DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK BERBASIS *DEEP LEARNING* DI SMP KATOLIK SANTO YUSUP MOJOKERTO

SKRIPSI SARJANA STRATA 1 (S-1)

LENILA FATUBUN

223172

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2026

DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK BERBASIS *DEEP LEARNING* DI SMP KATOLIK SANTO YUSUP MOJOKERTO

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Sekolah Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi

Oleh:

LENILA FATUBUN

Nomor Pokok: 223172

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2026

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Lenila Fatubun
NPM	:	223172
Program Studi	:	Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi	:	Strata 1 (S-1)
Judul Skripsi	:	Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* DI SMPK St Yusup Mojokerto

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di **STKIP WIDYA YUWANA** maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 17-10-2026

Yang Menyatakan.



Lenila Fatubun

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul: Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* Di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto yang tulis oleh Lenila Fatubun telah diterima dan disetujui untuk diuji

Oleh Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd.,M.Pd

Pada tanggal... 24 Agustus 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* Di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto yang tulis oleh Lenila Fatubun memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi.

Telah diterima, diuji dan dinyatakan LULUS

Pada : Semester Ganjil Tahun Akademik 2026/2027

Dengan Nilai : A

Madiun 17 Oktober 2026

Pembimbing

Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd
Pada tanggal: 16 October 2026

Penguji I

Dr. Alexius Dwi Widiatna., S.S., M.Ed
Pada Tanggal: 17 October 2026

Penguji II

Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd
Pada Tanggal: 16 October 2026

Ketua STKIP Widya Yuwana

Dr. Alexius Dwi Widiatna., S.S., M.Ed

HALAMAN MOTTO

(2 Timotius 1:7)

"Sebab Allah memberikan kepada kita bukan roh ketakutan, melainkan roh yang membangkitkan kekuatan, kasih dan kedamaian."

Aku membahayakan nyawa Ibuku untuk lahir ke dunia

Jadi tidak mungkin aku tidak ada arti nya

(Petronela Iriyanan)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan atas berkat, penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* Di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto" Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendididkan Teologi di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendididkan Widya Yuwana.

Penulis Menyadari bahwa terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingandan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Rasa syukur dan terima kasih yang mendalam saya persembahkan kepada orang tua tercinta Bapak Agustinus Fatubun dan Ibu Petronela Iriyanan yang telah memberikan dukungan, doa, perhatian serta finansial dan selalu memberikan cinta, kasih sayang semangat selama proses studi hingga penyelesaian skripsi. Tiada kata yang cukup untuk melukiskan betapa berharganya setiap keringat, pengorbanan, dan keikhlasan Bapak dan Mama dalam membesarkan serta memperjuangkan pendidikan saya. Keberhasilan saya menyelesaikan skripsi ini bukanlah semata-mata pencapaian pribadi, melainkan buah dari kebaikan dan Doa-doa tulus yang Bapak dan Mama panjatkan di setiap sujud dan helatan napas. Terima kasih telah menjadi rumah, penguat, dan alasan bagi saya untuk terus melangkah hingga akhirnya tiba di titik berharga ini.

2. Teristimewa untuk saudara-saudara saya yaitu Belbina Fatubun, Godefridus Fatubun, Yohanes Jems Fatubun, dan Adolfina Fatubun yang selalu memberikan semangat serta dukungan finansial selama masa studi. Kehadiran dan kepedulian kalian menjadi kekuatan terbesar bagi saya dalam menghadapi setiap tantangan perkuliahan.Terima kasih atas segala pengorbanan dan kebaikan yang telah diberikan. Dukungan penuh dari saudara-saudaraku sekalianlah yang membimbing langkah saya hingga kini menyelesaikan menyelesaikan skripsi ini sebagai tanda bukti perjuangan kita bersama.
3. Kepada orang tua wali tercinta, Bapak Markus Fatubun dan Ibu Cicilia Salaisek, dan dede Marta Defina Fatubun yang dengan ramah merangkul, membimbing, dan memberikan dukungan tanpa henti kepada penulis selama berjuang di tanah rantau. Semoga Tuhan selalu membalas segala kebaikan dan ketulusan hati Bapak dan Ibu.
4. Kepada Keluarga Besar Iriyanan yang saya sayangi: Bapak Kayus Iriyanan, Bapak Yohanes Bosco Iriyanan, Ibu Adolfina Fatubun, Ibu Rita Seventin Iriyanan, Kakak Maria Theresia Iriyanan, Kakak Hendrikus Iriyanan, Saudara Kristian Ebak dan Adik Sinflorosa Iriyanan. Dari lubuk hati yang paling dalam, saya ingin mengucapkan terima kasih banyak atas semua bantuan, perhatian, dan bimbingan yang telah diberikan kepada saya selama kuliah. Perjalanan kuliah ini tentu terasa berat jika saya jalani sendirian. Namun, berkat doa, nasehat, dan dukungan tanpa henti dari Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik sekalian, saya bisa bertahan dan menyelesaikan studi ini

dengan baik. Kebaikan dan kesabaran keluarga besar adalah semangat terbesar bagi saya. Semoga Tuhan selalu mewujudkan Keluarga Besar Iriyanan dengan kesehatan, kebahagiaan, dan rezeki yang melimpah.Terima kasih banyak atas semuanya.

5. Ibu Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, semangat, motivasi serta dukungan dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed selaku Ketua STKIP Widya Yuwana sekaligus dosen penguji skripsi.
7. Lembaga STKIP Widya Yuwana yang telah membekali Penulis dengan Ilmu Pengetahuan dan pengalaman berharga selama menempuh pendidikan.
8. Kepala Sekolah SMPK St. Yusup Mojokerto, yang telah memberikan ijin tempat pelaksanaan penelitian.
9. Para validator, yaitu Br. Petrus Miadi Dala, S.S.,M.Pd dan Bapak Suparto.S.Ag.M.Pd yang telah memberikan waktu, penilaian, kritik, dan saran yang sangat berharga untuk menyempurnakan Modul Ajar dalam penelitian ini.
10. Teman-teman angkatan St. Bonaventura yang telah memberikan Warna kebersamaan dan semangat juang bersama dari awal kuliah hingga penyelesaian skripsi ini menjadi pengalaman yang Luar Biasa.
11. Teman-teman seperjuangan "Timur Pride," yaitu Kaka Ledi, Nita, Ayu, Ana Maria, Lia, Mega, Tini, Yuli, anna Mo'a dan Maya yang telah membantu dan menemani penulis dalam menjalani setiap proses perkuliahan.

12. Teman-teman seperjuangan "Cucu Kevin (Anak Sawah)" yaitu Nita,Meta,Anna Mo'a dan Marta yang telah memberi warna kebersamaan dan memebantu serta menemani penulis selama proses perkuliahan.
13. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih untuk doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan sangat berarti bagi penulis. Semoga Tuhan membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Penulis berharap skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca, khusnya dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan diperlukan perbaikan untuk di masa depan.

Madiun,……..

Lenila Fatubun

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT..... iii

HALAMAN PERSETUJUAN..... iv

HALAMAN PENGESAHAN..... v

HALAMAN MOTTO..... vi

KATA PENGANTAR..... vii

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR TABEL..... xvii

DAFTAR GAMBAR..... xviii

DAFTAR SINGKATAN..... xix

ABSTRAK..... xxi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar belakang..... 1

1.2 Rumusan Masalah..... 4

1.3 Tujuan Penelitian..... 5

1.4 Manfaat penelitian..... 5

1.4.1 Manfaat Teoritis..... 5

1.4.2 Manfaat Praktis..... 6

1.5 Metodologi Penelitian..... 6

1.7 Batasan Istilah..... 7

1.7.1 Desain Pembelajaran..... 7

1.7.2 *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam) 7
1.8 Metode (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi)..... 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 9
2.1 Pendidikan Agama Katolik..... 9
2.1.1 Pengertian Pendidikan Agama Katolik..... 9
2.1.2 Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Katolik 10
2.2 Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik 12
2.3 Tantangan Pendidikan Agama Katolik Di Era Digital..... 14
2.4 Pengertian *Deep Learning*..... 15
2.5 Unsur-Unsur Pembelajaran Mendalam *(Deep Learning)*..... 17
2.5.1 Unsur *Joyful Learning*..... 17
2.5.2 Unsur *Meaningful Learning*..... 17
2.6 Desain Pembelajaran..... 18
2.6.1 Defenisi desain pembelajaran..... 18
2.6.2 Fungsi dan manfaat desain pembelajaran..... 19
2.6.3 Prinsip penerapan desain pembelajaran..... 21
2.6.4 Prinsip Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran *Deep Learning*.... 22
2.7 Teori Pembelajaran..... 24
2.7.1 Teori Konstruktivisme (Piaget Vygotsky)..... 24
2.7.2 Teori Kognitif..... 26
2.8 Model Pendekatan yang mendukung *Deep Learning*..... 28

2.9 Model Desain Pendidikan Agama Katolik dengan Deep Learning (ADDIE)..... 29
2.10 Penelitian yang Relevan..... 31
2.11 Kerangka Pikir..... 32
BAB III METODE PENELITIAN..... 36
3.1 Subjek dan objek Penelitian..... 36
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian..... 36
3.3 Prosedur Penelitian..... 36
3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)..... 37
3.3.2 Tahap Desain (*Design*)..... 37
3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)..... 37
3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*..... 38
3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)..... 39
3.4 Teknik Pengumpulan Data 40
3.5 Instrumen Pengumpulan Data..... 42
3.5.1 validator Penelitian 44
3.5.2 Angket Validasi Ahli 44
3.5.3 Angket Validasi Ahli Materi..... 45
3.5.4 Angkat Validasi ahli desain..... 47
3.5.5 Angket respon siswa..... 49
3.5.6 Lembar Observasi..... 52
3.6 Uji Coba Produk..... 56
3.6.1 Uji Coba Awal Terbatas (Small Group……..... 57

3.6.2	Uji Coba Lapangan (Field Trial…….....	58
3.6.3	Revisi Lanjutan.....	59
3.7	Teknik Analisis Data.....	59
3.7.1	Analisis Data Kelayakan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.....	61
3.7.2	Analisis Data Respon Siswa.....	63
BAB IV	**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....**	66
4.1	Hasil penelitian.....	66
4.1.1	Tahap Analisis (Analyze).....	66
4.1.2	Metode pengumpulan data.....	67
4.1.3	Analisis Kebutuhan Guru Pendidikan Agama Katolik.....	67
4.1.4	Analisis Bagian I: Kebutuhan Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*.....	68
4.1.5	Analisis Bagian II: Uraian Terbuka Guru.....	69
4.1.6	Analisis Kebutuhan Siswa.....	75
4.1.7	Tahap Perancangan *(Design)*.....	87
4.1.8	Perancangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis LKPD.....	92
4.1.9	Perancangan Desain Tampilan Visual Modul Ajar.....	92
4.1.10	Tahap Pengembangan *(Development)*.....	100
4.1.11	Tahap Evaluasi *(Evaluation)*.....	103
4.2	Hasil Analisis Data Penelitian.....	104
4.2.1	Deskripsi dan Analisis Data Validasi Ahli Desain Pembelajaran berbasis *Deep Learning*.....	104

4.2.2	Deskripsi dan Analisis Data Validasi Ahli Materi	108
4.2.3	Deskripsi dan Analisis Data Angket Respon Siswa.....	112
4.3	Pembahasan.....	115
4.3.1	Pembahasan Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Materi.....	117
4.3.2	Pembahasan Hasil Uji Coba Lapangan (Angket Respon Siswa)	121
4.3.3	Posisi Kebaruan Penelitian.....	123
BAB V	**KESIMPULAN DAN SARAN.....**	**126**
5.1	Kesimpulan.....	126
5.1.1	Prosedur Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning*.....	126
5.1.2	Tingkat Kelayakan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning*	128
5.1.3	Implementasi dan respon siswa	129
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	130
5.3	Saran Pemanfaatan Produk Penelitian.....	131
5.3.1	Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik.....	131
5.3.2	Bagi Sekolah.....	131
5.4	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	132
5.4.1	Diseminasi Produk.....	132
5.4.2	Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....		**134**
LAMPIRAN.....		**139**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 31
Tabel 3.1 Ringkasan Instrumen Pengumpulan Data 44
Tabel 3.2 Identitas Validator Penelitian..... 44
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi..... 45
Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Desain 47
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa 50
Tabel 3.6 Lembar Observasi Penggunaan Desain Pembelajaran 52
Tabel 3.7 Lembar Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru 54
Tabel 3.8 Lembar Wawancara Penggunaan Desain dalam Pembelajaran..... 56
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kelayakan Desain Pembelajaran..... 61
Tabel 3.10 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif..... 62
Tabel 3.11 Pedoman Konversi Data pada Tingkat Kelayakan 63
Tabel 3.12 Ketentuan Konversi Angket Responden Siswa dalam Skala Lima 63
Tabel 4.1 Rentang Skor Observasi Analisis Kebutuhan..... 67
Tabel 4.2 Rekapitulasi Skor Angket Bagian I 68
Tabel 4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 75
Tabel 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 77
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 79
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 81
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 82
Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 84

Tabel 4.9 Saran dan Kritik Modul Ajar Berdasarkan Hasil Uji Validitas 102

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* 105

Tabel 4.11 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi..... 108

Tabel 4.12 Hasil Analisis Presentase Respon Siswa per Aspek 112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.11 Kerangka Berpikir 35
Gambar 3.1 Kategori dan Rentang Persentase 65
Gambar 4.1 Sampul Utama Bertema Sakramen Baptis Berbasis *Deep Learning* 94
Gambar 4.2 Informasi Identitas dan Komponen Inti 94
Gambar 4.3 Fase 1: Pembukaan 96
Gambar 4.4 Fase 2: Materi Inti 96
Gambar 4.5 Fase 3: Asesmen dalam Game 1 97
Gambar 4.6 Fase 4: Diskusi Kelompok dan Karya Digital 97
Gambar 4.7 Fase 5: Asesmen dalam Kuis Digital 98
Gambar 4.8 Fase 6: Penutup dan Refleksi Mendalam 99
Gambar 4.9 Asesmen Pembelajaran 99
Gambar 4.10 Rubrik Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik 100
Gambar 4.11 Lampiran Integrasi Platform Digital 100
Gambar 4.12 Diagram Batang Validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* 105
Gambar 4.13 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi 109

DAFTAR SINGKATAN

ADDIE	:	*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*
AI	:	*Artificial Intelligence* (Kecerdasan Buatan)
ATP	:	Alur Tujuan Pembelajaran
CP	:	Capaian Pembelajaran
CS	:	Cukup Setuju
KGK	:	Katekismus Gereja Katolik
KHK	:	Kitab Hukum Kanonik
KS	:	Kurang Setuju
LKPD	:	Lembar Kerja Peserta Didik
PAK	:	Pendidikan Agama Katolik
R&D	:	*Research and Development*
RR	:	Ragu-Ragu
S	:	Setuju
SMP	:	Sekolah Menengah Pertama
SMPK	:	Sekolah Menengah Pertama Katolik
SS	:	Sangat Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju
TP	:	Tujuan Pembelajaran
TS	:	Tidak Setuju

ABSTRAK

Lenila Fatubun: "Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto"

Pendidikan Agama Katolik berperan penting dalam membentuk iman, ketakwaan, dan akhlak mulia peserta didik. Namun, pembelajaran PAK pada materi Sakramen Baptis di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto masih didominasi metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara mendalam. Kondisi ini kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Z yang menuntut pembelajaran lebih interaktif, personal, dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran PAK berbasis pendekatan Deep Learning (berkesadaran, bermakna, menggembirakan) pada materi Sakramen Baptis bagi peserta didik kelas VIII, mendeskripsikan tingkat kelayakannya, serta mendeskripsikan implementasinya di kelas.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik kelas VIII dan 1 guru PAK pada tahap analisis kebutuhan, serta 42 peserta didik kelas VIII pada tahap uji coba lapangan, seluruhnya berasal dari SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, yaitu Angket Validasi Ahli untuk mengukur kelayakan desain pembelajaran dan Angket Respon Peserta Didik untuk mengukur kepraktisannya. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan hasil dikategorikan ke dalam skala kualitatif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa desain pembelajaran berada pada kategori "Sangat Layak", dengan skor ahli desain sebesar 4,20 (84,00%) dan skor ahli materi sebesar 4,75. Hasil uji coba lapangan menunjukkan rata-rata respons peserta didik sebesar 78,53% dengan kategori "Kuat", dengan aspek Kepuasan dan Refleksi Diri memperoleh persentase tertinggi (81,23%). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran PAK berbasis Deep Learning ini layak digunakan serta diterima baik oleh guru maupun peserta didik sebagai alternatif pembelajaran yang lebih bermakna bagi Generasi Z.

Kata Kunci: *Deep Learning;* Pendidikan Agama Katolik; Penelitian dan Pengembangan; Sakramen Baptis.

ABSTRACT

***Lenila Fatubun**: "Deep Learning-Based Instructional Design for Catholic Religious Education at SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto"*

Catholic Religious Education plays an important role in shaping students' faith, piety, and noble character. However, PAK instruction on the topic of the Sacrament of Baptism at SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto is still dominated by lecture-based and rote-memorization methods, causing students to be passive and insufficiently engaged. This condition is poorly suited to the characteristics of Generation Z learners, who require learning that is more interactive, personal, and meaningful. Based on this problem, the study aims to develop a PAK learning design based on the Deep Learning approach (mindful, meaningful, joyful) for the Sacrament of Baptism topic for eighth-grade students, to describe its level of feasibility, and to describe its implementation in the classroom.

This study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 10 eighth-grade students and 1 PAK teacher during the needs-analysis stage, and 42 eighth-grade students during the field-trial stage, all from SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Data were collected through observation and questionnaires, namely an Expert Validation Questionnaire to measure the feasibility of the learning design and a Student Response Questionnaire to measure its practicality. The data were then analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively, with results categorized on a qualitative scale.

The validation results show that the learning design falls into the "Very Feasible" category, with a design-expert score of 4.20 (84.00%) and a materials-expert score of 4.75. The field-trial results show an average student response of 78.53%, in the "Strong" category, with the Satisfaction and Self-Reflection aspects obtaining the highest percentage (81.23%). Based on these findings, it can be concluded that this Deep Learning–based PAK learning design is feasible for use and is well received by both teachers and students as a more meaningful learning alternative for Generation Z.

Keywords: *Deep Learning; Catholic Religious Education; Research and Development; Sacrament of Baptism.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Agama Katolik pada hakikatnya berlandasan pada iman Kristiani sebagaimana diajarkan dalam kitab suci dan tradisi Gereja, sehingga penyelenggaraannya harus tetap berakar dan berpusat pada pribadi Yesus Kristus. Pendidikan Agama Katolik bertujuan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, sekaligus meningkatkan potensi spiritual peserta didik melalu pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat (Fui & Lega, 2025:82).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mengubah gaya belajar dan kecenderungan peserta didik generasi Z, yang lahir dan tumbuh di tengah kemudahan akses teknologi. Generasi ini cenderung belajar secara mandiri melalui sumber-sumber daring seperti video dan platfrom interaktif, serta lebih kemampuan terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan partisipatif dibandingkan metode ceramah satu arah. Kondisi ini menuntut penyesuaian dan inovasi desain pembelajaran, termasuk integrasi teknologi, pendekatan visual, fleksibilitas, serta penguatan interaksi sosial dan kolaboratif ajar pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik (Urba dkk., 2024:51).

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran mendalam *(Deep Learning)* hadir sebagai kerangka kerja trnasformasi pembelajaran menuju

pendidikan yang bermutu. Pendekatan ini menekankan prose pembelajaran yang berkesadaran *(mindful),* bermakna *(meaningful),* dan menggembirakan *(joyful),* melalui integrasi dimensi berpusat oleh pikir, oleh hati, oleh rasa. Pendekatan ini bersifat berpusat pada murid Pembelajaran yang dimulai dari hal-hal detail dan kontekstual, bukan sekedar penyampaian informasi searah dari guru, sehingga peserta didik didorong untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan secara utuh, bukan hanya menghafalnya (Rahmawati dkk., 2025:1-3).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, kehadiran teknologi kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence)* turut membuka peluang besar bagi transformasi pembelajaran di jenjang sekolah menengah pertama. Melalui sistem pembelajaran adaptif, AI mampu menganalisis data belajar peserta didik secara real-time untuk mempersonalisasi materi, kecepatan belajar, dan umpan balik sesuai kebutuhan individu. Penerapan AI dalam pembelajaran adaptif terbukti berkontribusi pada peningkatan keterlibatan, motivasi, serta penguatan kompetensi abad ke-21 seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan berpikir kritis pada peserta didik SMP, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi pedagogis guru (Sidik, 2026:95-99).

Menurut Makin dkk. (2026:36) melaporkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di banyak sekolah masih didominasi ceramah yang berpusat pada guru sehingga partisipasi peserta didik rendah, dan di SMPK Swadaya Tuakepa pemahaman materi ajaran iman lebih banyak berhenti pada hafalan daripada pemahaman yang reflektif dan kontekstual. Temuan serupa pada jenjang SMA dikemukakan oleh Sinaga & Simbolon (2026:4406), bahwa

pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga dominasi ceramah membuat peserta didik pasif, mudah bosan, kurang termotivasi, serta kurang berani bertanya maupun berdiskusi Lay dkk. (2025:366) menambahkan bahwa peserta didik generasi Alpha yang tumbuh bersama teknologi cenderung menganggap pembelajaran agama membosankan karena materinya monoton atau sulit dipahami karena berkaitan dengan iman, sedangkan Sinaga & Atok (2025:74) menegaskan bahwa pembelajaran iman Katolik tidak cukup menyentuh aspek kognitif, tetapi harus menjangkau dimensi afektif dan spiritual peserta didik. Dari temuan-temuan tersebut tampak bahwa masalah yang berulang pada penelitian di Indonesia adalah dominasi metode ceramah dan hafalan yang membuat peserta didik pasif serta belum menyentuh kedalaman pemahaman dan penghayatan iman. Masalah inilah yang mempertajam alasan peneliti memilih penelitian ini, sebab diperlukan rancangan pembelajaran yang secara terstruktur membantu peserta didik memahami, menghayati, dan merefleksikan iman melalui pendekatan *Deep Learning* pada materi Sakramen Baptis.

Kebutuhan akan desain pembelajaran pada hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan peneliti terhadap 10 siswa kelas VIII dan 1 guru Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Hasil observasi dan angket kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran PAK di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif selama proses belajar. Guru PAK sendiri mengidentifikasi bahwa tantangan terbesar dalam pembelajaran adalah membangun kedalaman pemahaman peserta didik, khususnya pada materi Sakramen Baptis,

yang selama ini lebih banyak dipahami secara ritual dan hafalan ketimbang dihayati sebagai peristiwa iman yang membentuk identitas Kristiani peserta didik.

Di sisi lain, hasil angket kebutuhan siswa memperlihatkan antusiasme yang sangat tinggi terhadap penggunaan media digital dan pembelajaran interaktif, dengan mayoritas siswa (8 dari 10 responden) menyatakan sangat setuju apabila pembelajaran PAK memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, serta menghendaki tugas-tugas yang mendorong berpikir kritis, bukan sekadar menghafal. Temuan-temuan empiris tersebut memperkuat urgensi pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang secara khusus menjembatani kesenjangan antara metode konvensional yang masih dominan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik Generasi Z, sekaligus menjawab tantangan guru dalam menanamkan pemahaman mendalam pada materi Sakramen Baptis, melalui pendekatan *Deep Learning* yang menekankan prinsip berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diusulkan dengan judul "Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto" untuk menjawab tantangan zaman dengan memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar Pendidikan Agama Katolik yang lebih bermakna, mendalam, dan relevan bagi generasi muda Katolik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto?
2. Bagaimana kelayakan desain Pembelajaran berbasis *Deep Learning* dalam Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto?
3. Bagaimana implementasikan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* di SMP katolik Santo Yusup Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang di kaji lebih dalam dan kritis, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah desain pembelajaran Pnediidkan Agama Katolik yang integrasi dengan teknologi *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.
2. Mendeskripsikan kelayakan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* dalam Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.
3. Mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

3.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan PAK, khususnya dalam penerapan teknologi *Deep Learning* untuk

pembelajaran nilai-nilai agama. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang sejenis, terutama yang berfokus pada integrasi teknologi modern dalam kurikulum pendidikan agama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Inovasi pembelajaran Menyediakan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik Generasi Z (siswa yang akrab dengan digital) dan tuntutan Zaman Serba Digital, sehingga meningkatkan daya saing sekolah. Mendukung upaya sekolah dalam menyediakan proses belajar yang adaptif dan personal, yang dapat mengatasi heterogenitas siswa dan berpotensi meningkatkan hasil belajar serta penghayatan nilainilai Katolik.

1.4.2.2 Bagi Guru SMPK Santo Yusup Mojokerto

Penelitian ini akan memberikan Memberikan panduan praktis dan teruji mengenai cara memanfaatkan sistem berbasis *Deep Learning* untuk mendesain materi, menilai pemahaman, dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran PAK agar lebih efektif dan tidak monoton. Mendorong guru untuk mengembangkan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi canggih, mengubah fokus pengajaran dari sekadar penyampaian materi menjadi fasilitator pemahaman mendalam.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan *(Research and Development/R&D)* dengan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Model ADDIE dipandang

sebagai kerangka kerja dasar dalam desain instruksional karena sifatnya yang sederhana, fleksibel, iteratif, serta dapat diadaptasi untuk berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pengembangan media pembelajaran, modul ajar, hingga pelatihan tenaga pendidik. Setiap tahapan ADDIE mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi formatif dan sumatif memungkinkan peneliti melakukan perbaikan produk secara bertahap dan terukur (Rahayu, 2025:462-463).

1.6 Batasan istilah

1.6.1 Desain pembelajaran.

Desain pembelajaran diartikan sebagai proses intelektual yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses ini mencakup analisis kebutuhan belajar, perumusan tujuan instruksional, pemilihan strategi dan media, hingga pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar, dengan menekankan struktur yang logis dan pendekatan sistemik (Makki & Aflahah, 2020:117).

1.6.2 *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam).

Pembelajaran Mendalam adalah pendekatan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang berkesadaran *(mindful),* bermakna *(meaningful),* dan menggembirakan *(joyful)* melalui integrasi olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olahraga secara utuh. Pendekatan ini menuntut perubahan sistemik dalam praktik pembelajaran, mencakup optimalisasi kompetensi pendidik, pemanfaatan teknologi digital, dan penciptaan lingkungan belajar yang inklusif, sehingga peserta didik

tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter secara holistik (Rahmawati dkk., 2025:2-4).

1.7 Metode (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi)

Metode ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analisis* (menganalisis kebutuhan, masalah, dan karakteristik peserta didik), *Desain* (merancang struktur, tujuan, dan strategi pembelajaran), *Pengembangan* (mengembangkan produk sesuai rencana yang telah dibuat), *Implementasi* (menerapkan produk dalam situasi pembelajaran nyata), dan *Evaluasi* (mengevaluasi produk secara formatif maupun sumatif untuk perbaikan berkelanjutan). Model ini bersifat iteratif meskipun disusun secara linier, proses memungkinkan perbaikan pada setiap tahap ehingga sering dianggap sebagai kerangka kerja dasar dalam desain instruksional karena kedamaian dan kemudahannya (Rahayu, 2025 :462-463).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Agama Katolik

2.1.1 Pengertian Pendidikan Agama Katolik

Menurut Wahyu dalam More (2025:31) mengatakan bahwa Pendidikan Katolik merupakan suatu sistem yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan iman siswa. Sebagai sebuah proses pendidikan yang holistik, pembelajaran PAK diarahkan untuk menciptakan manusia yang beriman, bermoral, dan kompeten dalam berbagai aspek kehidupan. Pandangan ini menekankan pentingnya membentuk kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai Kristiani, sehingga pendidikan tidak hanya berkisar pada aspek akademis tetapi juga moral dan spiritual.

Selain itu Pendidikan Agama Katolik memiliki peran sangat penting sebagai bagian dari kurikulum nasional yang berfokus pada pengembangan peserta didik secara utuh. Sekolah berperan sebagai lembaga formal yang bertugas melanjutkan dan memperteguh pembinaan iman yang telah dimulai dalam keluarga. Pendidikan Agama Katolik di sekolah bukan sekadar penyampaian informasi keagamaan, melainkan sebuah proses komunikasi dalam iman yang mempersiapkan siswa di sekolah untuk saling mengerti dasr aturan hidup bersama ditengah masyarakat dengan melihat dasar-dasar iman Kristiani yang dipelajarinya (Jatmiko & Wilhelmus, 2024).

Melalui proses ini, guru Pendidikan Agama Katolik bertindak sebagai fasilitator dan pendamping yang membantu siswa mengaktualisasikan pengetahuan agama tersebut menjadi tindakan nyata dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Kristiani, seperti pembentukan karakter disiplin, kasih, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, Pendidikan Agama Katolik di sekolah berfungsi secara strategis untuk mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bertanggung jawab secara moral dan spiritual di tengah masyarakat (Nadur dkk., 2024:1930-1943).

Gereja Katolik menegaskan bahwa Pendidikan Agama Katolik merupakan tugas perutusan yang nilai dan kesatuan yang utuh dari Gereja, yang dilaksanakan demi mencapai tujuan adikodrati manusia. Penegasan ini berakar kuat pada dokumen Konsili Vatikan II, terutama dalam deklarasi *Gravissimum Educati*onis, yang relevansinya terus diulas dalam kajian kontemporer Gereja memandang pendidikan sebagai kebaikan bersama *Bonum Commune* (Ventiko, 2025 & Kristin Angkurela, 2022: 23).

2.1.2 Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Katolik

Landasan teologis Pendidikan Agama Katolik berakar kuat pada Wahyu Allah yang disampaikan melalui Kitab Suci dan Tradisi suci Gereja. Secara fundamental, landasan ini didasarkan pada pemahaman bahwa Allah adalah Pendidik utama (Sang Guru Agung) dan bahwa Yesus Kristus adalah teladan sempurna. Tujuan teologis Pedidikan Agama Katolik adalah membawa peserta didik kepada persekutuan pribadi yang mendalam dengan Allah dalam Kristus, sehingga peserta didik dapat mencapai kepenuhan hidup sesuai dengan panggilan

kristiani. Landasan ini mengacu pada ajaran Gereja tentang tugas perutusan Gereja dalam mewartakan Injil, yang salah satu wujud nyatanya adalah melalui pendidikan iman (Supriyadi, 2012)

Landasan psikologis dalam Pendidikan Agama Katolik sangat penting karena berfokus pada perkembangan jiwa, mental, dan emosi peserta didik. Pendidikan iman harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan psikologis dan kognitif siswa agar materi pelajaran dapat dicerna dan dihayati secara tepat. Penerapan teori perkembangan, seperti teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, membantu guru Pedidikan Agama Katolik merancang metode dan isi pembelajaran yang relevan dengan usia siswa. Misalnya, materi yang melibatkan konsep abstrak harus diajarkan pada tahap operasional formal, sementara penguatan perilaku moral dapat dilakukan melalui studi kasus yang relevan dengan tahap penalaran moral siswa (Wurliansa & Gulo, 2023: 13-14).

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Katolik berakar kuat pada Wahyu Allah dalam Kitab Suci dan Tradisi Suci, mengakui Allah sebagai Pendidik utama dan Yesus Kristus sebagai Teladan Sempurna. Tujuan dasar adalah membimbing peserta didik mencapai persekutuan pribadi yang mendalam dengan Allah dalam Kristus demi mencapai kepenuhan hidup kristiani, sejalan dengan tugas perutusan Gereja dalam mewartakan Injil. Sementara itu, landasan psikologis memastikan pendidikan iman diselenggarakan secara efektif dengan memperhatikan perkembangan jiwa, mental, dan emosi peserta didik. Dengan menerapkan teori perkembangan seperti milik Jean Piaget

dan Lawrence Kohlberg, guru dapat menyesuaikan metode dan materi pengajaran agar relevan dan dapat dicerna dengan baik sesuai tahapan perkembangan kognitif dan moral siswa, sehingga konsep abstrak dan penguatan perilaku moral dapat diinternalisasi secara tepat.

2.2 Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

Pendidikan Agama Katolik memiliki karakteristik utama yang bersifat dialogis dan berakar pada pengalaman iman peserta didik. Pendekatan dialogis ini berarti pembelajaran Pedidikan Agama Katolik tidak hanya berlangsung satu arah (transmisi informasi dari guru ke siswa) tetapi melibatkan komunikasi timbal balik yang aktif, di mana peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pandangan, dan menggumuli iman peserta didik secara pribadi. Inti dari proses ini adalah menjadikan pengalaman hidup peserta didik sebagai titik tolak pewartaan. Dengan memusatkan pada pengalaman iman baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat materi pelajaran menjadi relevan, kontekstual, dan personal, memungkinkan siswa menemukan makna kehadiran Tuhan dalam realitas hidup peserta didik (Nadur ddk., 2024:1930-1943).

Pendidikan Agama Katolik adalah sifatnya yang reflektif dan mengintegrasikan secara utuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (konatif). Pembelajaran reflektif mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mendalam mengenai ajaran iman serta mengaitkannya dengan nilai-nilai moral. Proses refleksi ini memastikan bahwa pengetahuan (kognitif apa yang diketahui) diterjemahkan menjadi sikap batin (afektif apa yang dirasakan dan dihargai) dan tindakan nyata (konatif atau psikomotorik apa yang dilakukan). Integrasi ini bertujuan untuk

menghasilkan pribadi yang tidak hanya cerdas dalam pemahaman iman tetapi juga benar dalam perilaku dan pengamalan iman, sehingga iman yang dipelajari menjadi iman yang menghidupi (Wibowo & Handayani, 2023: 120).

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dicirikan oleh dua sifat utama yang utuh dan perubahan. Karakteristik pertama adalah sifatnya yang dialogis dan berbasis pengalaman, di mana proses melibatkan komunikasi timbal balik yang aktif, bukan sekadar penyaluran pengetahuan satu arah. Dalam kerangka ini, pengalaman hidup dan pergumulan iman peserta didik dijadikan titik tolak pewartaan agar materi ajaran menjadi relevan, kontekstual, dan personal, membantu siswa menemukan kehadiran dan makna Tuhan dalam realitas keseharian mereka. Karakteristik kedua adalah sifat reflektif dan integratif yang mengaitkan secara utuh aspek kognitif (pemahaman ajaran), afektif (sikap batin dan penghargaan nilai), dan psikomotorik/konatif (tindakan nyata dan pengamalan iman). Peneliti menyimpulkan bahwa ini bertujuan untuk membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas dalam pemahaman teologis, tetapi juga konsisten dalam perilaku moral dan penghayatan keimanan, sehingga iman yang dipelajari benar-benar menjadi iman yang menghidupi (Rosales & Bantogon, 2024:39)

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik secara mendasar bercirikan dialogis dan berbasis pengalaman, yang berarti proses belajar mengajar melibatkan komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan peserta didik Lay dkk. (2025:371). Titik tolak utama pengajaran adalah pengalaman hidup dan pergumulan iman nyata dari peserta didik, sehingga materi ajaran menjadi relevan, kontekstual, dan personal, membantu

peserta didik menemukan makna kehadiran Tuhan dalam kehidupan sehari-hari Sinaga & Atok, (2025:74–75). Selain itu, pembelajaran ini bersifat reflektif dan integratif karena berupaya memadukan secara utuh tiga aspek, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman iman) Sinaga & Atok, (2025:74–75). afektif (sikap batin dan penghargaan nilai), dan psikomotorik/konatif (tindakan nyata dan pengamalan iman). Pendidikan Agama Katolik ini bertujuan membentuk pribadi yang konsisten antara pemahaman teologis dan perilaku moral, memastikan bahwa iman yang dipelajari menjadi iman yang menghidupi dalam praktik nyata Sinaga & Atok, (2025:75-82).

2.3 Tantangan Pendidikan Agama Katolik Di Era Digital

Selain itu tantangan pembelajaran agama katolik di era digital juga mencakup perkembangan dalam Kehadiran *Artificial Intelligence*, seperti sistem rekomendasi materi atau alat penilaian adaptif, harus diarahkan untuk mendukung pertumbuhan spiritualitas dan kedalaman refleksi peserta didik. Hal ini berarti teknologi harus tunduk pada tujuan teologis Pendidikan Agama Katolik, yakni membentuk pribadi yang utuh dalam Kristus. Oleh karena itu, *Artificial Intelligence* harus dirancang untuk membantu guru mengidentifikasi kebutuhan spiritual individual siswa, memberikan sumber belajar yang relevan secara personal, dan menghemat waktu administratif guru, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi tatap muka yang bermakna (Bato & Tarihoran, 2024:101-109).

Tantangan pokok Pendidikan Agama Katolik pada era digital terletak pada perubahan teknologi digital agar tetap menunjang tujuan iman. Pemanfaatan platform dan perangkat digital harus diarahkan secara strategis untuk mendukung

aspek refleksi spiritual dan kedalaman personal peserta didik, alih-alih sekadar meningkatkan efisiensi proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran fokus, di mana teknologi berfungsi sebagai instrumen personalisasi materi dan penghemat waktu administratif bagi guru. Waktu yang diperoleh kembali harus dialokasikan untuk memperkuat interaksi tatap muka yang autentik dan bimbingan rohani, yang merupakan dimensi dalam pembentukan karakter Kristiani dan tidak dapat digantikan oleh kecerdasan buatan, memastikan pendidikan iman tetap bersifat transformatif dan holistik (Bato & Tarihoran, 2024:101-109).

Berdasarkan pernyataan di atas penili menyimpulkan bahwa tantangan utama Pendidikan Agama Katolik di era digital adalah bagaimana memanfaatkan teknologi, termasuk Kecerdasan Buatan *Artificial Intelligence* agar tetap tunduk dan menunjang tujuan teologis inti yaitu pembentukan spiritualitas, refleksi mendalam, dan pembangunan pribadi yang utuh dalam Kristus, alih-alih sekadar meningkatkan hasil. Strategi pemanfaatan teknologi harus diarahkan untuk menghemat waktu administratif guru dan mendukung penyesuaian sumber belajar berdasarkan kebutuhan spiritual individu peserta didik. Waktu yang diperoleh kembali tersebut kemudian harus dialokasikan untuk memperkuat interaksi tatap muka yang autentik dan bimbingan rohani, sebab dimensi transformatif dan holistik dari pendidikan iman,

2.4 Pengertian *Deep Learning*

Deep Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep dan penguasaan kompetensi secara mendalam dalam cukupan materi yang lebih sempit. Dalam *Deep Learning,* siswa didorong untuk secara aktif

terlibat dalam proses pembelajaran dan menyelami topik yang sedang dipelajari, sehingga ia dapat menjelajah lebih dalam dan menikmati keindahan panorama dari topik tersebut (Kenya Swawikanti, 2024)

Pendekatan *Deep Learning* dalam pendidikan ini memiliki implikasi besar terhadap hasil belajar, yang mana fokusnya bergeser dari sekadar penguasaan fakta menuju perolehan kompetensi yang bermakna. Tujuan utamanya adalah memungkinkan peserta didik untuk mentransfer dan mengaplikasikan konsep yang telah peserta didik kuasai secara mendalam ke dalam situasi baru, masalah dunia nyata, dan konteks yang berbeda. Untuk mencapai hal ini, peran guru berubah menjadi fasilitator dan perancang pengalaman belajar, menciptakan tugas-tugas kompleks yang mendorong peserta didik menggunakan pengetahuan peserta didik secara kreatif dan analitis, alih-alih hanya mereproduksi informasi (Sari & Wijayanti, 2023: 56).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa Pendekatan *Deep Learning* dalam pendidikan merupakan strategi yang memfokuskan pada pemahaman konsep secara mendalam dan penguasaan kompetensi bermakna dalam cakupan materi yang jelas. Hal ini mengimplikasikan pergeseran fokus dari sekadar penghafalan fakta menuju pengembangan kemampuan peserta didik untuk mentransfer dan mengaplikasikan pengetahuan secara kreatif dan analitis ke dalam berbagai situasi dan masalah dunia nyata. Dalam pelaksanaannya, peran guru bertransformasi menjadi fasilitator dan perancang pengalaman belajar yang kompleks, mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar dapat memahami topik pembelajaran secara lebih mendalam dan komprehensif.

2.5 Unsur-Unsur Pembelajaran Mendalam *(Deep Learning)*

2.5.1 Unsur *Joyful Learning*

Joyful Learning menekankan bahwa proses pembelajaran harus menciptakan suasana positif, menarik, dan membebaskan dari rasa takut atau tekanan, yang secara signifikan mendorong motivasi intrinsik siswa. Lingkungan yang menyenangkan *(joyful)* dan aman secara emosional memungkinkan peserta didik untuk berani mengambil risiko kognitif, mengajukan pertanyaan tanpa rasa khawatir, dan terlibat penuh dalam eksplorasi Sufiani & Marzuki, (2021:124, 126). Kondisi emosi positif ini terbukti secara neurologis mampu meningkatkan retensi informasi dan memfasilitasi kreativitas, di mana pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat dan berkelanjutan *(sustainable knowledge),* serta menumbuhkan minat belajar seumur hidup (Ramadhan, 2025:155).

2.5.2 Unsur *Meaningful Learning*

Meaningful Learning menuntut materi pelajaran harus relevan dan terhubung secara kuat dengan kehidupan nyata, konteks budaya, atau pengalaman pribadi peserta didik, sehingga pengetahuan yang diperoleh memiliki nilai praktis yang jelas Sufiani & Marzuki, (2021:123). Konsep ini sesuai dengan teori konstruktivistik, di mana peserta didik mengkonstruksi pengetahuan baru dengan cara mengaitkannya pada skema atau pengetahuan awal yang sudah dimiliki, menjadikan informasi baru tersebut memiliki arti fungsional fungsional Ramadhan, (2025:153–154). Dengan demikian, pembelajaran menjadi bermakna *(meaningful)* ketika siswa memahami mengapa mereka belajar sesuatu, memungkinkan mereka

untuk menerapkan kompetensi tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi di dunia nyata dan mendorong transisi dari pengetahuan deklaratif menjadi pengetahuan prosedural (Paida ddk., 2025:450-464).

2.6 Desain Pembelajara

2.6.1 Defenisi Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran didefinisikan sebagai proses sistematis untuk menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana terperinci bagi materi, aktivitas, dan evaluasi. Proses ini melibatkan tahapan yang terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan peserta didik, penetapan tujuan, pengembangan strategi instruksional, hingga penilaian hasil belajar, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Desain pembelajaran berfungsi sebagai cetak biru *(blueprint)* yang memastikan bahwa semua komponen instruksional bekerja secara harmonis demi mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Abuhassna & Alnawajha, 2023:715).

Desain pembelajaran merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan pengembangan spesifikasi instruksional yang rinci untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran. Disiplin ini menggunakan berbagai teori belajar dan teori instruksional sebagai dasar untuk menentukan metode, media, dan strategi penyampaian yang paling optimal. Fokusnya adalah pada penciptaan kondisi yang terkelola sehingga perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri pembelajar dapat diarahkan secara sengaja (Abuhassna & Alnawajha, 2023:715).

Desain pembelajaran oleh karena itu, merupakan langkah prosedural yang esensial dalam menentukan kerangka kerja operasional sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Desain pembelajaran juga diartikan sebagai upaya komprehensif yang mencakup penentuan kebutuhan dan tujuan belajar, perancangan sistem penyampaian, pengembangan bahan ajar, dan pengelolaan sistem instruksional. Dalam konteks inovasi pendidikan modern, desain pembelajaran tidak hanya berfokus pada kelas tradisional, tetapi juga pada implementasi teknologi dan media digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan personalisasi (Abuhassna & Alnawajha, 2023:715-735).

Dengan demikian peneliti menegaskan bahwa desain pembelajaran adalah proses berorientasi solusi yang bertindak sebagai jembatan antara teori pedagogi dan praktik instruksional nyata di lapangan. Desain Pembelajaran adalah metodologi perekayasaan instruksional yang berfungsi sebagai fondasi teoretis dan operasional dalam dunia pendidikan. Intinya, ia adalah aplikasi terorganisasi dari pengetahuan ilmiah (pedagogi dan andragogi) untuk membangun dan mengelola keseluruhan sistem pengajaran. Proses ini menjamin adanya korelasi logis antara diagnostik kebutuhan belajar dan perumusan solusi instruksional, sehingga pengalaman yang disajikan baik melalui interaksi tatap muka maupun teknologi digital dapat memaksimalkan potensi perubahan perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) pada peserta didik secara terencana dan terukur.

2.6.2 Fungsi Dan Manfaat Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah sebagai panduan atau cetak biru (blueprint) yang memastikan proses belajar berjalan terarah dan efisien. Desain pembelajaran

berfungsi membantu guru mengidentifikasi dengan jelas tujuan akhir yang ingin dicapai siswa dan langkah-langkah terbaik untuk mencapainya. Ini mencegah pengajaran menjadi asal-asalan atau keluar dari jalur. Dengan merancang urutan materi, memilih metode yang tepat (misalnya, diskusi atau proyek), dan menentukan alat evaluasi di awal, desain pembelajaran memastikan bahwa semua komponen pembelajaran saling mendukung dan selaras. Intinya, desain adalah alat untuk meminimalkan ketidakpastian dan memaksimalkan kemungkinan siswa berhasil menguasai materi yang diajarkan (Sari & Hidayat, 2023: 15).

Desain Pembelajaran Manfaat paling besar dari desain pembelajaran terletak pada peningkatan efektivitas dan efisiensi proses belajar bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, desain yang baik menjamin mereka menerima materi yang relevan, terstruktur, dan disajikan dengan cara yang paling cocok dengan gaya belajar mereka (personalisasi), yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mendalam. Bagi guru, desain berfungsi sebagai alat penghemat waktu dan sumber daya karena semua bahan ajar, media, dan instrumen penilaian sudah terorganisir sejak awal. Ini juga memfasilitasi evaluasi yang objektif, memungkinkan guru mengukur apakah tujuan tercapai dan memperbaiki kelemahan pada desain untuk pengajaran selanjutnya (Ma'arif ddk., 2025).

Dengan demikian peneliti penyimpulkan bahwa inti fungsi desain adalah memastikan keselarasan logis antara tujuan, metode, materi, dan evaluasi, sehingga dapat meminimalkan ketidakpastian proses dan membantu guru mengidentifikasi langkah terbaik secara terarah Manfaat praktisnya adalah peningkatan efektivitas dan efisiensi keseluruhan proses, di mana siswa mendapatkan pembelajaran yang

relevan dan terpersonalisasi meningkatkan pemahaman mendalam sementara guru diuntungkan dengan penghematan waktu, sumber daya, dan kemampuan untuk melakukan evaluasi yang objektif guna perbaikan berkelanjutan.

2.6.3 Prinsip Penerapan Desain Pembelajaran

Penerapan desain pembelajaran harus berpegang pada prinsip berorientasi pada peserta didik dan sistematis. Prinsip berorientasi pada peserta didik menuntut perencana pendidikan untuk memulai semua tahap desain mulai dari analisis hingga evaluasi dengan mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar siswa. Ini berarti konten dan metode harus adaptif dan relevan dengan pengalaman nyata siswa untuk mendorong keterlibatan dan pemahaman mendalam. Sementara itu, prinsip sistematis memastikan bahwa semua komponen desain (tujuan, materi, strategi, dan evaluasi) terhubung secara logis dan terstruktur, berjalan melalui tahapan yang jelas seperti ADDIE. Dengan demikian, desain tidak hanya menghasilkan materi ajar, tetapi juga menjamin bahwa proses pembelajaran terarah menuju pencapaian kompetensi yang telah ditentukan (Hidayat & Sumantri, 2022: 5).

Prinsip penting berikutnya adalah berfokus pada hasil belajar yang terukur dan mengutamakan feedback (umpan balik) berkelanjutan. Desain yang baik harus menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu sejak awal, sehingga indikator keberhasilan proses maupun produk desain dapat dievaluasi secara objektif. Selain itu, implementasi desain harus memasukkan mekanisme umpan balik dan revisi yang berkelanjutan, yang dapat berupa evaluasi formatif selama proses pembelajaran dan revisi desain pasca-

evaluasi sumatif. Prinsip ini memastikan bahwa desain pembelajaran bukan merupakan dokumen statis, tetapi sebuah produk yang selalu diperbaiki berdasarkan data kinerja siswa, menjamin efektivitas dan relevansi desain dari waktu ke waktu (Yulianti Fiyul & Supratono 2025).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa Penerapan Desain Pembelajaran ditopang oleh dua kerangka kerja imperatif: pendekatan yang mementingkan pembelajar dan struktur yang metodis. Prinsip pertama mengkehendaki agar perancangan instruksional disesuaikan secara adaptif dengan profil dan kebutuhan dari siswa, sehingga konten memiliki relevansi dan mendorong keterlibatan dasar. Prinsip kedua menuntut agar proses dijalankan secara sistematis melalui model terstruktur guna menjamin keselarasan antara tujuan yang ditetapkan dan seluruh komponen implementasi. Kunci efektivitas desain terletak pada penetapan sasaran luaran yang dapat diverifikasi dan integrasi mekanisme umpan balik serta revisi berkelanjutan, yang memungkinkan desain untuk terus ditingkatkan berdasarkan data kinerja aktual di lapangan.

2.6.4 Prinsip Menyusun Alur Tujuan Pembelajaran *Deep Learning*

Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam kerangka pembelajaran deep learning tetap harus berpijak pada prinsip-prinsip dasar penyusunan ATP yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka, yaitu bersifat sistematis dan logis, disusun berurutan dari kemampuan yang sederhana menuju yang lebih kompleks, dituntaskan secara utuh dalam satu fase tanpa terpotong di tengah jalan, tidak bercabang sehingga alurnya jelas, serta dikembangkan secara kolaboratif

sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kompetensi peserta didik (Fendiyanto, 2025: 140–141).

Selain mengikuti prinsip umum tersebut, penyusunan ATP berbasis deep learning perlu mengintegrasikan tiga pilar utama pembelajaran mendalam, yaitu *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), *mindful learning* (pembelajaran penuh kesadaran), dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan), sehingga setiap tahapan tujuan pembelajaran dalam ATP tidak semata menekankan pencapaian target kompetensi, melainkan juga membangun pemahaman konsep secara mendalam, kesadaran akan proses belajar, dan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. ATP yang disusun dengan mengintegrasikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) secara koheren juga menjamin kesinambungan alur tema pembelajaran dari awal hingga akhir fase, sehingga proses pembelajaran menjadi relevan, bermakna, dan inklusif bagi peserta didik (Bait ddk., 2025: 1).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prinsip penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam pembelajaran deep learning pada dasarnya merupakan perpaduan antara kaidah teknis penyusunan ATP yang sistematis, logis, berurutan, dan tuntas dalam satu fase menurut Fendiyanto, (2025:140–141), dengan penguatan nilai-nilai deep learning berupa meaningful, mindful, dan joyful learning yang menjiwai setiap tahapan tujuan pembelajaran serta menjamin kesinambungan alurnya. Dengan demikian, ATP yang baik bukan sekadar dokumen administratif yang lengkap dan sesuai format, melainkan juga peta jalan pembelajaran yang

mengantarkan peserta didik pada pemahaman yang utuh, bermakna, dan menyenangkan sesuai semangat pembelajaran mendalam.

2.7 Teori Pembelajaran

2.7.1 Teori Konstruktivisme (Piaget Vygotsky)

Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara pasif, melainkan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi. Peserta didik berperan sebagai subjek utama yang mengorganisasi, menginterpretasi, dan mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan atau skema yang telah dimiliki sebelumnya, melalui eksplorasi lingkungan dan interaksi sosial yang bermakna. Oleh karena itu, tugas kegiatan mengajar guru bergeser dari sekadar transmisi materi menjadi fasilitasi pengalaman belajar yang menantang dan kontekstual, yang memungkinkan setiap individu secara mandiri membentuk pemahaman yang mendalam dan relevan (Sanjaya & Dewi, 2021: 45).

Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif seorang peserta didik sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya di lingkungannya, bukan hanya hasil perkembangan individu saja. Peserta didik belajar melalui kegiatan bersama dengan orang yang lebih ahli, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya yang lebih kompeten. Proses ini paling efektif terjadi dalam apa yang ia sebut Zona Perkembangan Proksimal, yaitu ruang antara apa yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat ia lakukan dengan sedikit bantuan atau bimbingan (scaffolding). Dalam pandangan ini, bahasa adalah alat terpenting karena memungkinkan peserta didik bertukar ide dan mengubah interaksi sosial

menjadi pemikiran internal (internalisasi), sehingga pendidikan harus difokuskan pada kegiatan kolaboratif yang menantang peserta didik sedikit di luar kemampuan peserta didik saat ini (Santrock, 2021: 172).

Dalam Pendidikan Agama Katolik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Pandangan filosofis dan psikologis dalam pendidikan yang berakar pada prinsip bahwa pengetahuan bukan aktif yang ditransfer dari guru ke peserta didik, melainkan sebuah konstruksi kognitif yang aktif dilakukan oleh individu yang belajar. Inti dari konsep ini terletak pada tiga pilar utama: pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial Lay dkk. (365, 368). Pengalaman berfungsi sebagai bahan mentah atau fondasi di mana proses belajar dimulai; peserta didik menghadapi realitas atau masalah secara langsung. Refleksi merupakan mekanisme internal di mana peserta didik memproses, menganalisis, dan memaknai pengalaman tersebut, menyesuaikannya dengan pengetahuan awal yang sudah dimiliki (asimilasi) atau memodifikasi skema lama untuk menampung informasi baru (Rosales & Bantogon, 2024:39-47).

Pendekatan Piaget (Konstruktivisme Kognitif) fokus pada bagaimana siswa mengorganisir informasi dan membangun skema pengetahuan melalui asimilasi dan akomodasi, yang sangat dipengaruhi oleh kesiapan tahap perkembangan kognitifnya Lay dkk. (2024:147–148). Ketercapaian konstruksi ini sangat bergantung pada kesiapan tahap perkembangan kognitif individual, yang menuntut desain instruksional agar selaras dengan kapabilitas mental peserta didik. Oleh karena itu, dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, teori ini mendorong

implementasi metodologi yang bersifat reflektif, diskursif, dan berbasis pengalaman nyata, berfungsi memfasilitasi setiap siswa untuk secara aktif dan personal membentuk serta menginternalisasi nilai-nilai keimanan yang dipelajari. (Lay dkk., 2025:373-374)

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam mendesain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik adalah bahwa rancangan instruksional harus bersifat progresif dan berjenjang, diselaraskan secara cermat dengan tahap perkembangan kognitif spesifik setiap peserta didik, mulai dari tahap Sensorimotor hingga Operasional Formal. Oleh karena itu, perancang kurikulum Pedidikan Agama Katolik wajib menggunakan metodologi yang mendorong refleksi, diskusi kritis, dan eksplorasi pengalaman konkret (asimilasi dan akomodasi), memastikan materi iman tidak hanya disajikan sebagai dogma abstrak, tetapi diubah menjadi aktivitas nyata yang memungkinkan siswa secara aktif, personal, dan bertahap mengorganisir informasi keimanan dan membangun rencana spiritual peserta didik, sehingga nilai-nilai agama Katolik dapat diinternalisasi secara mendalam dan bermakna (Setiawan, 2023: 12).

2.7.2 Teori Kognitif

Teori kognitif menjelaskan bagaimana manusia memproses informasi mulai dari menerima, menyimpan, hingga menggunakannya kembali. Inti dari teori ini adalah bahwa belajar adalah proses mental internal yang aktif, di mana pikiran manusia seperti komputer yang mengolah data dari lingkungan. Teori ini sangat berbeda dari teori perilaku karena fokusnya bukan hanya pada tindakan yang terlihat, tetapi pada apa yang terjadi di dalam otak, seperti berpikir, mengingat, dan

memecahkan masalah. Salah satu tokoh utama teori ini adalah Jean Piaget, yang berpendapat bahwa peserta didik membangun pemahamannya tentang dunia melalui serangkaian tahapan perkembangan yang disebut skema, di manapeserta didik terus-menerus menyesuaikan diri dengan informasi baru. Pemahaman ini membantu guru merancang pelajaran yang menantang pikiran siswa dan sesuai dengan usia para peserta didik (Hayati, 2020: 38).

Penerapan teori kognitif menekankan pentingnya pemahaman dari pada sekadar menghafal. Tujuannya adalah membantu peserta didik mengorganisasi dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah peserta didik miliki sebelumnya. Jika siswa mampu menghubungkan konsep baru dengan kerangka berpikir yang sudah ada (struktur kognitif), maka proses belajar akan lebih bermakna dan ingatannya akan bertahan lama. Oleh karena itu, strategi pengajaran kognitif sering melibatkan penggunaan peta konsep diskusi, dan tugas pemecahan masalah yang mendorong pemikiran kritis dan penalaran. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima fakta, tetapi juga mampu menggunakan kemampuan berpikir peserta didik untuk memproses informasi dan mengatasi tantangan dalam kehidupan nyata (Slamet & Wahyuni, 2023: 17).

Peneliti menyimpulkan bahwa teori kognitif menempatkan proses mental sebagai inti pembelajaran, berbeda dengan pandangan behaviorisme yang berfokus pada perilaku teramati. Teori ini menegaskan bahwa pikiran beroperasi secara aktif dalam mengolah dan menstrukturkan informasi dari lingkungan. Menurut Jean Piaget sebagai salah satu tokoh utamanya, individu mengembangkan kerangka berpikir internal secara bertahap yang terus berkembang melalui proses adaptasi

terhadap pengalaman. Implikasinya dalam praktik pengajaran adalah adanya penekanan pada pemahaman bermakna dan keterkaitan antar-konsep, bukan sekadar hafalan. Oleh karena itu, pedagogi kognitif menerapkan metode pembelajaran yang merangsang penalaran, analisis, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

2.8 Model Pendekatan yang mendukung *Deep Learning*

Model-model pembelajaran yang paling efektif dalam mendukung *Deep Learning* adalah yang bersifat konstruktif dan berpusat pada masalah, seperti Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem-Based Learning* dan Pembelajaran Berbasis Proyek *Project-Based Learning*. Model *Problem-Based Learning*, misalnya, mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang kompleks dalam pembuatan produk atau solusi nyata, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mengintegrasikan berbagai keterampilan dan konsep secara holistik, yang merupakan inti dari pembelajaran mendalam. Sementara itu, *Problem-Based Learning* melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan menghadapkan siswa pada skenario atau masalah otentik yang menuntut mereka mencari, menganalisis, dan mensintesis informasi. Kedua model ini secara fundamental mengubah peran guru menjadi fasilitator, memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh peserta didik menjadi bermakna *meaningful learning* dan tahan lama (Gunawan & Astuti, 2023: 88).

Selain model berbasis masalah, pendekatan yang mendukung *Deep Learning* juga sangat bergantung pada Refleksi dan strategi yang memicu rasa ingin tahu, seperti Pendekatan Ungery (*Inquiry Learning).* Pendekatan Ungery secara

alami menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik, mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan secara aktif terlibat dalam penemuan pengetahuan peserta didik sendiri, yang merupakan landasan bagi pemahaman mendalam yang sesungguhnya. Lebih lanjut, Refleksi merupakan mekanisme kognitif krusial yang memungkinkan peserta didik untuk secara sadar dan kritis mengolah kembali pengalaman belajar, menghubungkan konsep baru dengan kerangka berpikir yang telah ada, dan menilai relevansi pengetahuan tersebut terhadap nilai-nilai atau kehidupan pribadi peserta didik. Melalui refleksi yang terstruktur, proses internalisasi pengetahuan dan moralitas akan semakin kuat, sehingga *Deep Learning* tidak hanya tercapai pada tingkat kognitif, tetapi juga pada tingkat afektif dan spiritual (Ramadhan, 2025).

2.9 Model Desain Pendidikan Agama Katolik dengan *Deep Learning* (ADDIE)

Model Desain Pembelajaran ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* menyediakan kerangka kerja yang sangat terstruktur untuk mengembangkan materi Pendidikan Agama Katolik yang berbasis *Deep Learning*. Tahap awal, yaitu Analisis *(Analysis),* sangat penting untuk mengidentifikasi kesenjangan pedagogis yang ada misalnya, kontras antara tuntutan internalisasi iman yang mendalam dengan metode konvensional dan menganalisis karakteristik siswa Gen Z yang sangat digital. Hasil analisis ini kemudian menjadi dasar untuk tahap Desain *(Design),* di mana tujuan Pendidikan Agama Katolik yang terpersonalisasi dan model pembelajaran aktif seperti *Project-based Learning* & *Problem-based Learning* dirancang untuk memastikan integrasi aspek kognitif dan

afektif. Pendekatan sistematis ADDIE ini memastikan bahwa inovasi berbasis *Deep Learning* dalam Pendidikan Agama Katolik dilakukan secara terencana dan berdasarkan data kebutuhan nyata, bukan hanya berdasarkan asumsi (Yulianti Fiyul & Supratono 2025)

Setelah desain selesai, tahap Pengembangan *(Development)* dilakukan untuk menciptakan produk belajar Pendidikan Agama Katolik yang sebenarnya, seperti modul interaktif, skenario *Deep Learning*, atau media berbasis teknologi yang mendukung refleksi. Pengembangan ini harus mengacu pada prinsip personalisasi dan *learner-centered* untuk efektif menanggapi gaya belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap Implementasi *(Implementation),* desain tersebut diterapkan di kelas, dengan peran guru bergeser menjadi fasilitator dan kolaborator untuk memandu proses refleksi spiritual siswa. Akhirnya, tahap Evaluasi *(Evaluation)* berfungsi untuk mengukur kelayakan (validitas dan praktikalitas) desain yang dihasilkan. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa desain Pendidikan Agama Katolik yang baru tersebut benar-benar mampu meningkatkan keterlibatan, refleksi, dan internalisasi nilai iman pada siswa, menjembatani jurang pemisah antara ajaran spiritual dan realitas digital peserta didik (Hidayat & Sumantri, 2022: 12).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa model *ADDIE* berfungsi sebagai metodologi sistematis yang vital untuk merancang inovasi dalam Pendidikan Agama Katolik khususnya yang berorientasi pada peningkatan kualitas pemahaman mendalam *(Deep Learning)*. Pendekatan ini mewajibkan adanya analisis awal berbasis data untuk mengidentifikasi kesenjangan pedagogis dan

mengakomodasi karakteristik digital siswa. Berdasarkan temuan ini, desain kurikulum dan pengembangan materi harus berfokus pada integrasi dimensi afektif dan kognitif melalui aktivitas yang terpusat pada pembelajar. Setelah pengembangan produk selesai, implementasi menempatkan pendidik sebagai katalisator refleksi, diikuti oleh evaluasi ketat guna memverifikasi kelayakan dan efektivitas desain dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai spiritual dan menjembatani ajaran agama dengan kehidupan nyata siswa.

2.10 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mengacu pada studi dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menjadi sumber acuan bagi pelaksanaan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut mendukung dan memperkuat dasar bagi penelitian yang sedang dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Nama Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan	Posisi kebaruan
1.	Simanjuntak, R. P.	Mengintegrasikan Deep Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik	Peneliti terdahulu fokusnya lebih pada integrasi konseptual/teoritis, bukan pada pengembangan desain pembelajaran yang terperinci	Menggabungkan konsep Pendidikan Agama Katolik dan Deep Learning.	Desain Pembelajaran Aplikatif yang terstruktur untuk pembelajaran PAK
2.	Sari, W. M. & Wijayanti, A.	Konsep Deep Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.	Peneliti terdahulu tidak membahas PAK dan tidak menggunakan model desain pengembangan (ADDIE). Fokusnya pada	Peneliti terdahulu menggunakan konsep sentral Deep Learning sebagai kerangka pembelajaran.	Menerapkan konsep Deep Learning PAK dengan kerangka pengembangan desain yang terstruktur.

No	Nama Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan	Posisi kebaruan
			Kurikulum Merdeka.		
3.	Sari, D. R. & Wibowo, S.	Validasi dan Efektivitas Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Learning dengan Pendekatan ADDIE.	Peneliti terdahulu objeknya adalah desain pembelajaran E-Learning Interaktif secara umum, bukan PAK, dan tidak mengaitkan secara eksplisit dengan konsep Deep Learning	Menggunakan model ADDIE sebagai metodologi pengembangan desain dan fokus pada validasi produk desain	Untuk desain yang menggabungkan PAK dan Deep Learning

2.11 Kerangka Pikir

Penelitian ini diawali dengan identifikasi adanya kesenjangan digital dan pedagogis yang signifikan dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Fenomena ini muncul dari kontrasnya karakteristik siswa Generasi Z yang digital dan interaktif dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan hafalan) yang masih dominan. Konsekuensi dari kesenjangan ini adalah terhambatnya tercapainya tujuan ideal Pendidikan Agama Katolik, yakni internalisasi iman yang mendalam (*olah hati dan olah rasa*), karena fokus pembelajaran hanya terpaku pada aspek kognitif semata. Observasi menunjukkan bahwa rendahnya minat dan keaktifan siswa saat metode ceramah mengindikasikan kebutuhan mendesak akan inovasi pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. Oleh karena itu, permasalahan sentral penelitian ini dirumuskan pada upaya mengembangkan desain pembelajaran yang inovatif, personalisasi, dan adaptif guna menjembatani jurang

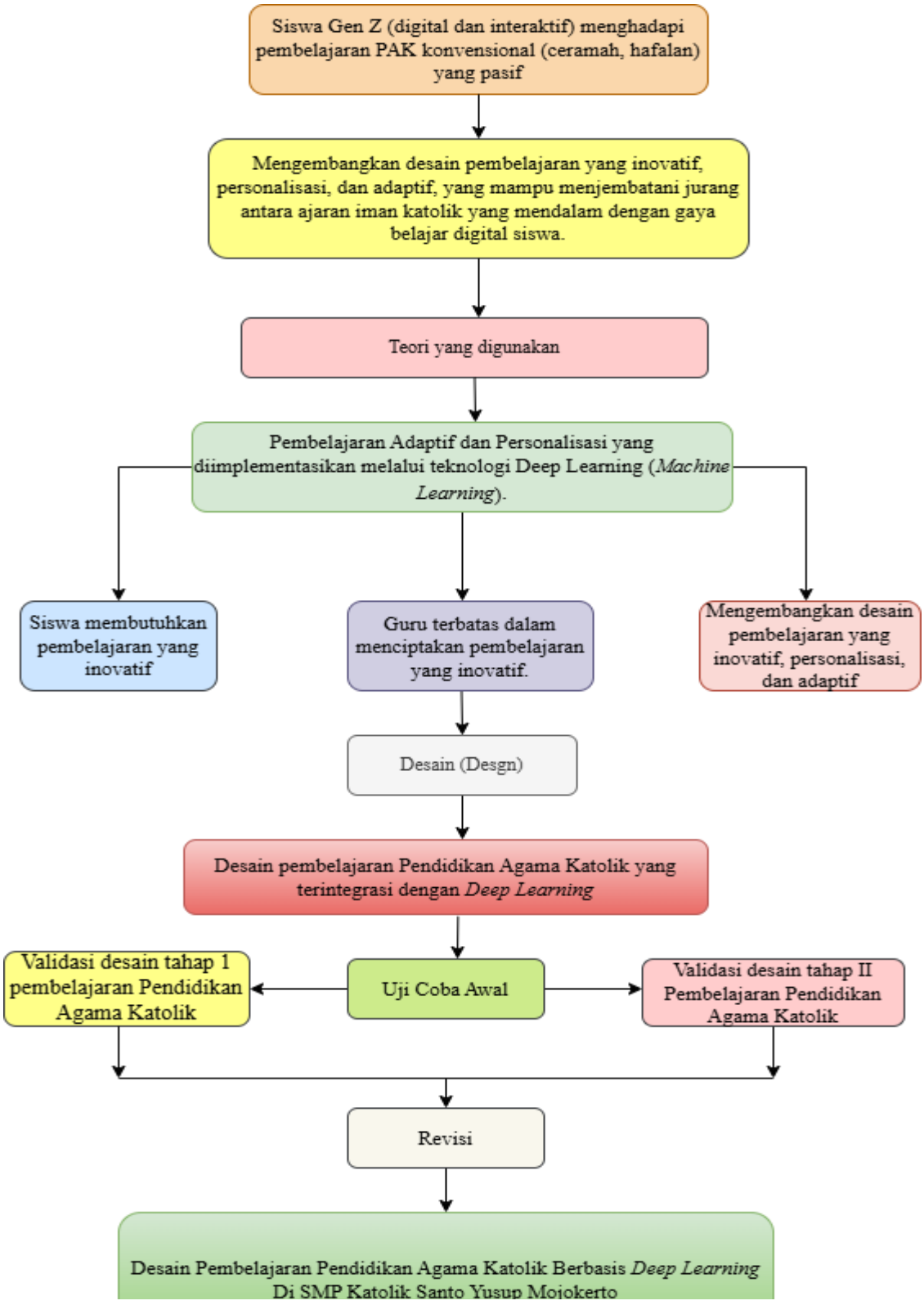
pemisah antara ajaran spiritualitas mendalam dengan realitas gaya belajar siswa saat ini (Nadur dkk 2024:1930-1943).

Untuk menjawab permasalahan kesenjangan pedagogis dan kebutuhan personalisasi, penelitian ini mengadopsi kerangka kerja Model Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, *Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Model ADDIE menyediakan pendekatan sistematis dan adaptif yang sangat relevan. Tahap Analisis *(Analysis)* berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan digital dan kebutuhan belajar spesifik siswa Gen Z di SMP Katolik Santo Yusup. Tahap Desain *(Design)* dan Pengembangan *(Development)* memfasilitasi integrasi konsep *Deep Learning* (seperti personalisasi konten otomatis) ke dalam modul dan instrumen Pendidikan Agama Katolik. Asumsi teorinya adalah bahwa desain yang teruji melalui Model ADDIE akan menghasilkan produk yang valid (berdasarkan pakar) dan praktis (berdasarkan implementasi awal), sehingga efektif mendukung transisi peran guru menjadi fasilitator dan meningkatkan internalisasi nilai melalui peningkatan refleksi siswa, yang keseluruhannya terukur pada tahap Evaluasi model tersebut (Permana, 2022:105-115).

Penggunaan model ini dipilih karena kemampuannya dalam menyediakan tahapan yang logis, mulai dari identifikasi kebutuhan khusus (Analisis), perumusan strategi (Desain), perwujudan purwarupa (Pengembangan), uji coba lapangan yang terencana (Implementasi), hingga penilaian kualitas produk yang berkesinambungan (Evaluasi). Dengan demikian, ADDIE menjamin bahwa desain pembelajaran adaptif yang dihasilkan tidak hanya berlandaskan pada teori, namun

juga divalidasi melalui serangkaian uji coba empiris, sehingga relevansi dan efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Model ini memastikan proses pengembangan berawal dari identifikasi kebutuhan spesifik (Analisis), dilanjutkan dengan perumusan strategi yang terperinci (Desain), perwujudan awal (Pengembangan), pengujian fungsionalitas di lingkungan nyata (Implementasi), dan diakhiri dengan evaluasi kualitas serta efektivitas secara berkesinambungan (Evaluasi). Melalui siklus iteratif ini, ADDIE secara fundamental menjamin akuntabilitas akademis produk pembelajaran yang dihasilkan, sebab desain tersebut tidak hanya didasarkan pada landasan teoretis yang kuat, tetapi juga telah divalidasi dan ditingkatkan melalui serangkaian uji coba empiris yang sistematis (Putra & Dahlan, 2022:33-40). Berikut ini adalah gambaran kerangka berpikir yang akan digunakan dalam penelitian.

Gambar 2.11 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subjek dan objek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan dua kelompok responden dengan jumlah yang berbeda sesuai tahapan penelitian, yaitu 10 siswa kelas VIII dan 1 guru Pendidikan Agama Katolik untuk kegiatan analisis kebutuhan pada Tahap Analisis (*Analyze),* serta 42 siswa kelas VIII untuk kegiatan uji coba lapangan pada Tahap Evaluasi *(Evaluation).* Secara umum, subjek penelitian ini adalah siswa dan guru Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Objek dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan *(Research and Development atau R&D).* untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menganalisis implementasi desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.

3.2 Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Yang beralamatan di Jl. Niaga No.15 kota Mojokerto, Sentanan, Kec. Kranggan, Kota Mojokerto, Jawa Timur, dengan kode pos 61312. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari hingga mei 2026.

3.3 Prosedur Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2022) model ADDIE terdiri atas lima tahapan pengembangan, yaitu Analisis *(Analyze),* perancangan *(Desing),* pengembangan *(Development),* Implementasi (*Implementation),* dan Evaluasi *(Evaluation)*

3.3.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang ditemui khusus siswa serta guru di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Analisis dilakukan untuk menjembatani kesenjangan digital yang timbul dari kontrasnya karakteristik siswa Generasi Z yang akrab dengan teknologi dengan metode pembelajaran Pedidikan Agama Katolik (ceramah dan hafalan) yang cenderung pasif. Secara khusus, analisis juga mencakup pemanfaatan *Deep Learning* untuk memfasilitasi diagnosis kebutuhan belajar peserta didik yang presisi dan berbasis data real-time.

3.3.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merumuskan kerangka konseptual produk untuk memastikan keselarasan antara tujuan dan strategi yang akan diimplementasikan. Dalam penelitian ini, tahap desain diarahkan untuk menciptakan sebuah desain pembelajaran yang inovatif, personalisasi, dan adaptif. Desain tersebut secara fundamental menyelaraskan kapabilitas analitik dan adaptif dari *Deep Learning* ke dalam alur instruksional. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan sistem yang mampu menyesuaikan materi, kecepatan, dan jenis aktivitas belajar secara otomatis, sehingga pembelajaran responsif terhadap kebutuhan kognitif individual.

3.3.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan proses model desain pembelajaran sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya untuk menghasilkan Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* dengan mengunakan metode ADDIE. Setelah menyelesaikan desain pembelajaran, selanjutnya peneliti akan

melakukan uji validasi yang akan dinilai oleh dua orang validator ahli desain pembelajaran. Hasil uji validasi akan digunakan peneliti untuk mengetahui tinngkat kelayakan desain pembelajaran. Dalam proses ini peneliti untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan desain pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan revisi desain pembelajaran yang berdasarkan masukan dari validator desain pembelejaran hingga desain pembelajaran dinilai layak untuk digunakan oleh validator. Berikut adalah langkah-langkah pada tahap ini:

1. Penyusunan desain pembelajaran secara lengkap berdasarkan kerangka yang telah dirancang.
2. Validasi oleh para validator desain pembelajaran untuk mengukur tingkat kelayakan penggunaan desain pembelajaran.
3. Revisi desain pembelajaran berdasarkan masukan dari para validator.

3.3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dalam model *Research and Development* (R&D) ADDIE di mana desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* yang telah divalidasi dan dikembangkan diujicobakan secara nyata di lapangan. Fase ini merupakan "uji coba lapangan yang terencana" atau "pengujian fungsionalitas di lingkungan nyata"

Dalam tahap ini peneliti juga mengambil data terkait respon siswa mengenai penggunaan desain pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh dari angket responden akan digunakan sebagai acuan dalam revisi desain pembelajaran jika berdasarkan hasil data tersebut diperluhkan perbaikan lebih

lanjut dari desain pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah langkah-langkah pada tahap ini.

1. Melaksanakan uji coba di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto yang dipilih secara acak.
2. Pengumpulan data penggunaan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* diimplementasikan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik sesuai dengan rancangan yang telah divalidasi.
3. Penggelolahan data uji coba terbatas untuk mengukur tingkat kelayakan desain pembelajaran dalam kelompok kecil serta untuk mengetahui hal-hal yang dirasa perlu untuk di perbaiki dalam desain pembelajaran.
4. Melakukan perbaikan desain pembelajaran jika diperlukan sebelum akhirnya menghasilkan bentuk akhir dari desain pembelajaran dan kemudian melakukan tahapan selanjutnya.

3.3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini dilakukan peneliti untuk mengukur tingkat kelayakan desain pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran langsung di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto dalam proses uji coba lapangan. Pengambilan data yang dilakukan peneliti dalam tahap ini dengan menggunakan angket responden siswa serta observasi pada saat pelaksanaan penggunaan desain pembelajaran di kelas. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam tahap ini:

1. Pelaksanaan uji coba lapangan dengan melakukan pembelajaran pendidikan agama katolik berbasis *Deep Learning* dengan *Research and Development* (R&D) ADDIE terhadap siswa di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.
2. Pengambilan data untuk mengukur tingkat kelayakan desain pembelajaran di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.
3. Penggelolahan dan deskripsi data-data hasil penelitian yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada tahap ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengadopsi Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* dengan kerangka ADDIE, sehingga teknik pengumpulan data dirancang terstruktur sesuai fase model tersebut. Teknik Observasi dilakukan pada tahap Analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik siswa dan guru di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto serta pada tahap Implementasi untuk mengamati transisi peran guru dan keaktifan siswa di lingkungan nyata. Sementara itu, instrumen utama berupa Angket (Kuesioner) digunakan pada tahap *Development* dan *Evaluation;* Angket Validasi Ahli digunakan untuk menguji kelayakan desain yang diintegrasikan dengan *Deep Learning*, dan angket respon siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan serta efektivitas desain dalam memfasilitasi pemahaman mendalam dan reflektif nilai-nilai iman Katolik pada siswa Generasi Z. Berikut adalah rangkuman terkait teknik pengumpulan data yang akan dilakukan data yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi:

1. Kuesioner (angket)

   Angket atau kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk menilai kualitas desain pembelajaran terdiri dari tiga macam yakni:

   a) Angket untuk ahli materi:

      Berisi pertanyaan terkait kualitas penyajian materi ajar dalam desain pembelajaran yang dikembangkan.

   b) Angket untuk ahli desain:

      Berisi pertanyaan mengenai kualitas desain pembelajaran yang dikembangkan.

   c) Angket untuk siswa:

      Berisi pertanyaan terkait penilaian siswa mengenal desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang akan dikembangkan.

   d) Angket untuk guru:

      Berisi pertanyaan terkait penilaian guru mengenal desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang akan dikembangkan.

2. Observasi

   Observasi dilakukan pada dua tahap:

   - Pra pengembangan (tahap analisis) untuk mengidentifikasikan masalah dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

- Saat uji coba lapangan (tahap implementasi) untuk menilai bagaiaman modul diterapkan di kelas, respon siswa terhadap desain pembelajaran berbasis *Deep Learning.*

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dirancang untuk memastikan bahwa desain pembelajaran Pendidikan Agama Katoli berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan potensi efektivitas yang tinggi. Dalam Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, instrumen berfungsi sebagai alat ukur yang terstruktur untuk mengumpulkan data kuantitatif maupun kualitatif sesuai dengan tahapan model ADDIE (Analisis, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) (Sugiyono, 2022:407). Instrumen yang digunakan meliputi angket (Kuesioner) yang terbagi menjadi angket validasi ahli dan angket respon siswa, serta lembar observasi.

Angket Validasi Ahli merupakan instrumen utama yang digunakan pada Tahap Pengembangan untuk menguji kelayakan teoretis desain. Angket ini secara spesifik dibagi berdasarkan fokus keahlian, yaitu Angket untuk Ahli Materi yang menilai kualitas dan kesesuaian penyajian materi ajar Pendidikan Agama Katolik, dan Angket untuk Ahli Desain/Media yang menilai kualitas teknis, antarmuka, dan fungsionalitas desain pembelajaran yang telah mengintegrasikan kapabilitas adaptif dari *Deep Learning*. Proses validasi ini esensial untuk menjamin bahwa kerangka konseptual produk, yang menyelaraskan fitur analitik *Deep Learning* dengan alur instruksional Pendidikan Agama Katolik, dinilai layak dan dapat diimplementasikan (Sugiyono, 2022: 409).

Selanjutnya, Angket Respon Siswa digunakan pada Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi untuk mengukur data empiris mengenai tingkat kepraktisan dan keterterimaan desain di lapangan. Angket ini secara khusus berisi pertanyaan terkait penilaian siswa mengenai fitur adaptif, peningkatan keterlibatan yang mengatasi metode konvensional (ceramah), serta sejauh mana desain ini memfasilitasi pemahaman mendalam dan reflektif nilai-nilai iman Katolik (*olah hati dan olah rasa*). Data dari angket ini menjadi acuan primer dalam menentukan apakah desain pembelajaran memerlukan perbaikan lebih lanjut sebelum menghasilkan bentuk akhir.

Sebagai pelengkap, lembar observasi digunakan pada Tahap Analisis dan Implementasi. Pada tahap Analisis, observasi berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan pedagogis dan digital antara karakteristik Generasi Z dan metode ceramah yang pasif. Sementara pada Tahap Implementasi dan Evaluasi, lembar observasi digunakan untuk mengamati dinamika proses belajar secara langsung di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, khususnya dalam memverifikasi transisi peran guru dari pengontrol menjadi fasilitator, aktivator, dan kolaborator, serta mencatat peningkatan keaktifan siswa sebagai wujud internalisasi nilai. Selain itu, wawancara juga digunakan, terutama untuk mendapatkan informasi kualitatif mendalam terkait kebutuhan dan tanggapan guru Pendidikan Agama Katolik terhadap penggunaan desain yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Ringkasan Instrumen Pengumpulan Data

No	**Insturmen**	**Sasaran**	**Jumlah Butir**	**Skala yang digunakan**
1	Angket analisis kebutuhan guru	guru PAK	13 butir	Skala likert
2	angket analisis kebutuhan siswa	Siswa kelas VIII	37 butir	Skala likert
3	Lembar validasi ahli materi	Ahli materi PAK	29 butir	Skala likert
4	lembar validasi ahli desain pembelajaran	Ahli desain pembelajaran	29 butir	Skala likert
5	angket respon siswa	Siswa kelas VIII	19 butir	Skala likert

3.5.1 validator Penelitian

Untuk menjamin kelayakan modul ajar yang dikembangkan, penilaian dilakukan oleh dua validator ahli yang memiliki kompetensi dan latar belakang yang relevan. Identitas dan kualifikasi validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Identitas Validator Penelitian

No	Nama Validator	Bidang Keahlian	Institusi/Latar Belakang
1	Petrus Miadi Dala, S.S.,M.Pd	Pendidikan Agama Katolik	Guru Pendidikan Agama Katolik SMPK St. Yusuf Madiun.
2	Suparto.S.Ag.M.Pd	Desain Pembelajaran	Guru Pendidikan Agama Katolik

3.5.2 Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan teoretis dan konseptual desain pembelajaran sebelum diujicobakan. Instrumen ini diberikan

kepada Ahli Materi Pendidikan Agama Katolik dan Ahli Desain Pembelajaran/Teknologi Pendidikan. Validasi Materi: Menilai kesesuaian konten pelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan ajaran gereja, kurikulum, dan prinsip internalisasi iman yang mendalam. Validasi Desain: Menilai kesesuaian desain pembelajaran dengan prinsip-prinsip *Deep Learning* (misalnya, personalisasi, adaptif, mendorong refleksi), model pembelajaran yang mendukung (*Project-based Learning* / *Problem-based Learning*), dan Model ADDIE itu sendiri.

3.5.3 Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini dirancang untuk memperoleh penilaian dari ahli materi mengenai kelayakan konten modul ajar Pendidikan Agama Katolik yang dikembangkan melalui model ADDIE. Modul tersebut memadukan unsur gamifikasi dan teknologi deep learning guna meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Instrumen ini berfungsi menilai kesesuaian substansi, ketepatan aspek teologis, kerapian sistematika penyajian, penerapan unsur gamifikasi, serta kejelasan penggunaan bahasa. Hasil penilaian ahli materi menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi dan penyempurnaan modul sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1		Capaian Pembelajaran (CP) yang dirumuskan mencerminkan nilai-nilai iman Kristiani yang relevan dengan kehidupan peserta didik.					
2		Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
		disusun secara logis dan terstruktur sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.					
3	**Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**	Tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan.					
4		ATP mencakup dimensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) secara seimbang.					
5		Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan dapat diamati.					
6		Urutan materi dalam ATP mencerminkan progresivitas dan kesinambungan belajar yang logis.					
7	**Kedalaman dan Kekuatan Materi**	Materi pembelajaran memiliki kedalaman konsep teologis yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					
8		Konten materi bersumber dari Kitab Suci, ajaran Gereja (Magisterium), dan dokumen Gereja yang sahih dan terpercaya.					
9		Materi disajikan secara akurat, tidak mengandung kesalahan konsep atau penafsiran teologis yang menyimpang.					
10		Keluasan materi mencakup aspek iman, moral, liturgi, dan aksi					

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
		sosial Gereja secara proporsional.					
11		Materi pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mengintegrasikan iman dengan kehidupan sehari-hari (living faith).					
12		Konten pembelajaran memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan spiritualitas peserta didik.					
13		Contoh dan ilustrasi yang digunakan dalam materi relevan dan kontekstual bagi kehidupan peserta didik.					

3.5.4 Angkat Validasi ahli desain

Angket validasi ahli desain berfokus pada penilaian aspek teknis, estetika, dan fungsionalitas media atau platform berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan. Fokus Validasi: Menilai kelayakan visual, kemudahan penggunaan (*user-friendly*), dan efektivitas teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran adaptif dan interaktif.

Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	**Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran**	Desain pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang mendorong pemikiran kritis dan reflektif peserta didik.					
2		Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik					

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
		memahami materi secara bermakna (meaningful learning), bukan sekadar hafalan.					
3		Pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Higher Order Thinking Skills).					
4		Terdapat aktivitas pembelajaran yang mendorong elaborasi dan koneksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman iman peserta didik.					
5		Desain pembelajaran mengintegrasikan strategi metakognitif yang membantu peserta didik merefleksikan proses belajarnya sendiri.					
6		Aktivitas pembelajaran mendorong kolaborasi, diskusi, dan dialog antar peserta didik (collaborative learning).					
7		Pendekatan pembelajaran berbasis pertanyaan esensial (essential questions) yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik.					
8		Desain pembelajaran memuat ruang refleksi spiritual yang mendalam dan otentik bagi peserta didik.					
10		Penilaian yang dirancang mampu mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar ingatan faktual.					

No	Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
11		Penilaian yang dirancang mampu mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar ingatan faktual.					
12	**Kelayakan Perangkat Pembelajaran**	Media dan sumber belajar yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.					
13		Perangkat pembelajaran (modul, LKPD, media) disusun dengan bahasa yang jelas, komunikatif, dan sesuai usia.					
14		Alokasi waktu yang dirancang proporsional dengan beban materi dan aktivitas pembelajaran.					
15		Instrumen penilaian yang dirancang valid, reliabel, dan maampu mengukur capaian pembelajaran secara holistik.					
16		Perangkat pembelajaran memuat panduan yang cukup bagi guru untuk mengimplementasikan pendekatan *Deep Learning*.					
17		Desain pembelajaran memperhatikan diferensiasi untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan peserta didik.					

3.5.5 Angket respon siswa

Angket respon siswa adalah instrumen kunci untuk mengumpulkan data praktikalitas dan *feedback* dari subjek pengguna desain pembelajaran. Tujuan

utamanya adalah mengukur tingkat penerimaan dan keterlibatan siswa Gen Z terhadap desain pembelajaran Agama Katolik berbasis *Deep Learning* yang baru.

Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
A. Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning)*						
1	Saya merasa fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.	☐	☐	☐	☐	☐
2	Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran membantu saya menyadari pentingnya topik yang dipelajari.	☐	☐	☐	☐	☐
3	Suasana kelas (doa pembuka dan sudut refleksi) membantu saya lebih tenang dan siap belajar.	☐	☐	☐	☐	☐
B. Aspek Bermakna *(Meaningful Learning)*						
4	Saya dapat menjelaskan makna simbol-simbol dalam Sakramen Baptis (air, minyak, lilin, kain putih) setelah mengikuti pembelajaran.	☐	☐	☐	☐	☐
5	Saya memahami dasar Kitab Suci tentang Sakramen Baptis (Yoh 3:5; Mat 28:19-20).	☐	☐	☐	☐	☐
6	Saya dapat menghubungkan materi Sakramen Baptis dengan kehidupan iman saya sehari-hari.	☐	☐	☐	☐	☐
7	Diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis membantu saya memahami materi lebih mendalam.	☐	☐	☐	☐	☐
C. Aspek Menggembirakan *(Joyful Learning)*						
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.	☐	☐	☐	☐	☐
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab	☐	☐	☐	☐	☐

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.					
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☐	☐
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	☐	☐	☐	☐	☐
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.	☐	☐	☐	☐	☐
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.	☐	☐	☐	☐	☐
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☐	☐
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☐	☐
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☐	☐
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☐	☐
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☐	☐

3.5.6 Lembar Observasi

Lembar observasi ini bertujuan untuk memetakan kesenjangan pedagogis antara karakteristik siswa Generasi Z dengan metode pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang diterapkan, sebagai bagian dari tahap Analisis Kebutuhan *(Analize)* dalam model ADDIE. Fokus observasi diarahkan pada keterlibatan dan keaktifan siswa di kelas saat terjadi perbedaan metode ajar. Secara khusus, pengamat perlu mencatat perilaku siswa (seperti kurang fokus, pasif, bosan, atau mengantuk) ketika pembelajaran didominasi oleh ceramah dan penjelasan guru (metode konvensional). Sebaliknya, pengamat juga perlu mencatat peningkatan minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa saat guru menggunakan metode interaktif seperti game edukatif, kuis, atau aktivitas partisipatif lainnya.

3.6.1 Observasi Penggunaan Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Lembar observasi ini digunakan oleh peneliti sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengamati keefektifan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan modul ajara yang dikembangkan oleh peneliti dalam pelaksanaan uji coba lapangan. Adapun aspek-aspek yang diamati dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.6 Lembar Observasi Penggunaan Desain Pembelajaran

No	Aspek yang di amati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Guru mengaktifkan sistem pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang dapat mengenal isi pola belajar siswa secara *real-time* (data interaksi,respons,atau pola kesalahan)			
2.	Guru menyesuaikan materi atas aktifitas pembelajaran dengan tingkat kesulitan soal/kuis,rekomendasi			

No	Aspek yang di amati	Ya	Tidak	Catatan
	vidio,study kasus. Sesuai dengan kebutuhan atau kesulitan setiap siswa			
3.	Pembelajaran fokus pada pemahaman mendalam dan reflektif terhadap nilai-nilai iman, bukan hanya sekedar menghafal materi (*Deep Learning* menekankan oleh pikiran,oleh hati,dan oleh rasa).			
4.	Siswa menunjukan peningkatan keterlibatan dan keaktifan yang khusus dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif, game edukatif, atau aktifitas partisipat lainnya yang disediakan			
5.	Guru bertindak sebagai aktivator yang menstimulasi diskusi,memicu antusiasme, dan memberikan umpan balik.			
6.	Guru berperan sebagai kolaborator yang membangun *colllabora tive inquiry* dengan siswa atau pihak lain.			
7.	Guru tidak lagi menjadi pengontrol utama atau satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang memandu siswa mencapai pemahaman mendalam			
Ya : Apabila dilaksanakan oleh $\leq \frac{3}{4}$ siswa yang mengikuti pelajaran di kelas Tidak : apabila dilaksanankan oleh $< \frac{3}{4}$ siswa yang mengikuti pelajaran di kelas				

3.5.6.2 Lembar analisis kebutuhan siswa dan guru

Lembar ini digunakan oleh penliti untuk memperoleh informasi dari guru pendidikan agama katolik SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto untuk kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Adapun hal-hal yang akan ditanyakan oleh peneliti ketika proses dapat dilihat di tabel.

Tabel 3.7 Lembar analisis kebutuhan siswa dan guru

No	Tahan Pembelajaran	Ya	Tidak	Keterangan
1.	**Pendahuluan**			
	Apakah tujuan pembelajaran mengarah pada pemahaman makna iman, bukan sekadar hafalan doktrin?			
	Apakah materi yang dipilih relevan dengan pengalaman konkret peserta didik?			
	Apakah terdapat perencanaan kegiatan yang mendorong refleksi iman pribadi?			
	Apakah strategi pembelajaran yang dirancang memungkinkan siswa berpikir kritis dan berdialog?			
	Apakah pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan Kitab Suci, ajaran Gereja, dan konteks kehidupan siswa?			
	Apakah guru mengaitkan materi dengan pengalaman hidup nyata siswa?			
	Apakah suasana kelas dibangun dalam nuansa dialogis dan partisipatif?			
	Apakah terdapat kegiatan pembuka yang membantu siswa menyadari makna rohani pembelajaran (misalnya doa reflektif yang kontekstual)?			
2.	**Kegiatan Inti**			
	Apakah siswa diberi kesempatan membaca dan menganalisis teks Kitab Suci secara aktif?			
	Apakah guru mendorong siswa menafsirkan makna ajaran iman secara kritis?			
	Apakah siswa terlibat dalam diskusi yang mendalam, bukan sekadar menjawab pertanyaan faktual?			

No	Tahan Pembelajaran	Ya	Tidak	Keterangan
	Apakah terjadi dialog iman antar siswa?			
	Apakah siswa diajak mengaitkan ajaran iman dengan situasi konkret kehidupan peserta didik?			
	Apakah ada tugas yang menuntut penerapan nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari?			
	Apakah siswa diajak membuat komitmen tindakan nyata berdasarkan pembelajaran? Apakah pembelajaran mendorong pembentukan sikap dan karakter Kristiani?			
	Apakah siswa diberi ruang untuk refleksi pribadi?			
	Apakah refleksi yang dilakukan menyentuh kesadaran hati nurani?			
	Apakah guru memfasilitasi sharing pengalaman iman secara terbuka dan aman?			
3.	**Kegiatan Penutup**			
	Apakah peserta didik mampu menyimpulkan inti pembelajaran dengan tepat?			
	Apakah guru menegaskan kembali nilai utama yang dipelajari dalam terang iman Katolik?			
	Apakah peserta didik diberi tantangan atau komitmen konkret untuk menerapkan nilai iman dalam kehidupan sehari-hari?			
	Apakah guru memberikan tugas lanjutan yang mendorong praktik nyata di luar kelas?			
	Apakah peserta didik diajak merefleksikan proses pembelajaran hari itu?			
	Apakah peserta didik menyampaikan komitmen			

No	Tahan Pembelajaran	Ya	Tidak	Keterangan
	pribadi sebagai tindak lanjut pembelajaran?			
	Apakah kegiatan penutup diakhiri dengan doa yang relevan dengan materi dan refleksi yang telah dilakukan?			

3.5.6.3 Lembar Penggunaan Desain Dalam Pembelajaran berbasis *Deep Learning*

Tabel 3.8 Lembar Wawancara penggunaan desain dalam pembelajaran

1.	Menurut Anda, apa tantangan terbesar yang dihadapi dalam mengajarkan atau mempelajari Pendidikan Agama Katolik.
2.	Materi atau tema Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik apa yang menurut anda didekati dengan pembelajaran mendalam *(Deep Learning)*
3.	Strategi atau pendekatan pembelajaran seperti apa yang anda harapkan hadir dalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.
4.	Teknologi atau platorm digital apa yang anda harapkan dapat diitegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan?
5.	Bagaimana menurut anda desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dapat lebih efektif dalam membentuk karakter dan spiritualitas
6.	Saran atau masukan lain yang ingin anda sampaikan terkait pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning.*

3.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahap penting dalam desain modul ajar. Adanya uji coba produk ini untuk memastikan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas lebih luas. Tahapan dalam uji coba ini dilakukan dalam Implementasi dan Evaluasi, dilaksanakan melalui serangkaian pengujian berjenjang, dimulai dari Uji Coba Terbatas *(Small Group)* hingga Uji Coba Lapangan demi menghasilkan desain pembelajaran Pendidikan Agama

Katolik yang layak digunakan. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut terkait tahapan uji coba produk hingga produk penelitian ini dinyatakan layak digunakan secara luas dalam pembelajaran.

3.6.1 Uji Coba Awal Terbatas *(Small Group)*

Uji Coba Awal dilakukan peneliti dengan tahap implementasi awal produk yang telah direvisi dari masukan validator, melibatkan sejumlah kecil subjek penelitian, idealnya 6 hingga 10 siswa yang representatif dari populasi target di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk mengukur tingkat praktikalitas, keterbacaan instruksi, dan fungsionalitas teknis desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* dalam skala minimal, sebelum dilanjutkan ke uji coba lapangan yang lebih luas. Data yang dihimpun pada tahap ini, umumnya melalui angket respons siswa dan observasi langsung, digunakan sebagai bukti empiris pertama untuk mengidentifikasi kekurangan minor, potensi sistem, serta hambatan penggunaan yang mungkin memerlukan perbaikan segera, sehingga produk menjadi lebih stabil dan siap untuk diujikan pada kelompok yang lebih besar. Tahap ini melibatkan beberapa langka sebagai berikut:

3.6.1.1 Validasi Tahap Pertama Oleh Ahli Materi Dan Ahli Desain

Validasi tahap pertama merupakan prosedur penilaian kelayakan teoretis dan konseptual produk, yang dilakukan oleh para pakar atau validator independen (Ahli Materi Pendidikan Agama Katolik dan Ahli Desain Pembelajaran/Media). Tujuan dari validasi ini adalah untuk menjamin bahwa desain pembelajaran yang telah dikembangkan secara kognitif, pedagogis, dan teknis telah memenuhi standar keilmuan yang relevan; Ahli Materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum

dan nilai-nilai iman Katolik, sementara Ahli Media/Desain menilai kualitas teknis, antarmuka *(user-friendly),* dan integrasi kapabilitas adaptif *Deep Learning.* Hasil dari proses validasi ini berupa data kuantitatif (skor kelayakan) dan data kualitatif (masukan/saran perbaikan) yang esensial sebagai landasan untuk melakukan revisi awal produk.

3.6.1.2 Revisi Awal

Revisi awal adalah proses perbaikan dan penyempurnaan desain pembelajaran yang dilakukan segera setelah peneliti menerima hasil dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Desain pada tahap validasi pertama. Prinsip dari revisi ini adalah menindaklanjuti semua saran dan kritik konstruktif yang berkaitan dengan ketidaksesuaian konten, kerancuan instruksi, kelemahan antarmuka, atau aspek teknis *Deep Learning* yang dinilai belum optimal, untuk memastikan bahwa produk secara konseptual dan struktural telah memenuhi standar kelayakan teoretis. Keberhasilan revisi awal ini menjadi penentu utama agar desain pembelajaran menjadi layak secara mendasar dan dapat dilanjutkan ke tahap Uji Coba Awal Terbatas tanpa membawa kesalahan atau kelemahan teoretis yang fundamental.

3.6.2 Uji Coba Lapangan *(Field Trial)*

Uji Coba Lapangan (Field Trial) merupakan tahap implementasi produk dalam skala yang lebih luas, melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak (seperti satu atau beberapa kelas penuh) dan dilaksanakan di lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Tahap ini bertujuan utama untuk mengukur tingkat efektivitas, keterterimaan, dan dampak nyata desain pembelajaran PAK berbasis *Deep Learning* terhadap proses belajar

mengajar, khususnya dalam memverifikasi apakah produk mampu meningkatkan keterlibatan siswa Gen Z dan memfasilitasi pemahaman mendalam nilai-nilai iman Katolik sebagaimana yang dirancang. Data yang dikumpulkan pada fase ini melalui observasi langsung dinamika kelas, angket respons siswa pasca-penggunaan, dan wawancara guru menjadi bukti empiris krusial yang menentukan apakah produk telah layak dan siap untuk difinalisasi, ataukah masih memerlukan Revisi Lanjutan.

3.6.3 Revisi lanjutan

Revisi lanjutan adalah proses penyempurnaan produk secara menyeluruh yang dilaksanakan setelah peneliti menganalisis data empiris yang diperoleh dari Uji Coba Awal Terbatas maupun Uji Coba Lapangan. Berbeda dengan revisi awal yang berfokus pada perbaikan teoretis dari validator, revisi lanjutan ini ditujukan untuk mengatasi kelemahan praktis, seperti kesulitan teknis penggunaan yang dilaporkan siswa/guru, inkonsistensi user interface, atau aspek-aspek yang terbukti kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan atau pemahaman mendalam di lingkungan kelas nyata. Hasil akhir dari revisi lanjutan ini adalah Desain Pembelajaran Akhir yang dianggap telah mencapai tingkat praktikalitas dan efektivitas yang tinggi, sehingga dinyatakan layak untuk disebarluaskan atau diimplementasikan secara permanen.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah informasi non-angka yang bersumber dari hasil wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta catatan observasi proses pembelajaran, yang mana bertujuan untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai kebutuhan, tantangan, dan

tanggapan kualitatif terhadap produk yang dikembangkan. Proses analisis data ini mengikuti langkah-langkah sistematis seperti reduksi data, penyajian data (matriks atau narasi), dan penarikan kesimpulan yang diakhiri dengan deskripsi naratif untuk menafsirkan temuan lapangan terkait dinamika kelas dan transisi peran guru, sebagaimana dijelaskan dalam metodologi penelitian deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2022: 337). Analisis Data Kuantitatif Analisis data kuantitatif berfokus pada pengolahan data numerik yang diperoleh dari instrumen angket, meliputi Angket Validasi Ahli (materi dan media) dan Angket Respon Siswa selama uji coba terbatas dan lapangan. Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata instrumen, yang kemudian diubah menjadi persentase tingkat kelayakan atau kepraktisan produk, sebelum dikonversi menjadi kategori kualitatif (misalnya: Sangat Layak, Layak, Kurang Layak). Penghitungan persentase skor rata-rata ini adalah metode standar dalam penelitian *Research and Development* untuk mengukur tingkat validitas dan keterterimaan produk secara objektif (Sugiyono, 2022: 409).

Analisis Data Kuantitatif Analisis data kuantitatif berfokus pada pengolahan data perhitungan yang diperoleh dari instrumen angket, meliputi Angket Validasi Ahli (materi dan media) dan Angket Respon Siswa selama uji coba terbatas dan lapangan. Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata instrumen, yang kemudian diubah menjadi persentase tingkat kelayakan atau kepraktisan produk, sebelum dikonversi menjadi kategori kualitatif (misalnya: Sangat Layak, Layak, Kurang Layak). Penghitungan persentase skor rata-rata ini adalah metode standar dalam penelitian *Research and*

Development untuk mengukur tingkat validitas dan keterterimaan produk secara objektif (Sugiyono, 2022: 409).

3.7. 1 Analisis Data Kelayakan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

Data dari hasil validasi ahli yang dalam bentuk skala Likert dengan penilaian 1-5 dilakukan dengan memberikan cheeklist terhadap setiap aspek penilaian yang dikategorikan berdasarkan skala kualitatif. Hasil penelitian kemudian diubah menjadi nilai kuantitatif dengan kriteria yang terdapat dalam tabel.

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Keyakan Desain Pembelajaran

Data Kualitatif	Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
cukup	3
kurang	2
Sangat Kurang	1

Widoyoko (2014: 238)

Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

3.7.1.2 Penghitungan Skor Rata-Rata Tiap Aspek

Data berupa skor yang telah dikumpulkan dan ditabulasi per aspek penilaian kemudian dicara skor rata-rata dengan mengunakan rumus sebagai berikut:

$$\overline{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\overline{x}$: skor rata-rata setiap aspek

$\sum x$: jumlah subjek aspek

n : jumlah subjek uji coba

3.7.1.3 Konversi Skor Kuantitatif Ke Data Kualitatif

Tabel 3.10 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No	Rumus rentang skor skala lima	Hasil konversi skala lima	kategori
1.	X > Xi + 1,80 SBi	X > 4,21	Sangat layak
2.	Xi + 0,60 SBi < X ≤ Xi + 1,80 SBi	3,40 < X ≤ 4,21	Layak
3.	Xi − 0,60 SBi < X ≤ Xi + 0,60 SBi	2,60 < X ≤ 3,40	Cukup layak
4.	Xi − 1,80 SBi < X ≤ Xi − 0,60 SBi	1,79 < X ≤ 2,60	Kurang Layak
5.	X ≤ Xi − 1,80 SBi	X ≤ 1,79	Sangat kurang layak

Sumber: Widoyoko (2014: 238),

Keterangan:

Xi = rerata skor ideal = ½ × (skor maksimum ideal + skor minimum ideal) = ½ × (5,00 + 1,00) = 3,00

SBi = simpangan baku ideal = 1/6 × (skor maksimum ideal − skor minimum ideal) = 1/6 × (5,00 − 1,00) = 0,67

X = skor rata-rata yang diperoleh, dihitung dengan rumus $\bar{X} = \Sigma x/n$

3.7.1.4 Konversi Data Pada Tingkat Kelayakan

Tabel 3.11 digunakan sebagai acuan penilaian terhadap data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli desain. Hasil konversi ini selanjutnya digunakan untuk menilai tingkat kelayakan desain pembelajaran menggunakan pedoman konversi data pada tingkat kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 3.10 apabila hasil

penilaian oleh ahli materi dan ahli desain menunjukan skor dengan kategori ”sangat layak” atau ”layak”, maka produk penelitian yang dikembangkan dapat dinyatakan siap diuji cobakan di lapangan. Adapun penyederhanaan dari hasil perhitungan konversi data kuantitatif ke daat kualitatif dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Pedoman Konversi Data Pada Tingkat Kelayakan

No	Hasil Konversi Skala Lima	Kategori
1.	$X > 4,21$	Sangat layak
2.	$3,40 < X \leq 4,21$	Layak
3.	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup layak
4.	$1,79 < X \leq 2,60$	kurang layak
5.	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang layak

Sumber: Widoyoko (2014: 238).

3.7.2 Analisis Data Respon Siswa

Data angket respon siswa setelah mengunakan desain pembelajaran yang dikembangkan kemudian diubah nilai kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 3.13.

Tabel 3.12 Ketentuan Konversi Angket Responden Siswa dalam Skala Lima

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Jawaban	skor	Jawaban	Skor
Sangat setuju	5	Sangat setujuh	1
Setuju	4	setujuh	2
Kurang setuju	3	Kurang setuju	3
Tidak Setuju	2	Tidak setuju	4
Sangat tidak setuju	1	Sangat tidak setuju	5

Sumber: Riduwan (2015:89)

Data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan penelitian siswa kemudian di analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menghitung jumlah skor dari setiap indikator (R)
2) Mengitung presentase masing-masing aspek pada setiap indikator penilaian dengan rumus sebagai berikut:

   $NP = \frac{R}{SM}$X 100%

   $Sumber: ngalim\ Purwanto\ (2012)\ dalam\ More\ (2025: 89)$

Keterangan:

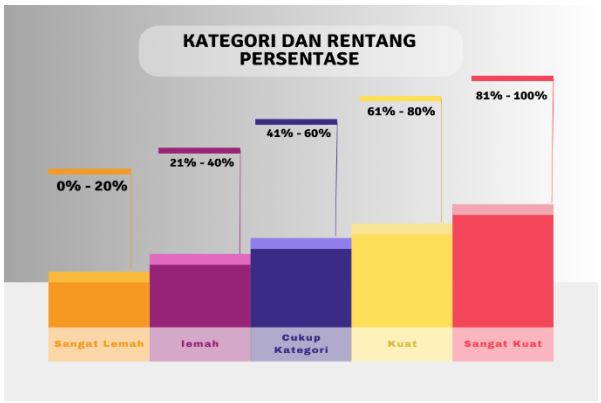
NP : Nilai persen

R : Jumlah Skor tiap indokator

SM : jika semua pertanyaan dijawab dengan skor 5 oleh siswa

3) Mengubah nilai presentase menjadi nilai dalam bentuk kategori Data yang mula-mula berupa data kuantitatif dalam bentuk presentase, kemudian diubah mnejadi data kualitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan desain pembelajaran. Adapun acuan pengubahan data kuantitatif dalam bentuk presentase menjadi data kuantitatif menurut Riduwan (2014: 89) sebagai berikut:

Gambar 3.1 Kategori dan Rentang Persentase Respon Siswa



Keterangan :

Angka 0% - 20% : Sangat Lemah

Angka 21% - 40% :Lemah

Angka 42% - 60% : Cukup

Angka 61% - 80% : Kuat

Angka 81% - 100% : Sangat Kuat

Gambar 3.1 digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kelayakan desain pembelajaran setelah siswa menggunakannya dalam pembelajaran di kelas. Apabila hasil analisis menunjukan persentase respon siswa dalam kategori ”Sangat Kuat” atau ”Kuat”, maka hal ini menjadi indikator bahwa produk penelitian yang dikembangkan layak secara isi dan tampilan untuk digunakan di lapangan secara luas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Hasil Penelitian

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SMPK St. Yusup Mojokerto, khususnya di kelas VIII yang merupakan subjek dalam penelitian ini. Observasi ini ditunjukan terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan peserta didik kelas VIII adapun tujuan observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang akan dianalisiskan terkait kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. berikut adalah penjelasan lebih lanjut terkait hasil penelitian pada tahap analisis kebutuhan yang meliputi beberapa aspek utama.

4.1.1 Tahap Analisis *(Analyze)*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, khususnya di kelas VIII yang merupakan subjek dalam penelitian ini dan memberikan angket untuk di isi oleh guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. adapun tujuan observasi pengamatan saat proses pembelajaran PAK ini untuk mengumpulkan data untuk di analisis terkait kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran PAK. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap materi ajar yang digunakan dalam proses penyusun modul ajar nantinya dengan tujuan agar materi ajar yang digunakan dapat di kembangkan tanpa

menghilangkan karakteristik dari materi ajar tersebut. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut terkait hasil penelitian pada tahap kebutuhan yang meliputih:

4.1.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui angket observasi analisis kebutuhan yang terdiri dari dua instrumen, yaitu angket untuk guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan angket untuk siswa kelas VIII Instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5 (STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, CS = Cukup Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju) untuk pernyataan tertutup, serta pertanyaan terbuka untuk menggali informasi lebih mendalam. Pengolahan data dilakukan dengan menginterpretasikan skor rata-rata ke dalam kategori berikut:

Tabel 4.1 Rentang Skor Observasi Analisis Kebutuhan

Rentang Skor	Kategori	Interpretasi
1,00 - 1,80	Sangat Rendah	Sangat Tidak Setuju / Sangat Lemah
1,81 - 2,60	Rendah	Tidak Setuju / Lemah
2,61 - 3,40	Cukup	Cukup Setuju / Cukup Baik
3,41 - 4,20	Tinggi	Setuju / Baik
4,21 - 5,00	Sangat Tinggi	Sangat Setuju / Sangat Baik

4.1.3 Analisis Kebutuhan Guru Pendidikan Agama Katolik

Berikut ini disajikan hasil analisis terhadap angket observasi yang telah diisi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMPK St. Yusup Mojokerto. Analisis mencakup empat aspek utama, yaitu kondisi Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik saat ini, informasi tentang teknologi *Deep Learning*, serta kesiapan dan dukungan teknologi di sekolah.

4.1.4 Analisis bagian I Kebutuhan Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Bagian I angket memuat tujuh pernyataan (nomor 14 hingga 20) yang diukur menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Guru memberikan respons terhadap setiap pernyataan dengan memilih skor yang sesuai dengan kondisi nyata dan harapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Tabel 4.2. Rekapitulasi Skor Angket Bagian I

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Pembelajaran PAK perlu dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan reflektif.	5	Sangat setujuh
2	Desain pembelajaran PAK perlu memuat pengalaman belajar yang bermakna secara personal dan spiritual.	5	Sangat setujuh
3	Pembelajaran PAK perlu mengintegrasikan nilai-nilai iman Katolik dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.	5	Sangat setujuh
4	Dibutuhkan modul/perangkat pembelajaran PAK berbasis *deep learning* yang siap pakai.	5	Sangat setujuh
5	Desain pembelajaran PAK sebaiknya menggunakan pendekatan berbasis masalah (*problem-based*) atau proyek (*project-based*).	5	Sangat setujuh
6	Refleksi dan meditasi perlu dijadikan bagian yang terstruktur dalam desain pembelajaran PAK.	5	Sangat setujuh
7	Refleksi dan meditasi perlu dijadikan bagian yang terstruktur dalam desain pembelajaran PAK.	5	Sangat setujuh
Total Skor & Rata-rata		35/35	5,00

Angket guru terdiri atas tiga bagian. Bagian II memuat tujuh pernyataan skala Likert (No. 1-17) yang seluruhnya memperoleh skor maksimal 5 (Sangat Setuju), dengan total skor 35/35 dan rata-rata 5,00. Capaian ini menunjukkan bahwa guru sepenuhnya mendukung pengembangan desain Pembelajaran Agama Katolik

berbasis *deep learning*. Guru menegaskan perlunya pembelajaran yang mendorong berpikir kritis dan reflektif, pengalaman belajar yang bermakna secara spiritual, integrasi nilai iman dengan kehidupan sehari-hari, ketersediaan modul *deep learning* yang siap pakai, pendekatan *problem-based* dan *project-based*, refleksi terstruktur, serta asesmen yang mengukur pemahaman mendalam bukan hafalan.

Berdasarkan hasil analisis data bagian 1 disimpulkan bahwa, guru sangat setujuh bahwa pembelajaran PAK memang perlu dirancang dengan yang baru, yaitu berbasis *deep learning.* Hal ini menunjukan bahwa guru benar-benar mendukung penuh rencana penelitian, mulai dari keinginan siswa berpikir kritis, belajar bermakna secara spiritual, sampai tersedianya modul ajar yang siap dipakai di kelas.

4.1.5 Analisis bagian II Uraian terbuka guru

Selain data kuantitatif dari angket tertutup, peneliti juga menggali informasi kualitatif melalui pertanyaan terbuka kepada guru. Berikut ini adalah analisis terhadap jawaban yang diberikan oleh guru responden pada masing-masing pertanyaan:

1. **Tantangan Terbesar dalam Mengajarkan Pendidikan Agama Katolik**

Guru mengidentifikasi tantangan terbesar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai persoalan kedalaman pemahaman, yakni bagaimana membangun pemahaman yang mendalam pada diri peserta didik, bukan sekadar hafalan. Jawaban ini menunjukkan kesadaran guru akan kesenjangan antara tujuan pembelajaran PAK yang ideal dengan praktik yang selama ini terjadi di kelas.

Tantangan ini berkorelasi langsung dengan *Deep Learning* yang menekankan pemahaman yang mendalam mendalam sebagai lawan dari pembelajaran singkat

yang berfokus pada informasi jangka pendek. Dalam pembelajaran PAK, fenomena hafalan tanpa pemahaman merupakan hambatan nyata bagi terbentuknya iman yang hidup dan dihayati. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* menjadi sebuah keniscayaan dalam menjawab tantangan yang disampaikan guru tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data di atas disimpulkan bahwa, guru mengaku bahwa tantangan terbesar dalam mengajar PAK adalah membuat siswa benar-benar paham, bukan hanya sekadar menghafal materi. Ini berarti guru sendiri sudah menyadari bahwa cara menagajar yang lama belum cukup, sehingga dibutuhkan pendekatan *Deep learning* agar siswa bisa memahami pelajaran secara lebih mendalam.

2. Materi PAK yang Didekati dengan Pembelajaran Mendalam

Guru menyebutkan materi Sakramen Baptis sebagai topik yang sangat relevan untuk didekati dengan pembelajaran mendalam. Menurut guru, pemahaman tentang Sakramen Baptis tidak boleh berhenti pada aspek ritual semata, melainkan harus menyentuh makna mendasar sakramen tersebut sebagai pembentuk identitas iman Kristiani peserta didik.

Pilihan guru terhadap Sakramen Baptis sebagai contoh konkret materi yang membutuhkan pendekatan *Deep Learning* mencerminkan pemahaman teologis yang matang. Sakramen Baptis bukan sekadar upacara keagamaan, melainkan peristiwa iman yang membentuk jati diri seseorang sebagai anggota Gereja. Pendekatan *Deep Learning* pada materi ini menuntut peserta didik untuk tidak hanya mengetahui langkah-langkah ritus baptis, tetapi juga memahami,

menghayati, dan mengintegrasikan makna baptis ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki visi yang jelas tentang bagaimana *Deep Learning* dapat diterapkan pada konten teologis yang khusus.

Berdasarkan hasil analisis data di atas disimpulkan bahwa, guru memilih materi Sakramen Baptis sebagai contoh yang paling cocok untuk diajarkan dengan cara *Deep Learning.* Menurut guru, Sakramen Baptis bukan sekadar acara keagamaan biasa melaikan peristiwa penting yang membentuk identitas iman siswa sebagai anggota Gereja, sehingga perlu dipahami secara mendalam, bukan hanya dihafal.

3. Strategi dan Pendekatan Pembelajaran yang Diharapkan

Guru mengharapkan hadirnya pendekatan *experiential learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman) dalam Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Strategi ini mengajak peserta didik untuk menghubungkan ajaran agama dengan pengalaman pribadi, kehidupan keluarga, dan lingkungan sosial sekitar peserta didik.

Harapan guru terhadap (Pembelajaran Berbasis Pengalaman) *experiential learning* selaras dengan prinsip dasar *deep learning* yang menempatkan pengalaman sebagai sumber dan media belajar yang paling asli. menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui siklus belajar dimulai dari mengalami langsung suatu kejadian, lalu merenungkan apa yang terjadi. Dari perenungan itu, kita menarik kesimpulan atau cara baru, yang kemudian dicoba kembali dalam tindakan nyata. Percobaan baru ini akan menghasilkan pengalaman baru, sehingga proses belajar terus berputar. Dalam pembelajaran PAK, model ini sangat relevan

karena memungkinkan peserta didik menemukan relevansi iman dalam kehidupan nyata, bukan hanya dalam lingkup kelas. Hubungan antara ajaran agama dengan pengalaman pribadi dan komunitas merupakan inti dari pedagogi religius.

Berdasarkan hasil analisis data di atas disimpulkan bahwa, guru berharap pembelajaran PAK menggunakan pendekatan belajar dari pengalaman, di mana siswa diajak menghubungkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Harapan ini sejalan dengan teori belajar dari pengalaman, yang mengatakan bahwa siswa belajar paling baik ketika peserta didik mengalami sendiri, lalu merenungkannya, dan mencobanya kembali dalam kehidupan nyata.

4. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

Guru berharap adanya integrasi teknologi berupa pembelajaran berbasis aplikasi digital dalam desain Pembelajaran PAK. Penggunaan platform digital diharapkan dapat memperluas jangkauan dan efektivitas proses pembelajaran, serta menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan relevan bagi generasi peserta didik masa kini.

Integrasi teknologi dalam desain Pembelajaran PAK. berbasis *deep learning* merupakan dimensi penting yang mendukung merancang atau mengubah sesuatu agar sesuai dengan kebutuhan belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan aplikasi digital yang tepat dapat memfasilitasi refleksi personal, diskusi kelompok virtual, serta akses terhadap sumber-sumber spiritualitas Katolik yang kaya. Dalam bagian ini, teknologi bukan menjadi tujuan akhir, melainkan sarana yang memperkaya pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan hasil analisis data di atas disimpulkan bahwa, guru ingin agar teknologi digital digunakan dalam pembelajaran PAK, misalnya lewat aplikasi-aplikasi pembelajaran. Namun, teknologi di sini bukan hanya menjadi tujuan utama, melainkan alat bantu agar siswa lebih muda berefleksi, berdiskusi, dan mengakses sumber-sumber belajar yang berkaitan dengan iman Katolik.

5. Efektivitas PAK dalam membentuk Karakter dan spiritualitas

Menurut guru, efektivitas desain pembelajaran PAK. dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik dapat dicapai melalui integrasi yang harmonis antara pengetahuan, pemahaman, dan praktik yang berkelanjutan. Ketiga bagian ini harus hadir secara bentuk kerja sama dari dua unsur dalam setiap unit pembelajaran, sehingga membentuk proses penghayatan nilai yang utuh dan konsisten.

Pandangan guru ini mencerminkan pemahaman yang memandang tentang tujuan Pendidikan Agama Katolik. Pembentukan karakter dan spiritualitas tidak dapat terjadi hanya melalui paparan kognitif terhadap ajaran agama, melainkan membutuhkan proses penghayatan yang berkelanjutan dan konsisten. Dalam kerangka *Deep Learning*, integrasi pengetahuan, pemahaman, dan praktik merujuk pada pengembangan kompetensi yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Desain pembelajaran yang dirancang dengan prinsip ini akan mendorong peserta didik tidak hanya mengetahui ajaran Gereja, tetapi juga menghayati dan mewujudkannya dalam tindakan nyata.

Berdasarkan hasil analisis data di atas disimpulkan bahwa, menurut guru, PAK akan berhasil membentuk karakter dan spiritualitas siswa jika pengetahuan,

pemahaman, dan praktik dijalankan bersama-sama, tidak terpisah-pisah. Artinya, siswa tidak cukup hanya tahu ajaran agama secara teori, tetapi juga perlu memahaminya dengan hati dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

6. Saran Dan Masukan Terhadap Pengembangan Desain Pembelajaran

Sebagai saran dan masukan terakhir, guru menekankan pentingnya menjadikan Katolik sebagai landasan utama dalam keseluruhan desain Pembelajaran PAK berbasis *Deep Learning*. Katolik merupakan ide-ide besar dan nilai-nilai yang menjadi inti dari seluruh tradisi iman dan moral Gereja Katolik, seperti martabat manusia, komunitas, keadilan, dan keselamatan.

Berdasarkan Hasil observasi, angket siswa, dan angket guru peneliti menyimpulkan bahwa kebutuhan akan desain pembelajaran PAK yang berbasis *Deep Learning*. Guru dan siswa sama-sama mengharapkan pembelajaran yang tidak lagi sekadar hafalan, tetapi mampu menghubungkan iman dengan pengalaman hidup nyata melalui strategi proses pembelajaran melalui pengalaman langsung, dan praktek langssung refleksi terstruktur, dialog aktif, dan integrasi teknologi. Seluruh komponen desain pembelajaran dalam penelitian ini mulai dari modul, strategi, hingga sistem penilaian akan dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut, guna mewujudkan proses belajar yang aktif, reflektif, dan transformatif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman intelektual siswa, tetapi juga membentuk karakter dan menumbuhkan spiritualitas siswa dalam kehidupan nyata.

4.1.6 Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis berikut merupakan hasil pengolahan data angket kebutuhan yang diisi oleh 10 siswa sebagai responden dalam studi analisis kebutuhan penelitian *Research and Development* (R&D). Angket terdiri atas dua bagian: Bagian I memuat 32 butir pernyataan berskala Likert yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi, dan Bagian II memuat pertanyaan uraian terbuka. Pengisian angket dilaksanakan pada 26 Maret 2026 di Mojokerto. Data yang diperoleh menjadi landasan empiris dalam merancang desain pembelajaran berbasis *deep learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

4.1.6.1 Bagian A : Pengalaman dan persepsi terhadap pembelajaran PAK

Tabel 4 1 Hasil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Pembelajaran PAK yang saya ikuti selama ini terasa menarik dan menyenangkan.	3	7	0	0	0	4.30	Sangat Tinggi
2	Materi PAK yang diajarkan guru mudah saya pahami dengan metode pembelajaran saat ini.	5	5	0	0	0	4.50	Sangat Tinggi
3	Saya merasa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran PAK di kelas.	4	5	1	0	0	4.30	Sangat Tinggi
4	Guru menggunakan berbagai metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi PAK.	2	5	3	0	0	3.90	Tinggi
5	Pembelajaran PAK yang ada sekarang sudah cukup membantu saya memahami nilai-nilai iman Katolik	3	6	1	0	0	4.20	Sangat Tinggi

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
Rata-rata							4.24	Sangat Tinggi

Bagian A mengukur pengalaman siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang selama ini peserta didik ikuti. Hasil analisis menunjukkan rerata per butir berkisar antara 3,90 hingga 4,50, yang secara keseluruhan berada pada kategori Tinggi. Pernyataan nomor 2 tentang kemudahan memahami materi mencapai skor tertinggi dalam dimensi ini (rerata 4,50), yang mencerminkan bahwa mayoritas siswa merasa materi Pendiidkna Agama Katolik dapat dipahami dengan pendekatan pembelajaran yang ada.

Meskipun demikian, pernyataan nomor 4 mengenai variasi metode guru mendapatkan rerata yang lebih rendah (3,90) dengan 3 siswa menjawab Ragu-Ragu, mengindikasikan adanya bahwa variasi metode pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya memuaskan. Hal ini menjadi sinyal awal adanya kebutuhan akan inovasi metode pembelajaran. Temuan pada bagian ini menunjukkan bahwa meskipun Pendidikan Agama Katolik secara umum dinilai positif oleh siswa, terdapat ruang yang untuk peningkatan kualitas desain dan penganekaragaman pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data bagian A disimpulkan bahwa, siswa merasa pembelajaran PAK selama ini sudah cukup baik dan mudah dipahami. Namun sebagian siswa merasa gurunya masih menggunakan cara mengajar yang itu-itu saja, sehingga pembelajaran perluh dibuat lebih bervariasi agar tidak membosankan.

4.1.6.2 Bagian B: Pemahaman Mendalam *Deep Learning* dalam pembelajaran

Tabel 4. 4 Hasil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Dalam pembelajaran PAK, saya diajak untuk berpikir kritis dan menganalisis materi secara mendalam.	4	4	2	0	0	4.20	Sangat Tinggi
2	Saya sering diajak menghubungkan materi PAK dengan pengalaman hidup sehari-hari saya.	6	4	0	0	0	4.60	Sangat Tinggi
3	Guru mendorong saya untuk mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban sendiri atas permasalahan dalam materi PAK	1	7	2	0	0	3.90	Tinggi
4	Saya dilibatkan dalam diskusi kelompok yang mendorong pemikiran mendalam tentang iman katolik.	6	4	0	0	0	4.60	Sangat Tinggi
5	Saya merasa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi makna di balik teks kitab suci dan ajaran Gereja.	4	5	1	0	0	4.30	Sangat Tinggi
6	Pembelajaran PAK membantu saya menerapkan nilai-nilai injil dalam kehidupan nyata.	4	5	1	0	0	4.30	Sangat Tinggi
Rata-rata							4.32	Sangat Tinggi

Bagian B mengukur sejauh mana prinsip-prinsip *Deep Learning* telah diterapkan dalam Pembelajaran PAK yang selama ini berlangsung. Secara keseluruhan, bagian ini menghasilkan rerata yang bervariasi dengan kecenderungan kategori Tinggi, namun ditemukan beberapa butir dengan skor yang lebih rendah dan perlu mendapatkan perhatian.

Pernyataan nomor 7 (menghubungkan Pendidikan Agama Katolik dengan pengalaman hidup) dan nomor 9 (diskusi kelompok mendalam) mendapatkan rerata tertinggi dalam dimensi ini, masing-masing dengan 6 dari 10 siswa menjawab Sangat Setuju. Ini menandakan bahwa koneksi antara materi Pendidikan Agama Katolik dengan kehidupan nyata dan diskusi kelompok sudah mulai dirasakan oleh sebagian siswa. Sebaliknya, pernyataan nomor 8 tentang dorongan guru agar siswa mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban sendiri mendapatkan rerata lebih rendah karena hanya 1 siswa menjawab Sangat Setuju dan 2 menjawab Ragu-Ragu, yang mengindikasikan bahwa pendekatan metode pengajarran aktif yang dumuali dengan pertanyaan, amsalah, atau ide, bukan cerama langsung belum berjalan optimal dalam Pembelajaran PAK saat ini.

Temuan bagian B secara keseluruhan mengonfirmasi adanya kesenjangan antara praktik Pembelajaran PAK yang ada dengan prinsip-prinsip *Deep Learning* yang mencakup berpikir kritis, pembelajaran berbasis pedekatan belajar yang saling melengkapi untuk membangun pemahaman yang mendalam dan penerapan nilai-nilai iman dalam kehidupan. Kesenjangan ini menjadi bukti yang kuat bagi perlunya pengembangan desain pembelajaran PAK Berbasis *Deep Learning*.

Berdasarkan hasil analisis data bagian B disimpulkan bahwa, hasil angket menunjukan bahwa kebiasaan berpikir kritis dan bertanya secara mandiri belum sepenuhnya diterapkan dalam pembelajaran PAK selama ini. Artinya masih ada jarak pembelajaran PAK yang berlangsung sekarang dengan prinsip *Deep Learning* yang ingin dicapai, sehingga desain pembelajaran baru sangat dibutuhkan untuk menutup jarak tersebut.

4.1.6.3 Bagian C: Kebutuhan terhadap desain pembelajaran yang lebih inovatif

Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Saya membutuhkan pembelajaran PAK yang lebih interaktif dan melibatkan kegiatan nyata (proyek, diskusi kasus, dll).	3	4	3	0	0	4.00	Tinggi
2	Saya tertarik apabila pembelajaran PAK menggunakan media digital atau teknologi sebagai alat bantu.	8	2	0	0	0	4.80	Sangat Tinggi
3	Saya ingin ada kegiatan refleksi pribadi yang terstruktur dalam setiap pertemuan PAK.	1	7	1	1	0	3.80	Tinggi
4	Saya berharap materi PAK dapat dihubungkan secara eksplisit dengan isu-isu sosial dan moral masa kini.	4	5	2	0	0	4.18	Tinggi
5	Saya membutuhkan tugas-tugas yang menantang saya untuk berpikir, bukan sekadar menghafal.	4	5	1	0	0	4.30	Sangat Tinggi
	Saya ingin pembelajaran PAK lebih banyak mendorong saya bertanya dan berdialog dengan guru maupun teman.	1	9	0			4.10	Tinggi
Rata-rata							4.20	Sangat Tinggi

Bagian C merupakan salah satu dimensi paling krusial dalam angket ini karena mengukur secara langsung kebutuhan siswa terhadap inovasi dalam desain Pembelajaran PAK. Pernyataan nomor 13 tentang penggunaan media digital dan

teknologi memperoleh skor tertinggi dalam seluruh angket, yakni dengan 8 dari 10 siswa menjawab Sangat Setuju (rerata 4,80, kategori Sangat Tinggi). Temuan ini mencerminkan antusiasme dan kebutuhan yang sangat kuat dari siswa terhadap integrasi teknologi digital dalam Pembelajaran PAK.

Pernyataan nomor 17 tentang keinginan Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. yang mendorong dialog antara siswa dan guru juga mendapatkan respons yang sangat positif, dengan 9 dari 10 siswa menjawab Setuju dan 1 menjawab Sangat Setuju (rerata 4,10). Hal ini menunjukkan bahwa siswa menginginkan suasana pembelajaran yang lebih dialogis dan partisipatif. Pernyataan nomor 16 tentang kebutuhan tugas-tugas yang menantang berpikir mendapat rerata 4,30 (kategori Sangat Tinggi), menegaskan bahwa siswa secara sadar ingin bergeser dari pola hafalan menuju pemahaman mendalam.

Pernyataan nomor 12 tentang pembelajaran interaktif berbasis proyek dan diskusi kasus mendapatkan respons yang lebih beragam dengan 3 siswa menjawab Ragu-Ragu, namun secara keseluruhan tetap berada pada kategori Tinggi. Bagian C secara keseluruhan menghasilkan rerata yang tinggi, yang secara tegas menunjukkan bahwa siswa membutuhkan dan mengharapkan inovasi menyeluruh dalam desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Berdasarkan hasil analisis data bagian C disimpulkan bahwa, siswa sangat mengharapkan adanya pembaruan dlam cara mengajar PAK, terutama penggunaan media digital dan tugas-tugas yang membuat peserta didik berpikir, bukan hanya menghafal. Keinginan siswa ini menjadi bukti kuat bahwa siswa sudah siap dan terbuka untuk belajar dengan cara yang lebih modern dan menantang.

4.1.6.4 Bagian D: Motivasi dan keterlibatan spiritual

Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PAK karena materi yang disampaikan relevan dengan kehidupan saya.	4	4	2	0	0	4.20	Sangat Tinggi
2	Pembelajaran PAK mendorong saya untuk semakin mengenal dan mencintai iman Katolik.	3	5	1	1	0	4.00	Tinggi
3	Saya merasa ada hubungan yang kuat antara apa yang dipelajari di kelas PAK dengan pengamalan iman di luar sekolah.	3	4	3	0	0	4.00	Tinggi
4	Kegiatan doa dan refleksi dalam pembelajaran PAK membantu saya bertumbuh secara spiritual.	3	6	1	0	0	4.20	Sangat Tinggi
5	Saya aktif mencari sumber-sumber tambahan (buku, artikel, video) untuk memperdalam pemahaman PAK saya.	3	5	0	3	0	3.73	Tinggi
Rata-rata							4.03	Tinggi

Bagian D mengukur tingkat motivasi dan keterlibatan spiritual siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Secara umum, dimensi ini menunjukkan variasi yang cukup menarik. Pernyataan nomor 21 tentang manfaat kegiatan doa dan refleksi bagi pertumbuhan spiritual mendapat respons yang sangat positif (rerata 4,20), menunjukkan bahwa dimensi spiritualitas dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sudah dirasakan manfaatnya oleh sebagian besar siswa.

Namun pernyataan nomor 22 tentang keaktifan siswa mencari sumber tambahan untuk memperdalam pembelajaran PAK mendapatkan hasil yang lebih rendah dan beragam, dengan 3 siswa menjawab Tidak Setuju. Keterlibatan aktif siswa dalam belajar mandiri di luar kelas masih perlu ditingkatkan melalui desain pembelajaran yang lebih memotivasi. Pernyataan nomor 20 mengenai hubungan antara pembelajaran di kelas dengan pengamalan iman di luar sekolah mendapat 3 siswa menjawab Ragu-Ragu, yang mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengalaman belajar di kelas dengan kehidupan iman sehari-hari. Temuan ini memperkuat urgensi integrasi antara akademis Pendidikan Agama Katolik dan kehidupan nyata melalui pendekatan *deep learning*.

Berdasarkan hasil analisis data bagian D disimpulkan bahwa, siswa merasa kegiatan doa dan refleksi dalam PAK membantu siswa bertumbuh secara spiritual. Meski begitu, masih sedikit siswa yang aktif mecari sumber belajar tambahan sendiri di luar kelas, sehingga kebiasaan belajar mandiri ini perlu terus didorong.

4.1.6.5 Bagian E: Hambatan dalam pembelajaran PAK

Tabel 4.7 asil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Saya merasa durasi waktu pelajaran PAK kurang mencukupi untuk membahas materi secara mendalam.	2	3	1	3	0	3.44	Tinggi
2	Kurangnya media dan sumber belajar yang menarik membuat saya kurang bersemangat dalam PAK.	1	1	2	5	1	2.60	sedang
3	Saya kesulitan memahami materi PAK karena penyampaiannya	1	0	0	4	5	1.80	Rendah

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
	kurang kontekstual dengan kehidupan saya.							
4	Metode pembelajaran PAK yang ada saat ini kurang mendorong saya untuk berpikir lebih dalam.	0	1	2	4	3	2.10	Rendah
5	Saya merasa kurang diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman iman saya secara kreatif.	0	1	2	2	4	2.00	Rendah
Rata-rata							2.39	Rendah

Bagian E mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dirasakan siswa dalam Pembelajaran PAK yang berlangsung saat ini. Perlu dicatat bahwa pada dimensi ini, skor yang lebih rendah (mendekati 1–2) justru merupakan indikator bahwa hambatan tersebut benar-benar dirasakan siswa sebagai permasalahan nyata.

Pernyataan nomor 25 tentang kesulitan memahami materi Pendidikan Agama Katolik karena penyampaiannya kurang kontekstual mendapatkan rerata terendah dalam seluruh angket (sekitar 1,80 – 2,00), dengan 5 siswa menjawab Sangat Tidak Setuju dan 4 menjawab Tidak Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan bahwa Pembelajaran PAK saat ini kurang kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Demikian pula pernyataan nomor 26 tentang metode yang kurang mendorong berpikir mendalam mendapat respons serupa, dengan mayoritas siswa menjawab Tidak Setuju atau Sangat Tidak Setuju.

Pernyataan nomor 27 tentang kurangnya kesempatan berekspresi secara kreatif dan pernyataan nomor 24 tentang kurangnya media dan sumber belajar yang menarik juga mengindikasikan hambatan nyata yang dirasakan siswa.

Temuan pada bagian E secara keseluruhan menegaskan bahwa terdapat beberapa hambatan struktural dalam pembelajaran PAK yang harus diatasi melalui pengembangan desain pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan mengakomodasi ekspresi kreatif siswa.

Berdasarkan hasil analisis data bagian E disimpulkan bahwa, siswa mengakui ada beberapa hambatan dalam belajar PAK selama ini, terutama materi yang dirasa kurang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu, cara mengajar yang ada dirasa belum cukup mendorong siswa berpikir lebih dalam, sehingga hambatan-hambatan ini perluh diatasi lewat desain pembelajaran yang baru.

4.1.6.6 Bagian F: Harapan terhadap pembelajaran PAK berbasis *deep Learning*

Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
1	Saya berharap pembelajaran PAK dirancang dengan pendekatan yang mendorong pemahaman mendalam (bukan hafalan).	1	6	2	0	1	3.60	Tinggi
2	Saya ingin ada kegiatan pembelajaran yang mengajak saya berkolaborasi dan berdiskusi secara bermakna.	6	4	0	0	0	4.60	Sangat Tinggi
3	Saya berharap ada penilaian yang mengukur pemahaman mendalam saya, bukan hanya tes tertulis.	2	5	3	0	0	3.90	Tinggi

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS	Rerata	Kategori
4	Saya menginginkan pembelajaran PAK yang mengintegrasikan nilai-nilai iman dengan kecakapan berpikir kritis.	4	3	2	0	0	4.22	Sangat Tinggi
5	Saya menginginkan pembelajaran PAK yang mengintegrasikan nilai-nilai iman dengan kecakapan berpikir kritis.	7	2	1	0	0	4.60	Sangat Tinggi
Rata-rata							4.18	Tinggi

Bagian F mengukur harapan siswa terhadap pengembangan pembelajaran PAK berbasis *deep learning*. Dimensi ini secara konsisten menghasilkan skor-skor yang tinggi, mencerminkan optimisme dan antusiasme siswa terhadap perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran PAK.

Pernyataan nomor 32 tentang keyakinan bahwa desain Pembelajaran PAK yang lebih inovatif dapat meningkatkan iman dan karakter mendapatkan skor tertinggi dalam dimensi ini, dengan 7 dari 10 siswa menjawab Sangat Setuju (rerata 4,60, kategori Sangat Tinggi). Ini merupakan temuan yang sangat penting karena menunjukkan bahwa siswa percaya inovasi dalam desain pembelajaran berkorelasi langsung dengan pembentukan iman dan karakter peserta didik. Pernyataan nomor 29 tentang keinginan berkolaborasi dan berdiskusi secara bermakna mendapat 6 siswa menjawab Sangat Setuju, menegaskan kecenderungan siswa terhadap pembelajaran kooperatif yang bermakna.

Pernyataan nomor 28 tentang harapan pembelajaran berbasis pemahaman mendalam (bukan hafalan) menunjukkan variasi yang menarik, dengan 1 siswa

menjawab Sangat Tidak Setuju. Namun secara mayoritas siswa tetap mendukung pendekatan ini. Bagian F secara keseluruhan menghasilkan gambaran yang kuat bahwa siswa memiliki harapan dan optimisme yang besar terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *deep learning*, yang menjadi modal penting bagi penerimaan dan efektivitas produk yang akan dikembangkan.

Siswa membutuhkan pembelajaran PAK yang mengintegrasikan teknologi digital, metode dialogis, dan tugas-tugas yang menghubungkan pemahaman Kitab Suci dengan pengalaman iman nyata. Optimisme tinggi siswa menjadi landasan kuat bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan akan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif sekaligus mentransformasi karakter dan spiritualitas peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data bagian F disimpulkan bahwa, siswa memiliki harapan dan rasa yang tinggu bahwa pembelajaran PAK yang lebih inovatif dan berbasis *Deep Learning* dapat membantu siswa semakin beriman dan berkarakter baik. Sikap optimis ini menjadi modal yang penting bagi peneliti, karena menunjukan bahwa siswa sudah siap menerima dan mendukung modul ajar baru yang akan dikembangkan.

4.1.7 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahan ini, peneliti merancang konsep dan tampilan modul ajar guna menghasilkan produk yang dimaksud dalam penelitian ini. Langkah-Langkah dalam tahapan ini yaitu:

4.1.7.1.Perancangan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun dan merumuskan Tujuan Pembelajaran yang disesuaikan secara selaras dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto untuk Fase D (Kelas VIII). Tujuan pembelajaran ini mengacu pada Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan nasional, dengan penyesuaian terhadap karakteristik siswa usia 13-14 tahun yang akrab dengan teknologi digital namun memiliki pengalaman iman.

4.1.7.2.Perancangan Struktur dan Alur Materi Pembelajaran

Peneliti merancang dan mengorganisasikan materi pembelajaran ke dalam enam fase alur pembelajaran yang disusun berdasarkan tiga dimensi utama *Deep Learning,* yaitu Berkesadaran *(Mindful Learning),* Bermakna *(Meaningful Learning),* dan Menggembirakan (*Joyful Learning).* Pengurutan fase diatur sedemikian rupa agar bergerak dari pembukaan kesadaran rohani, pemahaman konseptual, penguatan melalui aktivitas reflektif, pendalaman kolaboratif berbasis karya digital, pengujian penalaran kritis, hingga berujung pada refleksi mendalam dan komitmen konkret. Alur ini dirancang khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran yang cenderung bersifat kolektif-kognitif yang ditemukan saat observasi awal.

Penempatan dan skenario perancangan materi ke dalam enam fase tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. **Fase 1: Pembukaan (Berkesadaran)**

Pada fase ini, materi disusun untuk membuka bagian rohani dan emosional siswa sekaligus memetakan pengetahuan awal mengenai Sakramen Baptis. Alokasi

waktu 20 menit diawali dengan doa dan motivasi pembuka, dilanjutkan asesmen diagnostik singkat melalui Mentimeter untuk memetakan pemahaman awal siswa. Materi apersepsi disajikan melalui tayangan video singkat perayaan Baptis disertai pertanyaan pemantik mengenai makna simbol air, lilin, dan kain putih. Respons spontan siswa ditampilkan secara live di Mentimeter, kemudian guru mengaitkan respons tersebut dengan tujuan pembelajaran melalui strategi yaitu membangun ketegangan intelektual yang mendorong rasa ingin tahu, bukan langsung memberikan jawaban. Fase ini ditutup dengan refleksi awal melalui Padlet, di mana siswa menuliskan "satu hal yang sudah aku tahu" dan "satu hal yang ingin aku ketahui lebih dalam" tentang Baptisan.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 1 disimpulkan bahwa, fase pembukaan dirancang untuk membangun kesadaran rohani siswa sejak awal pembelajaran, misalnya lewat doa dan video singkat yang memancing rasa ingin tahu. Di akhir fase ini, siswa juga diajak menuliskan apa yang ingin mereka pelajari lebih dalam tentang Sakramen Baptis.

2. Fase 2: Materi Inti (Berkesadaran dan Bermakna)

Pada fase ini, materi dasar disusun untuk membekali siswa dengan pemahaman iman yang kokoh mengenai Sakramen Baptis melalui presentasi interaktif berdurasi 10 menit menggunakan slide Canva yang animatif. Materi mencakup pengertian dan dasar biblis Baptis (Yoh 3:5; Rm 6:3-4; Mat 28:19-20), tahap-tahap inisiasi menurut KGK Artikel 1230, kedudukan Baptis sebagai pintu gerbang sakramen menurut KHK Kanon 849, serta sejarah singkat Baptisan dalam Gereja Perdana. Pendalaman difokuskan pada empat simbol Baptis yaitu air,

minyak krisma, lilin, dan kain putih, yang masing-masing dijelaskan melalui makna teologis berbasis Kitab Suci dan dikaitkan langsung dengan pengalaman hidup siswa sehari-hari, misalnya relasi antara mandi dan pembersihan rohani atau antara terang lilin baptis dengan keberanian bersaksi di lingkungan sekolah dan media sosial.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 2 disimpulkan bahwa siswa diberi pemahaman dasar tentang Sakramen Baptis, termasuk dasar dari Kitab Suci dan makna dari simbol-simbolnya seperti air,minyak krisma, lilin, dan kain putih. Setiap simbol dijelaskan dengan menghubungkan pada pengalaman hidup siswa sehari-hari, sehingga materi tidak terasa abstrak, melainkan dekat dengan kehidupan mereka.

3. **Fase 3: Game 1 Tebak Simbol Baptis (Menggembirakan dan Bermakna)**

Pada fase berdurasi 10 menit ini, materi dikemas dalam bentuk permainan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap simbol-simbol Baptis yang telah disampaikan. Guru menampilkan simbol satu per satu melalui Canva, dan tim yang tercepat serta tepat menjawab memperoleh poin. Setiap jawaban benar segera ditindaklanjuti dengan pertanyaan reflektif personal, misalnya kapan siswa merasa "kotor" secara rohani dan bagaimana siswa kembali kepada Allah, atau dalam situasi apa siswa paling membutuhkan kekuatan Roh Kudus. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik dari unsur permainan diubah menjadi pendalaman bermakna yang bersifat personal.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 3 disimpulkan bahwa meski dikemas dalam bentuk permainan, setiap jawaban tetap diarahkan pada pertanyaan refleksi, sehingga siswa tidak bersenang-senang tetapi juga tetap merenungkan makna dari simbol tersebut.

4. **Fase 4: Diskusi Kelompok dan Karya Digital (Bermakna dan Menggembirakan)**

Pada fase berdurasi 20 menit ini, siswa dibagi ke dalam empat kelompok, masing-masing mendapat satu simbol Baptis (air, minyak krisma, lilin baptis, dan kain putih) untuk didalami secara kolaboratif. Setiap kelompok menyusun infografis digital menggunakan Canva yang memuat simbol dan gambarnya, makna teologis berdasarkan Kitab Suci serta KGK 1230/1239 dan KHK 849, dan kaitan simbol tersebut dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari. Hasil karya dipresentasikan secara bergiliran dan ditanggapi oleh kelompok lain, kemudian dikumpulkan melalui Google Classroom. Fase ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengolahnya secara afektif dan kreatif melalui komunikasi dan kolaborasi antarsiswa.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 4 disimpulkan bahwa siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendalami satu simbol Sakramen Baptis dan membuat karya digital yang menggunakan Canva. Kegiatan ini melatih siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menuangkan pemahaman mereka secara kreatif melalui digital.

5. **Fase 5: Kuis Digital Final (Penalaran Kritis dan Menggembirakan)**

Pada fase berdurasi 5 menit ini, pemahaman siswa diuji secara menyeluruh melalui kuis digital beranggotakan 10 soal yang dilaksanakan melalui Quizizz atau Mentimeter dalam mode tim, dengan leaderboard yang ditampilkan secara real-time untuk mendorong motivasi dan keterlibatan aktif seluruh siswa. Soal-soal dirancang mencakup pengertian Baptis, dasar Kitab Suci, simbol dan maknanya, isi KGK Artikel 1230 dan 1239, KHK Kanon 849, serta kaitannya dengan kehidupan nyata, sehingga kuis ini tidak sekadar menguji hafalan melainkan relasi antarkonsep dan penerapan nilai Baptis dalam keseharian siswa.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 5 disimpulkan bahwa berupa kuis digital yang menguji pemahaman siswa secara menyeluruh tentang materi Sakramen Baptis. Soal-soal dalam kuis ini dirancang tidak sekedar menguji hafalan, tetapi juga kemampuan siswa menghubungkan konsep dengan kehidupann nyata.

6. **Fase 6: Penutup dan Refleksi Mendalam (Berkesadaran dan Bermakna)**

Pada fase penutup berdurasi 15 menit ini, materi diarahkan sebagai sarana konsolidasi pemahaman dan perwujudan iman dalam tindakan konkret. Siswa terlebih dahulu diajak merangkum pembelajaran secara lisan melalui kalimat "Sakramen Baptis adalah... yang berarti... sehingga aku akan...". Selanjutnya, siswa menuliskan komitmen konkret berupa "Janji Baptis Harianku" pada kartu kecil sebagai bentuk regulasi diri untuk menghidupi nilai Baptis, seperti jujur, peduli, dan rendah hati, selama satu minggu ke depan. Fase ini ditutup dengan sesi kontemplasi dalam ruang kelas yang diheningkan disertai nyala lilin sebagai simbol cahaya

Baptis, di mana siswa menuliskan refleksi pribadi melalui Padlet mengenai satu hal bermakna yang dibawa pulang dari pembelajaran, sebelum diakhiri dengan doa penutup bersama dan tugas lanjutan berupa penggalian cerita Baptis dari orang tua di rumah.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 6 disimpulkan bahwa fase terakhir mengajak siswa merangkum apa yang telah mereka pelajari dan membuat komitmen nyata untuk menghidupi nilai-nilai Sakramen Baptis dalam kesehariannya. Fase ini ditutup dengan suasana hening dan refleksi pribadi, sehingga pembelajaran tidak berhenti di kelas, tetapi juga menjadi tindakan nyata dalam kehidupan siswa.

4.1.8 Perancangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis LKPD

Peneliti merancang sistem evaluasi yang komprehensif untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa secara objektif. Berbeda dengan evaluasi konvensional yang mengutamakan hafalan, instrumen evaluasi ini dikembangkan dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik terstruktur yang mencakup aktivitas analisis mendalam serta dilengkapi dengan Rubrik Penilaian Analitik yang baku untuk menjamin validitas produk pembelajaran.

4.1.9 Perancangan Desain Tampilan Visual Modul Ajar

Pada tahap ini, peneliti merancang tata letak dan estetika visual modul ajar disesuaikan dengan psikologi perkembangan remaja awal kelas VIII. Desain visual tidak menggunakan elemen dekoratif yang kekanakkanakan, melainkan menggunakan pendekatan minimalis-profesional yang bersih. Pemilihan palet warna didominasi oleh warna-warna liturgis yang teduh dan elegan (seperti putih

bersih, kuning emas, dan biru muda) dikombinasikan dengan tipografi serif formal *(Times New Roman)* untuk memperkuat kesan sakral-akademis.

Modul ajar dirancang agar bersifat interaktif pada setiap bagian lembar kerja, yang menghubungkan siswa secara langsung dengan platform digital pendukung pembelajaran (Canva, Padlet, Mentimeter, Quizizz, dan Google Classroom). Melalui integrasi teknologi ini, modul ajar cetak maupun digital dapat memfasilitasi kebutuhan siswa akan pembelajaran yang interaktif. Desain ini nantinya akan diuji coba dan dievaluasi oleh validator ahli desain dan ahli materi sebelum dikembangkan menjadi produk akhir. Produk penelitian berupa desain modul ajar pendidikan agama katolik pada materi Sakramen Baptis meliputi beberapa bagian yaitu: a) sampul Utama (cover) bertema ”Skaramen Baptis Berbasis *Deep Learning.* b) Informasi Identitas & Komponen Inti. c) Fase 1 :Pembukaan. d) Fase 2: Materi Inti. e) Fase 3: Game 1. f) Fase 4: Diskusi kelompok dan karya digital. g) Fase 5: Kuis digital final. h) Fase 6: Penutup dan refleksi mendalam. i) Asesmen Pembelajaran. j) Lembar kerja peserta didik. k) rubrik penilaian lembar kerja peserta didik. l) Lembar integrasi platfrom digital. Bagian-bagian tersebut akan di jabarkan sebagai berikut:

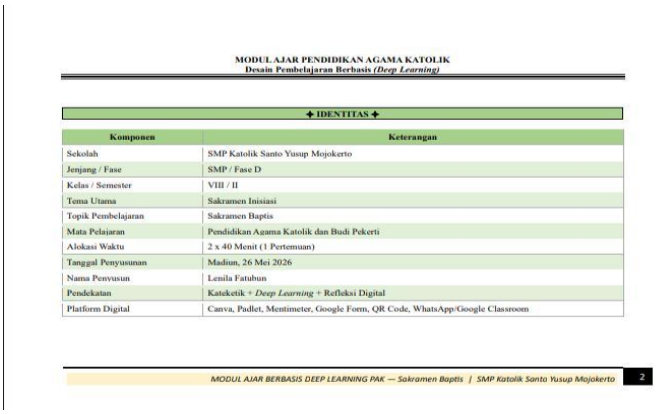
a) sampul Utama (cover) bertema ”Skaramen Baptis Berbasis *Deep Learning*.



Gambar 4.1 sampul utama berteman sakramen Baptis Berbasis *Deep Learning*

Gambar 4.1 menunjukan bahwa sampul utama dirancang dengan visualisasi yang kuat yang mencerminkan identitas sekolah katolik serta teologi sakramen. Desain mengunakan latar belakang bernuansa sakral yang dipadukan dengan infografis modern untuk menarik minat peserta didik.

b) Informasi Identitas & Komponen Inti.



MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
Desain Pembelajaran Berbasis *(Deep Learning)*

✦ IDENTITAS ✦

Komponen	Keterangan
Sekolah	SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Jenjang / Fase	SMP / Fase D
Kelas / Semester	VIII / II
Tema Utama	Sakramen Inisiasi
Topik Pembelajaran	Sakramen Baptis
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti
Alokasi Waktu	2 x 40 Menit (1 Pertemuan)
Tanggal Penyusunan	Madiun, 26 Mei 2026
Nama Penyusun	Lenila Fatubun
Pendekatan	Kateketik + *Deep Learning* + Refleksi Digital
Platform Digital	Canva, Padlet, Mentimeter, Google Form, QR Code, WhatsApp/Google Classroom

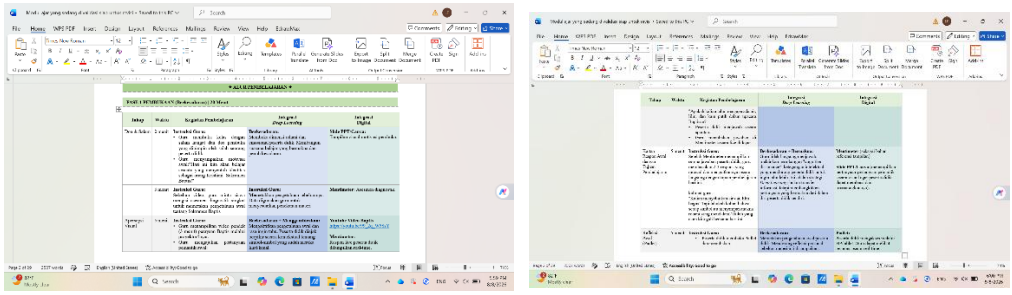
MODUL AJAR BERBASIS DEEP LEARNING PAK — Sakramen Baptis | SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto 2

Gambar 4.2 informasi identitas & komponen inti

Gambar 4.2 menunjukan tabel informasi formal mengenai detail pelaksanaan pembelajaran. Komponen yang tersusun rapi meliputi visualisasi nama penyusun. Fase/kelas. Alokasi waktu serta ragam plafrom digital pendukung seperti

canva, padlet, mentimeter, google form, peenataan ini mempermudah pendidik dalam memetakan target serta prasyaratan sebelum memulai proses pembelajaran.

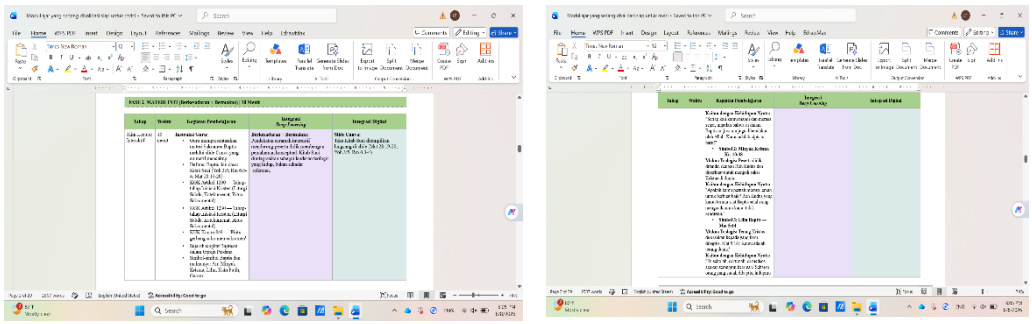
c) Fase 1 :Pembukaan.



Gambar 4.3 fase 2 : materi inti

Gambar 4.3 menunjukan pembukaan dirancang untuk membangun kesadaran penuh melalui kegiatan doa bersama dan salam pembuka. Aktifitas dilanjutkan dengan asesmen diagnostik singkat memanfaatkan mentimeter untuk memetahkan kesiapan awal dan pengetahuan awal terkait materi. Untuk memicu pemikiran kritis, ditayangkan video melalui Yuotube, memancing respon awal yang interaktif.

d) Fase 2: Materi Inti.

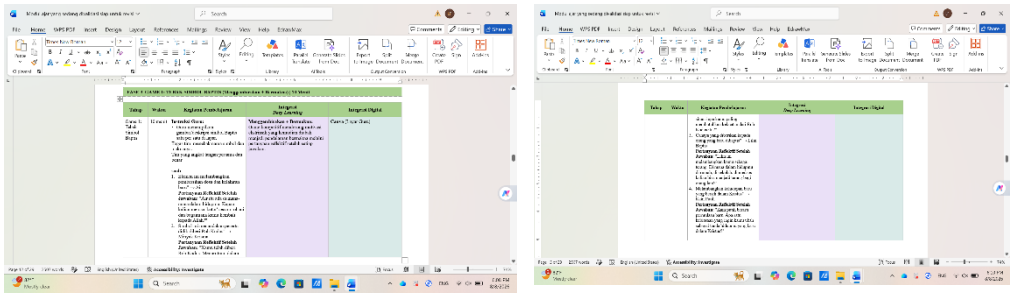


Gambar 4.4 fase 2 : materi inti

Gambar 4.4 menunjukan penyampaian materi dikemas secara padat dan terfokus pada kedalaman makna teks. Materi berfokus pada landasan teologis

berdasarkan kitab suci. Peserta didik diajak memahami dari simbol materi air, minyak krisma, lilin baptis, dan kian putih, penetahuan teologis tersebut terintegrasi dengan realitas kehidupan nyata.

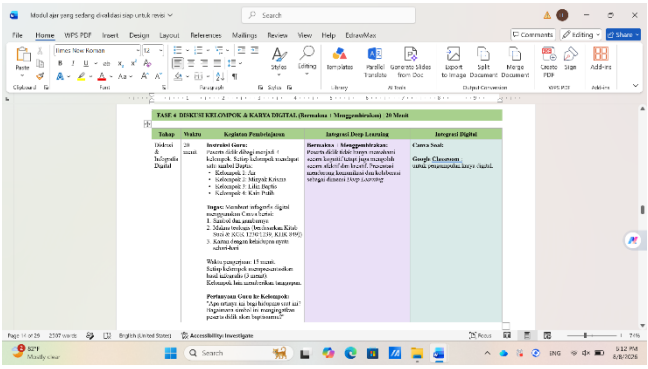
e) Fase 3: Asesmen dalam game 1



Gambar 4.5 fase 3: asesmen dalam game 1

Gambar 4.5 menunjukan prinsip pembelajaran yang menggembirakan diwujudkan melalui permainan tebak simbol interaktif. Peserta didik secara sehat untuk mengenali dan menyebutkan arti rohani dari lambang-lambang baptisan. Melalui permainan ini, proses ini secara alamai tanpa adanya paksaan hafalan.

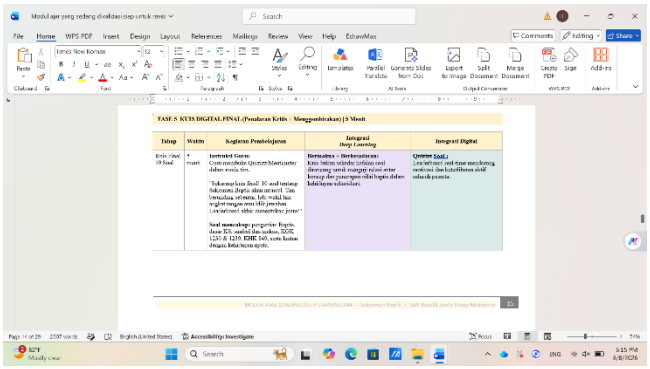
f) Fase 4: Diskusi Kelompok dan karya digital



Gambar 4.6 fase 4: diskusi kelompok dan karya digital

Gambar 4.6 menunjukan peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan implementasi nyata dari janji baptisan dan buah-buah Roh Kudus. Hasil diskusikan dituangkan ke dalam bentuk produk kreatif digital menggunakan canva. Kolaboratif ini merangsang kemampuan komunikasi, penalaran kritis, kolektif, sekaligus kecakapan literasi digital teknologi abad ke-21.

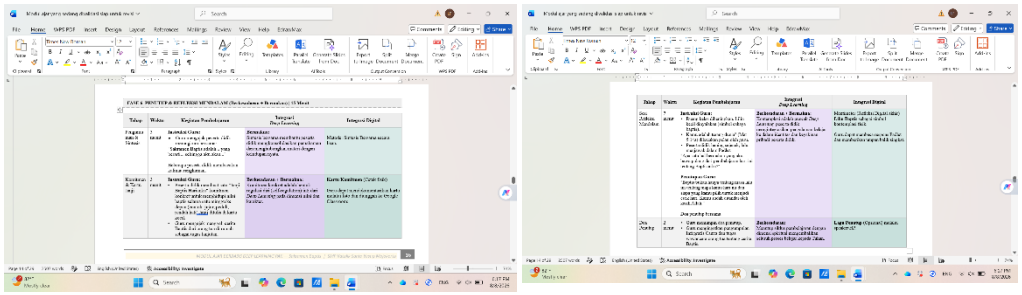
g) Fase 5: Asesmen dalam Kuis Digital



Gambar 4.7 fase 5: asesmen dalam kuis digital

Gambar 4.7 menunjukan tingkat pemahaman kongnitif akhir, dilaksanakan kuis digital interaktif berbasis Quizizz atau mentimeter. Kuis ini menyajikan format soal pilihan ganda interaktif dengan visualisasi. Tujuannya adalah memotivasi kompetensi diri, menguji kecepatan berpikir, serta mengukur keberhasilan internalisasi konsep dasar materi secara objektif.

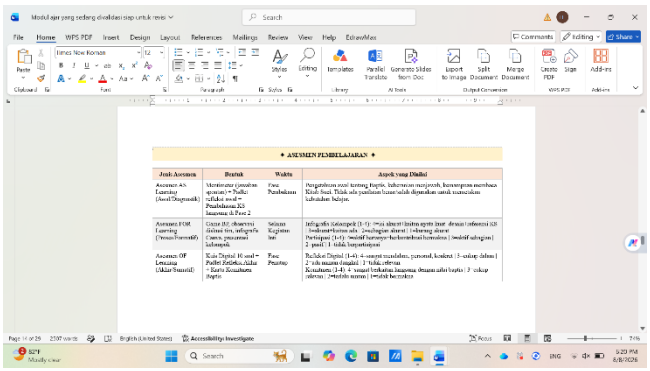
h) Fase 6: Penutup Dan Refleksi Mendalam



Gambar 4.8 Fase 6: Penutup Dan Refleksi Mendalam

Gambar 4.8 menunjukan proses pembelajaran ditutup dengan kontemplasi mendalam, di mana peserta didik menyusun kartu komitmen untuk diunggah di platfrom google classroom. Aktifitas dilanjutkan dengan refleksi persoanl simbolis menyalahkan lilin baptis sebagai tanda kesiapan untuk menjadi garam dan terang dunia, yang kemudian diakhiri dengan doa penutup.

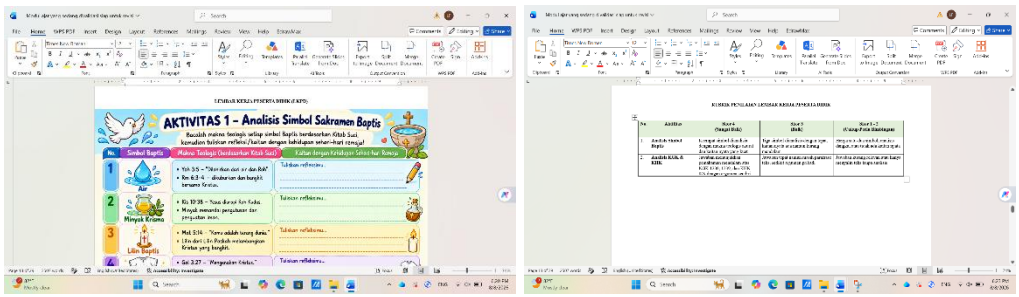
i) Asesmen Pembelajaran



Gambar 4.9 Asesmen Pembelajaran

Gambar 4.9 menunjukan rubrik penilaian dirancang komperatif mencakup tigas dimensi asesmen kurikulum merdeka: refleksi awal lewat mentimeter, observasi diskusi kelompok dan produk digital, kuis digital final. Setiap kriteria penilaian dijabarkan dengan indikator yang terukur untuk menjamin akurat dan keadilan penilaian.

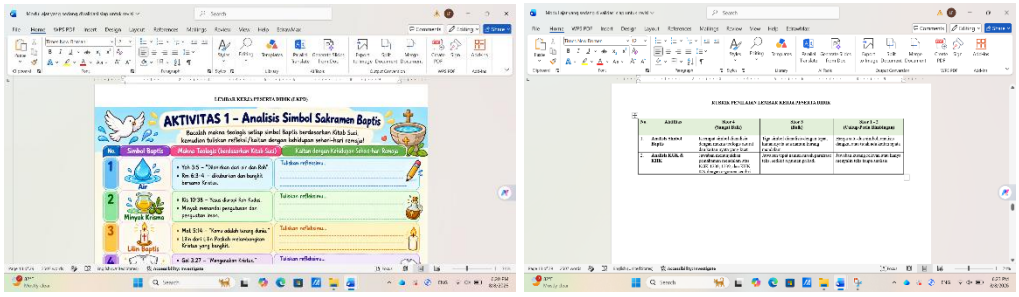
j) Rubrik Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik



Gambar 4.10: Rubrik Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik

Gambar 4.10 menunjukam instrumen aktifitas analisis mandiri yang memandukan teks kitab suci dengan simbol pembatisan (air, minyak krisma, lilin, kain putih). Peserta didik diwajibkan menuliskan refleksi personal tertulis mengenai kaitan teologis simbol tersebut dengan tindakan konkret sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.

k) Lampiran Integrasi Platfrom Digital



Gambar 4.11: lampiran integrasi platfrom digital

Gambar 4.11 menunjukam keterlaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, bagian akhir modul menyediakan lembar khusus berisi dokumentasi tanggapan layar antarmuka aplikasi beserta tautan akses aktif menuju instrumen mentimeter dan video pembelajaran Youtube. Hal ini memudahkan guru maupun pengawas dalam melakukan replikasi dan audit mutu pembelajaran.

4.1.9 Tahap Pengembangan *(Development)*

Setelah proses penyusun modul ajar baik dari segi materi maupun ahli desain selesai dilakukan oleh peneliti, modul ajar kemudian akan dikembangkan hingga menghasilkan bentuk akhir dari modul ajar ini. Pada tahap pengembangan ini akan dilakukan uji coba awal yang dilakukan dalam dua proses yaitu proses uji validasi produk penelitian oleh para validator ahli materi dan ahli desain pembelajaran hingga sampai pada modul ajar dinyatakan layak untuk dugunakan di lapangan. Pada tahap ini produk penelitian akan diperbaiki sesuai dengan masukkan dari para validator ahli materi dan ahli desain.

4.1.10 Uji Validitas Produk Penelitian

Pada tahap pengembangan setelah produk berhasil dibuatlah oleh peneliti maka selanjutnya akan dilaksanakan validasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi modul ajar. Pengembangan produk penelitian dalam tahap ini mengacu pada masukkan dari para ahli. Adapun para ahli tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

4.1.11 Uji Validitas Produk Penelitian

Pada tahap pengembangan setelah produk berhasil dibuat oleh penelitian maka selanjutnya akan dilaksanakan validasi ahli materi dan ahli desain. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi modul ajar. Pengembangan produk penelitian dalam tahap ini mengacu pada masukkan dari para ahli. Adapun para ahli tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Suparto.S.Ag.M.Pd sebagai ahli desain dan ahli materi
2. Petrus Miadi Dala, S.S.,M.Pd ahli Materi

4.1.12 Revisi Produk

Hasil penilaian validator yang berupa saran dan kritikan menjadi acuan dalam revisi modul yang telah dikembangkan sehingga memperoleh hasil modul ajar yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran agama katolik di kelas. Adapun saran dan masukan yang diberikan validator ahli dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.9 saran dan kritik modul ajar berdasarkan hasil Uji Validitas

validator	Saran
Ahli Desain	Di Aspek Penilaian CP no 1 kalau langsung menyebut IMAN KATOLIK bagaimana?
Ahli Materi	Komentar dan saran validator: saya mengapresiasi atas kerja keras yang telah di buat dalam penyusunan modul ajar ini. Aplikasikan apa yang ada dalam modul ini kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi tidak memberikan saran perbaikan yang mendetail. Ahli materi menyampaikan apreasiasi terhadap kerja kerja yang telah dilakukan dalam menyusun modul ajar ini, serta menyarankan agar modul tersebut segera diterapkan kepada peserta didik. dari hasil di atas menunjukan bahwa dari sisi isi atau materi, modul ajar dianggap sudah baik dan tidak memerluhkan revisi tambahkan.

Ahli desain memberikan satu masukan tersebut berkaitan dengan aspek penilaian nomor 1 pada bagian capaian pembelajaran yaitu pertanyaan apakah sebaiknya kalimat tersebut langsung menyebutkan ”iman katolik”. Masukan ini menunjukan bahwa ahli desain ingin rumusan Capaian Pembelajaran dibuat lebih jelas dan terperinci, sehingga tidak menimbulkan makna yang terlalu umum.

Terlihat masukan dari ahli materi lebih bersifat dukungan dan motivasi, sedangkan masukan dari ahli desain lebih bersifat teknis, yaitu perbaikan pada pemilihan kata dalam satu kalimat. Kedua masukan ini sejalan, yaitu sama-sama menunjukan bahwa modul ajar yang dikembangkan sudah berada pada kondisi baik, dan hanya memerlukan sedikit penyempurnaan pada bagian rumusan tujuan pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari kedua validator modul ajar ini sudah dinilai sangat baik dan layak untuk segera digunakan. Ahli materi mengapresiasi hasilnya tanpa meminta perbaikan isi, sementara ahli desain hanya memberikan satu saran teknis kecil agar kalimat pada bagian pencapaian pembelajaran dibuat lebih jelas. Jadi, modul ini hanya memerlukan sedikit penyempurnaan bahasa sebelum siap diterapkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis di atas disimpulkan bahwa pada tahap ini berfokus pada hasil dari penyempurnaan ini membuktikan bahwa modul ajar yang dikembangkan semakin matang, baik dan sisi isi teknologi maupun tata bahasanya. Dengan selesainya revisi kecil ini. Modul ajar dinyatakan sudah sepenuhnya siap dan layak untuk diujicobakan secara langsung kepada para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4.1.3 Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Pada tahap akhir penelitian ini, dilaksanakan tahap evaluasi dengan melakukan Uji Coba Lapangan (*main field testing*). Proses uji coba ini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran berbasis modul ajar dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D pada

tanggal 3 Agustus 2026 di kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto adapun pembelajaran ini berlangsung selama 160 menit dengan melibatkan 42 orang siswa kelas VIII.

Pelaksanaan uji coba lapangan dalam tahap evaluasi ini diawali dengan kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas menggunakan modul ajar yang telah dikembangkan. Siswa mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti menyebarkan angket kepada siswa untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik terhadap isi, tampilan, dan manfaat modul ajar.

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan modul ajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah sebelumnya modul ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan. Dengan demikian data yang diperoleh dari angket tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memberikan respon positif terhadap modul, sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan modul ajar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas.

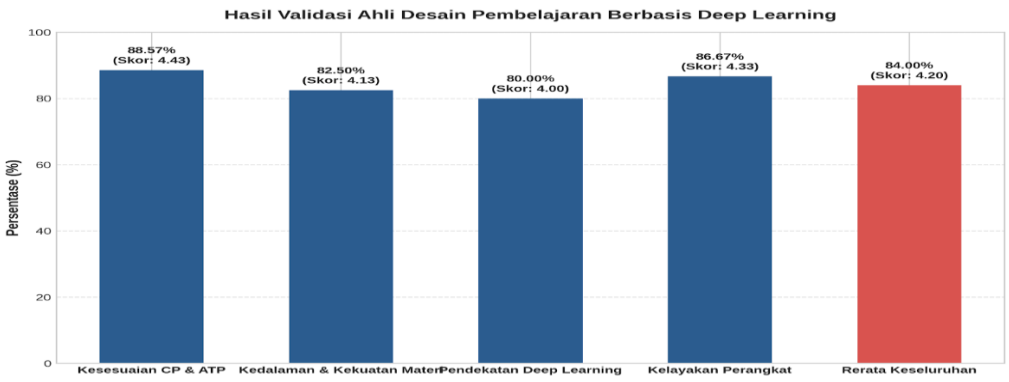
4.1.3 Hasil Analisis Data Peneltian

4.2.1 Deskrispi dan Analisis Data Validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti akan di validasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan produk penelitian yang dikembangkan khususnya dari segi penyusunan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning.*

Tabel 4.10 hasil validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor (Σx)	Jumlah butir n	Rerata x̄	Presentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	31	7	4,43	88,57%	Sangat layak
2	Kedalaman dan Kekuatan Materi	33	8	4,13	82,50%	Sangat layak
3	Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran	36	9	4,00	80,00%	Sangat layak
4	Kelayakan Perangkat Pembelajaran	26	6	4,33	86,67%	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan Skor (Σx total)		126				
Rerata Keseluruhan (x̄ Total)		4,20				
Presentase Keseluruhan (%)		84,00%				
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak				



Gambar 4. 12 Diagram Batang Validasi Ahli Desain Pembelajaran Berbasis

Deep Learning

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran dilakukan oleh Bapak Suparto, S.Ag., M.Pd. selaku ahli di bidang desain pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi "Sakramen Baptis" untuk peserta didik Kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, yang mencakup empat aspek penilaian, yaitu: (1) Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), (2) Kedalaman dan Kekuatan Materi, (3) Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran, dan (4) Kelayakan Perangkat Pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan, aspek Kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 4,43 dengan kategori "Sangat Layak".

Hasil ini menunjukkan bahwa rumusan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dalam desain pembelajaran dinilai sudah selaras dengan kondisi dan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Meskipun demikian, validator memberikan catatan agar kata kerja operasional pada rumusan tujuan pembelajaran lebih dipertajam, serta agar konteks lokal dan budaya peserta didik dirumuskan secara lebih konkret. Validator juga menyarankan agar penyebutan istilah keimanan pada butir Capaian Pembelajaran tidak dirumuskan secara langsung, melainkan disampaikan secara lebih bertahap dan kontekstual. Aspek Kedalaman dan Kekuatan Materi memperoleh rerata skor sebesar 4,13 dengan kategori "Sangat Layak".

Hal ini mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan telah memiliki kedalaman konsep teologis yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik serta bersumber dari Kitab Suci dan ajaran Gereja yang sahih. Catatan perbaikan yang diberikan validator antara lain perlunya rambu-rambu yang jelas agar materi tidak ditafsirkan secara bebas, serta perlunya pengecekan lebih lanjut di lapangan terkait keterukuran integrasi iman dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Aspek Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 4,00 dengan kategori "Sangat Layak" (dihitung dari 9 butir valid, karena butir ke-10 merupakan duplikasi dari butir ke-9 sehingga tidak diberi skor oleh validator). Hasil ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran telah mendorong pemikiran kritis, reflektif, dan bermakna *(meaningful learning*) bagi peserta didik. Validator memberi catatan bahwa penerapan berpotensi menghadapi kendala karena perbedaan daya tangkap peserta didik, sehingga aktivitas pembelajaran perlu disesuaikan secara individual dan tidak disamaratakan, dengan peran guru sebagai fasilitator yang aktif.

Aspek Kelayakan Perangkat Pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 4,33 dengan kategori "Sangat Layak". Media, bahasa, dan instrumen penilaian yang digunakan dinilai sudah baik dan komunikatif. Validator menyarankan agar alokasi waktu tetap disesuaikan dengan kondisi setempat, serta perlunya pemetaan kebutuhan peserta didik sebelum menerapkan strategi diferensiasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, rerata skor validasi Ahli Desain Pembelajaran dari keempat aspek adalah 4,20 dengan kategori "Sangat Layak". Merujuk pada

pedoman konversi data pada tingkat kelayakan (Tabel 3.11), skor dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi besar, meskipun beberapa catatan kualitatif dari validator seperti penajaman kata kerja operasional, penyesuaian bahasa dengan kondisi anak, perbaikan duplikasi butir instrumen, serta pemberian rambu-rambu penafsiran materi tetap perlu ditindaklanjuti sebagai bahan penyempurnaan.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 6 disimpulkan bahwa validasi desain pembelajaran dilakukan untuk mengukur sejauh mana struktur modul dan pendekatan *Deep Learning* sudah tersusun secara sistematis. Hasil penilaian menunjukan rerata skor sebesar 4,20 atau 84,00% dengan kategori ”Sangat Layak”. Penilaian ini mencakup kesesuaian alur pembelajaran, kedalaman materi, hingga kemudahan penggunaan perangkat ajarnya.

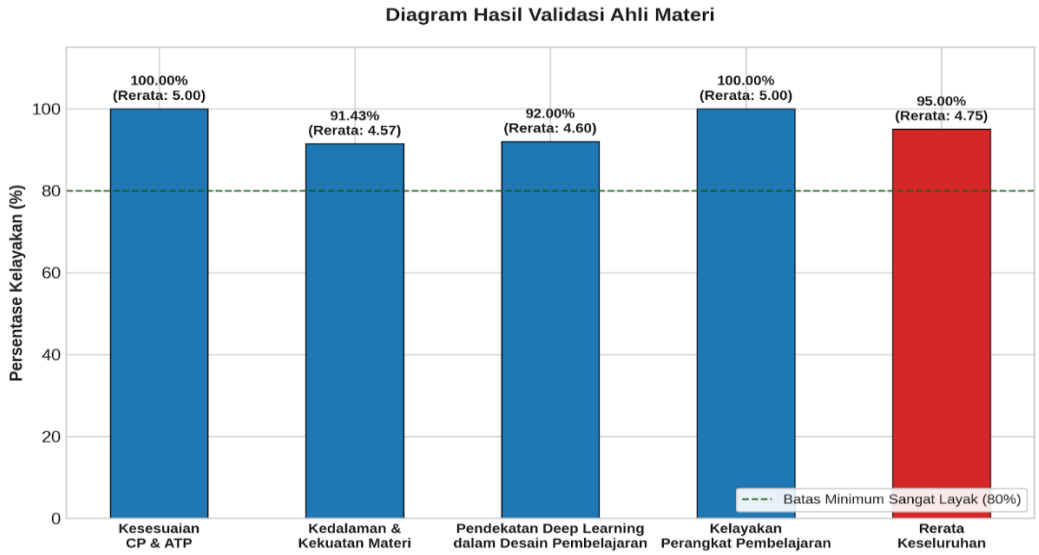
4.2.2 Deskrispi dan Analisis Data Validasi Ahli Materi

Produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti akan di validasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kelayakan produk penelitian yang dikembangkan khususnya dari segi penyusunan materi.

Tabel 4.11 Rekapitulasi data hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor (Σx)	Jumlah butir n	Rerata $\bar{x}$	Presentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	30	6	5,00	100,00%	Sangat layak

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor (Σx)	Jumlah butir n	Rerata x̄	Presentase (%)	Kategori
2	Kedalaman dan Kekuatan Materi	32	7	4,57	91,43%	Sangat layak
3	Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran	46	10	4,60	92,00%	Sangat layak
4	Kelayakan Perangkat Pembelajaran	25	5	5,00	100,00%	Sangat layak
Jumlah Keseluruhan Skor (Σx total)		133				
Rerata Keseluruhan (x̄ Total)		4,75				
Presentase Keseluruhan (%)		95,00%				
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak				



Gambar 4.13 Rekapitulasi data hasil validasi Ahli *Materi*

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Petrus Miadi Dala, S.S., M.Pd. selaku ahli materi Pendidikan Agama Katolik, dengan tujuan menilai kedalaman, keakuratan, dan kelayakan dalam desain pembelajaran berbasis

Deep Learning pada materi "Sakramen Baptis" untuk peserta didik Kelas VIII. Aspek Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) memperoleh rerata skor sebesar 5.00 dengan kategori "Sangat Layak", yaitu skor tertinggi (skor 5 pada seluruh 6 butir). Hasil ini menunjukkan bahwa menurut ahli materi, rumusan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) sudah sangat selaras dengan nilai-nilai iman Kristiani serta perkembangan kognitif peserta didik, dan tidak memerlukan revisi pada aspek ini. Aspek Kedalaman dan Kekuatan Materi memperoleh rerata skor sebesar 4.57 dengan kategori "Sangat Layak".

Hasil ini menunjukan bahwa materi pembelajaran dinilai memiliki kedalaman konsep teologis yang memadai, bersumber dari Kitab Suci dan ajaran Gereja yang terpercaya, serta mampu mendorong peserta didik mengintegrasikan iman dengan kehidupan sehari-hari. Aspek Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 4.60 dengan kategori "Sangat Layak" (seluruh 10 butir diberi skor oleh validator, termasuk butir ke-9 dan ke-10). Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *Deep Learning* yang diterapkan dinilai efektif dalam mendorong pemikiran kritis, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Aspek Kelayakan Perangkat Pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 5.00 dengan kategori "Sangat Layak" (dihitung dari 5 butir valid; butir ke-4 mengenai validitas dan reliabilitas instrumen penilaian tidak diberi skor oleh validator). Media, bahasa, alokasi waktu, panduan guru, serta diferensiasi pembelajaran dinilai sangat baik dan siap digunakan. Secara keseluruhan, rerata

skor validasi Ahli Materi dari keempat aspek adalah 4.75 dengan kategori "Sangat Layak" lebih tinggi dibandingkan rerata Ahli Desain Pembelajaran (4.20).

Hasil ini sejalan dengan komentar umum yang diberikan validator, yang menyatakan apresiasi terhadap kerja keras dalam penyusunan modul ajar dan menganjurkan agar modul segera diaplikasikan kepada peserta didik. Merujuk pada pedoman konversi data pada tingkat kelayakan (Tabel 3.11), kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan. Kesimpulan formal validasi yang dilingkari oleh validator pada instrumen menguatkan hasil perhitungan kuantitatif di atas, yaitu: "Modul dapat digunakan tanpa revisi." Dengan demikian, baik secara kuantitatif (rerata skor 4,75, kategori "Sangat Layak") maupun secara kualitatif (kesimpulan formal validator), modul ajar Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi "Sakramen Baptis" dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi menurut Ahli Materi.

Berdasarkan hasil di atas peneliti menyimpulkan bahwa modul ajar Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi "Sakramen Baptis" untuk siswa Kelas VIII terbukti sangat layak dan siap digunakan tanpa perlu revisi. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi modul sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi teologinya mendalam dan akurat, serta metode pembelajarannya efektif untuk melatih siswa berpikir kritis dan reflektif. Selain itu, perangkat pendukung seperti media, bahasa, dan panduan guru juga dinilai sangat baik, sehingga modul ini direkomendasikan untuk langsung diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4.2.3 Deskrispi dan Analisis Data angket respon siswa

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar selesai, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran agama katolik berbasis *deep learning*. Data yang di peroleh dari angket ini digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan modul ajar ini dalam pembelajaran, serta menyimpulkan kelayakan modul ajar berbasis *Deep Learning* dalam mendukung pembelajaran PAK di kelas. Angket respon siswa disebarkan kepada peserta didik Kelas VIIIA dan VIIIB SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto setelah pembelajaran menggunakan modul ajar Sakramen Baptis berbasis *Deep Learning*. Angket terdiri atas 18 pernyataan positif yang mencakup lima aspek, yaitu Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning*), Aspek Bermakna (*Meaningful Learning*), Aspek Menggembirakan (*Joyful Learning*), Pemanfaatan Media Digital, serta Kepuasan dan Refleksi Diri. Hasil pengolahan data dari kedua kelas tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil analisis Presentase Respon Siswa per aspek

No	Aspek	R	SM	NP (%)	Kategori
1	Aspek Berkesadaran *(Mindful Learning*)	502	630	79.68	Kuat
2	Aspek Bermakna *(Meaningful Learning*)	661	845	78.22	Kuat
3	Aspek Menggembirakan *(Joyful Learning*)	795	1035	76.81	kuat
4	Pemanfaatan Media Digital	646	820	78.78	kuat
5	Kepuasan dan Refleksi Diri	329	405	81.23	Sangat kuat
	Rata-rata Keseluruhan	2933	3735	78.53	kuat

Berdasarkan hasil analisis, aspek Berkesadaran *(Mindful Learning*) memperoleh nilai persentase sebesar 79.68% dengan kategori "Kuat". Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terlibat dan fokus selama pembelajaran berlangsung, serta menilai bahwa pertanyaan pemantik dan suasana kelas pada awal pembelajaran cukup membantu mereka untuk siap secara mental sebelum memasuki materi inti.

Pada aspek Bermakna *(Meaningful Learning*), diperoleh persentase sebesar 78.22% dengan kategori "Kuat". Nilai ini mengindikasikan bahwa modul ajar cukup berhasil membantu siswa memahami makna simbol-simbol Sakramen Baptis serta mengaitkan materi dengan Kitab Suci dan kehidupan iman sehari-hari, terutama melalui kegiatan diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis yang memperoleh respon paling tinggi pada aspek ini.

Aspek Menggembirakan *(Joyful Learning*) memperoleh persentase sebesar 76.81% dengan kategori "Kuat". Secara umum siswa merasa senang dan tidak tertekan selama pembelajaran, serta antusias mengikuti kegiatan permainan kolaboratif. Meskipun demikian, item mengenai keberanian siswa menyampaikan pendapat tanpa takut salah memperoleh persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan item lain pada aspek ini, sehingga dapat menjadi catatan bagi pengembangan suasana kelas yang lebih suportif pada penerapan modul selanjutnya.

Aspek Pemanfaatan Media Digital memperoleh persentase sebesar 78.78% dengan kategori "Kuat". Penggunaan Mentimeter dan Padlet dinilai paling membantu siswa dalam proses asesmen dan penulisan refleksi pribadi, sedangkan

pemanfaatan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya memperoleh respon yang sedikit lebih rendah dibandingkan media digital lainnya.

Aspek Kepuasan dan Refleksi Diri memperoleh persentase tertinggi di antara seluruh aspek, yaitu sebesar 81.23% dengan kategori “Sangat Kuat”. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar dinilai berhasil membantu siswa memahami komitmen mereka sebagai penerima Sakramen Baptis serta mendukung siswa dalam mengekspresikan refleksi pribadi melalui media digital yang digunakan.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase respon siswa terhadap modul ajar Sakramen Baptis berbasis *Deep Learning* adalah sebesar 78.53% dan termasuk dalam kategori “Kuat”. Merujuk pada kriteria kelayakan yang digunakan, hasil ini menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan layak secara isi dan tampilan untuk digunakan dalam pembelajaran PAK di kelas, sekaligus menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penyempurnaan pada beberapa aspek yang masih memperoleh respon relatif lebih rendah, khususnya terkait keberanian siswa berpendapat dan pemanfaatan platform berbagi hasil karya.

Berdasarkan hasil analisis pada fase 6 disimpulkan bahwa hasil ini membuktikan bahwa siswa merasa sangat senang, terbantu, dan lebih mudah memahami makna Sakramen Baptis melalui kegiatan diskusi dan media digital seperti Mentimeter dan Padlet Respons positif ini menjadi bukti kuat bahwa modul ajar baru ini layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

4.3 Pembahasan

Bagian ini membahas dan menganalisis seluruh temuan penelitian yang telah dipaparkan pada sub-bab 4.1 hingga 4.3 dengan merujuk pada kajian teori yang telah diuraikan pada Bab II. Pembahasan diarahkan untuk menunjukkan keterkaitan antara proses pengembangan modul ajar Pendidikan Agama Katolik berbasis integrasi *Deep Learning*, hasil validasi ahli, serta hasil uji coba lapangan, dengan teori-teori pembelajaran, desain pembelajaran, dan hakikat Pendidikan Agama Katolik yang menjadi landasan penelitian ini.

Menurut Permana (2022:105–115), keseluruhan proses pengembangan produk penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Evaluation*) sebagai kerangka kerja yang sistematis untuk mengembangkan materi Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning.* Kelima tahapan tersebut disusun secara berurutan dan saling berkaitan, sehingga setiap keputusan desain pada tahap berikutnya senantiasa berpijak pada temuan dan evaluasi dari tahap sebelumnya, bukan berdiri sendiri-sendiri. Selain itu, menurut Lay, S. (2025:43–57), tahap Analisis yang dilakukan melalui observasi dan pemberian angket kepada guru mata pelajaran mencerminkan fungsi tahap ini sebagai upaya mengidentifikasi kesenjangan pedagogis sebelum perancangan dilakukan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Putra & Dahlan (2022:33–40) menegaskan bahwa setiap tahap ADDIE, termasuk *Development* dan *Evaluation,* berfungsi untuk memastikan produk yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan nyata di lapangan. Pendekatan sistematis ini menegaskan bahwa model ADDIE mampu menjamin mutu sebuah produk pembelajaran, karena desainnya

tidak hanya berlandaskan teori, tetapi juga telah divalidasi melalui uji coba lapangan.

Tujuan pengembangan modul ajar ini secara mendasar sejalan dengan hakikat Pendidikan Agama Katolik sebagaimana ditegaskan oleh Wahyu dalam More (2025:31), yaitu bahwa pendidikan agama tidak semata berfokus pada transfer pengetahuan, melainkan juga pada pembentukan karakter dan iman siswa secara holistik. Sejalan dengan pandangan tersebut, Jatmiko & Wilhelmus (2024) menegaskan bahwa modul ajar pada materi Sakramen Baptis dirancang agar berfungsi sebagai proses komunikasi dalam iman, bukan sekadar penyampaian informasi keagamaan.

Nadur dkk. (2024:1930–1943) menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa mengaktualisasikan pengetahuan agama menjadi tindakan nyata dan sikap moral tercermin jelas dalam desain yang menuntun siswa mewujudkan janji baptis ke dalam aksi moral konkret. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembahasan ini mengulas keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori-teori pendidikan dan hakikat PAK. Penggunaan alur *Deep Learning* terbukti mampu mengubah cara belajar siswa, dari yang semula sekadar menghafal menjadi lebih memahami, sekaligus berani menerapkan nilai-nilai iman dalam kehidupan sehari-hari.

Dukungan teknologi digital dan permainan interaktif dalam modul ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan kesakralan materi agama. Keseluruhan hasil membuktikan bahwa modul ini

berhasil menjawab kebutuhan guru dan siswa akan cara belajar agama yang modern, bermakna, dan membentuk karakter.

4.3.1 Pembahasan Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Materi

Hasil validasi ahli desain pembelajaran yang memperoleh rerata skor 4,20 (84,00%) dengan kategori "Sangat Layak", serta validasi ahli materi yang memperoleh rerata skor 4,75 (95,00%) dengan kategori "Sangat Layak", dapat dianalisis lebih lanjut melalui teori desain pembelajaran dan teori belajar yang relevan.

Pada aspek Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), yang memperoleh skor 4,43 (88,57%) dari ahli desain dan 5,00 (100,00%) dari ahli materi, kedua validator sama-sama menegaskan keselarasan rumusan tujuan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Ma'arif dkk. menegaskan bahwa temuan ini menguatkan pentingnya prinsip desain pembelajaran yang menetapkan tujuan secara khusus dan terukur sejak awal agar dapat dievaluasi. Hal ini sekaligus mencerminkan landasan psikologis Pendidikan Agama Katolik yang mensyaratkan penyesuaian materi dengan tahapan perkembangan kognitif dan moral siswa, sebagaimana dirumuskan melalui teori perkembangan Piaget dan Kohlberg Wurliansa & Gulo (2023:13–14).

Fendiyanto (2025:140–141) menegaskan bahwa penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) harus bersifat sistematis, logis, dan tuntas dalam satu fase; prinsip inilah yang mendasari tingginya skor aspek Kesesuaian CP dan ATP pada

penelitian ini. Sejalan dengan itu, ATP berbasis *Deep Learning* perlu mengintegrasikan tiga pilar, yaitu meaningful, mindful, dan joyful learning.

Pada aspek Kedalaman dan Kekuatan Materi, skor 4,13 (82,50%) dari ahli desain dan 4,57 (91,43%) dari ahli materi menunjukkan bahwa materi Sakramen Baptis yang dikembangkan memiliki kedalaman konsep teologis yang bersumber dari Kitab Suci dan ajaran Gereja yang sahih. Supriyadi (2012) menegaskan bahwa hasil ini konsisten dengan pemahaman bahwa Pendidikan Agama Katolik berakar kuat pada Wahyu Allah yang disampaikan melalui Kitab Suci dan Tradisi Suci Gereja. Sejalan dengan itu, Wahyu dalam More (2025:31) menegaskan bahwa pendidikan Katolik diarahkan pada pembentukan manusia yang beriman dan bermoral secara utuh. Catatan validator mengenai perlunya rambu-rambu penafsiran materi agar tidak ditafsirkan secara bebas juga relevan dengan penegasan Ventiko & Kristin Angkurela (2022:23) bahwa Pendidikan Agama Katolik merupakan tugas perutusan yang mengacu pada kesatuan ajaran Gereja demi kebaikan bersama.

Pada aspek Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran, yang memperoleh skor 4,00 (80,00%) dari ahli desain dan 4,60 (92,00%) dari ahli materi, Kenya Swawikanti (2024) menegaskan bahwa capaian ini menunjukkan desain yang dikembangkan telah mendorong pemikiran kritis, reflektif, dan bermakna, sejalan dengan pemahaman *Deep Learning* sebagai pendekatan yang menekankan penguasaan kompetensi secara mendalam dalam cakupan materi yang lebih sempit.

Sari & Wijayanti (2023:56) menegaskan bahwa pendekatan *Deep Learning* mendorong pergeseran fokus dari penguasaan fakta menuju kompetensi bermakna yang dapat ditransfer peserta didik ke dalam situasi nyata, sejalan dengan capaian tersebut. Gunawan & Astuti (2023:88) menambahkan bahwa model *Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning* mendorong peserta didik mengintegrasikan berbagai keterampilan secara menyeluruh dan mengubah peran guru menjadi fasilitator, sebagaimana tercermin pada pemikiran kritis dan reflektif yang mendasari skor tersebut.

Catatan validator ahli desain terkait tantangan penerapan akibat perbedaan daya tangkap peserta didik, serta perlunya peran guru sebagai fasilitator yang aktif, sejalan dengan pandangan konstruktivisme Sanjaya & Dewi (2021:45) bahwa tugas mengajar guru bergeser dari transmisi materi menjadi fasilitasi pengalaman belajar yang menantang dan kontekstual. Kebutuhan penyesuaian aktivitas secara individual bagi siswa dengan daya tangkap berbeda juga sejalan dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal menurut Santrock (2021:172), yaitu ruang antara kemampuan mandiri siswa dan kemampuan yang dapat dicapainya dengan bantuan.

Rosales & Bantogon (2024:39–47) menegaskan bahwa proses konstruksi pengetahuan bertumpu pada tiga pilar, yaitu pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial, yang tercermin pada rangkaian aktivitas modul mulai dari pengalaman konkret, refleksi terstruktur, hingga diskusi kelompok. Sejalan dengan itu, Hayati (2020:38) menegaskan bahwa peserta didik membangun pemahamannya melalui tahapan skema yang terus disesuaikan dengan informasi baru, sesuai dengan desain modul yang menempatkan refleksi sebagai sarana mengaitkan pengetahuan baru

dengan pengalaman siswa. Slamet & Wahyuni (2023:17) menegaskan bahwa strategi pengajaran kognitif melibatkan peta konsep, diskusi, dan pemecahan masalah, sebagaimana tercermin pada aktivitas diskusi kelompok dan permainan interaktif dalam modul.

Pada aspek Kelayakan Perangkat Pembelajaran, skor 4,33 (86,67%) dari ahli desain dan 5,00 (100,00%) dari ahli materi menunjukkan bahwa media, bahasa, dan instrumen penilaian yang dikembangkan telah komunikatif dan siap digunakan. Sari & Hidayat (2023:15) menegaskan bahwa desain pembelajaran berfungsi sebagai alat yang meminimalkan ketidakpastian proses pengajaran dan memaksimalkan kemungkinan keberhasilan siswa menguasai materi. Ma'arif dkk. (2025) menambahkan bahwa hal ini turut meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, baik bagi siswa yang menerima materi terstruktur dan personal, maupun bagi guru yang diuntungkan dengan penghematan waktu dan kemudahan evaluasi.

(Abuhassna & Alnawajha, 2023:715). menegaskan bahwa desain pembelajaran berfungsi sebagai cetak biru yang memastikan seluruh komponen instruksional bekerja secara harmonis, sejalan dengan tingginya skor validasi pada kedua aspek ini. Hidayat dkk. (2020) menegaskan bahwa desain pembelajaran menggunakan teori belajar dan teori instruksional sebagai dasar penentuan metode dan media, sebagaimana tampak pada pemanfaatan media refleksi digital dalam modul. Ma'arif ddk., (2025) menegaskan bahwa manfaat desain yang baik terletak pada peningkatan efektivitas dan efisiensi proses belajar bagi siswa maupun guru,

konsisten dengan skor Kelayakan Perangkat Pembelajaran yang mencapai kategori "Sangat Layak" pada penelitian ini.

Secara keseluruhan, Hidayat & Sumantri (2022:5) menegaskan bahwa tingginya capaian validasi pada kedua aspek desain dan materi ini membuktikan bahwa proses perancangan modul telah berpegang pada prinsip berorientasi peserta didik dan sistematis, di mana seluruh komponen desain, mulai dari tujuan, materi, hingga evaluasi, terhubung secara logis melalui tahapan model ADDIE.

4.3.2 Pembahasan Hasil Uji Coba Lapangan (Angket Respon Siswa)

Hasil analisis angket respon siswa yang memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 78,53% dengan kategori "Kuat" turut memperlihatkan bagaimana kelima aspek yang diukur mencerminkan penerapan teori-teori pembelajaran yang menjadi kajian pada Bab II. Aspek Bermakna *(Meaningful Learning)* yang memperoleh persentase 78,22% secara langsung membuktikan keberhasilan penerapan unsur *Meaningful Learning* dalam modul, yaitu pembelajaran yang relevan dan terhubung dengan pengalaman pribadi siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh memiliki nilai praktis (Paida dkk., 2025:450–464).

Aspek Menggembirakan *(Joyful Learning)* yang memperoleh persentase 76,81% turut mengonfirmasi bahwa suasana pembelajaran yang positif, menarik, dan bebas dari tekanan telah tercipta dalam pelaksanaan modul, sejalan dengan unsur Joyful Learning yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang aman secara emosional bagi siswa untuk berani mengambil risiko kognitif dan terlibat penuh dalam eksplorasi materi (Ramadhan, 2025).

Aspek Berkesadaran *(Mindful Learning)* yang memperoleh persentase tertinggi kedua, yaitu 79,68%, dapat dipahami melalui mekanisme refleksi sebagai proses kognitif yang memungkinkan siswa mengolah kembali pengalaman belajarnya secara sadar dan kritis, sebagaimana dirancang khusus dalam modul (Ramadhan, 2025). Wibowo & Handayani (2023:120) menambahkan bahwa capaian ini juga selaras dengan karakteristik Pendidikan Agama Katolik yang bersifat reflektif, di mana proses belajar mendorong peserta didik berpikir kritis dan mendalam mengenai ajaran iman, sehingga pengetahuan yang diperoleh benar-benar diterjemahkan menjadi sikap batin.

Aspek Pemanfaatan Media Digital yang memperoleh persentase 78,78% menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam modul ajar, seperti media refleksi digital pada aplikasi Canva, telah dimanfaatkan secara relevan sebagai instrumen personalisasi pengalaman belajar (Abuhassna & Alnawajha, 2023:715–735). Meskipun demikian, Saputra (2025) menegaskan bahwa capaian ini juga menjadi pengingat bahwa tantangan utama Pendidikan Agama Katolik di era digital terletak pada bagaimana teknologi tetap diarahkan untuk mendukung pertumbuhan spiritualitas dan kedalaman refleksi peserta didik, bukan sekadar meningkatkan efisiensi belajar semata. Bato & Tarihoran (2024:101–109) menambahkan bahwa waktu yang diperoleh melalui efisiensi teknologi tetap perlu dialokasikan untuk memperkuat interaksi tatap muka dan bimbingan rohani yang autentik.

Aspek Kepuasan dan Refleksi Diri memperoleh persentase tertinggi di antara seluruh aspek, yaitu 81,23% dengan kategori "Sangat Kuat". Wibowo & Handayani (2023:120) menegaskan bahwa capaian ini membuktikan keberhasilan

modul dalam mendorong siswa mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan tindakan nyata secara utuh, sesuai dengan karakteristik Pendidikan Agama Katolik yang reflektif dan integratif. Nadur dkk. (2024:1930–1943) menegaskan bahwa pendekatan dialogis dan berbasis pengalaman yang diterapkan sepanjang proses berhasil membantu siswa menemukan makna kehadiran Tuhan dalam realitas hidup mereka sehari-hari. Secara keseluruhan, Jatmiko & Wilhelmus (2024) menegaskan bahwa tingginya respon siswa pada kelima aspek ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Katolik yang dirancang bukan sekadar penyampaian informasi keagamaan, melainkan proses komunikasi dalam iman yang mempersiapkan siswa memahami dasar-dasar hidup bersama berdasarkan iman Kristiani, sejalan dengan tujuan Gereja menempatkan pendidikan sebagai kebaikan bersama atau *Bonum Commune* (Ventiko Yustinus & Kristin Angkurela, 2022:23).

4.3.3 Posisi Kebaruan Penelitian

Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas hasil penelitian-penelitian relevan yang telah dikaji pada Bab II. Beberapa penelitian terdahulu memang telah mengintegrasikan *Deep Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, namun fokusnya masih bersifat konseptual dan belum sampai pada pengembangan desain pembelajaran yang terperinci. Penelitian ini melengkapi kesenjangan tersebut dengan mengubah integrasi konseptual itu menjadi desain pembelajaran aplikatif yang terstruktur melalui model ADDIE, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli desain dan ahli materi yang keduanya berada pada kategori "Sangat Layak".

Sari, Widya M. & Wijayanti (2023) mengkaji konsep *Deep Learning* dalam implementasi Kurikulum Merdeka, namun penelitian tersebut belum menyentuh ranah Pendidikan Agama Katolik maupun model pengembangan ADDIE; penelitian ini secara khusus menerapkan konsep *Deep Learning* pada Pendidikan Agama Katolik dengan kerangka pengembangan desain yang terstruktur. Hanifa & Sitaresmi (2026) meneliti validasi dan efektivitas desain pembelajaran interaktif berbasis *E-Learning* menggunakan model ADDIE sebagai metodologi pengembangan, namun objeknya bersifat umum dan tidak dikaitkan secara eksplisit dengan *Deep Learning* maupun Pendidikan Agama Katolik. Penelitian ini memperluas penerapan model ADDIE tersebut secara spesifik pada penggabungan Pendidikan Agama Katolik dan *Deep Learning,* dengan hasil validasi kuantitatif dan kualitatif yang terukur.

Penelitian Yulianti Fiyul & Supratono (2025) tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis proyek menggunakan model ADDIE turut menjadi rujukan metodologis utama penelitian ini, khususnya dalam prinsip penetapan tujuan yang terukur dan mekanisme umpan balik berkelanjutan. Namun demikian, penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum tanpa menyasar Pendidikan Agama Katolik atau *Deep Learning* secara khusus.

Dengan demikian, posisi kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model ADDIE untuk mengembangkan desain pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan PAK dengan *Deep Learning,* sehingga menghasilkan modul ajar yang tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga terbukti praktis dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli maupun respon siswa di lapangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, mengenai desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, maka dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Prosedur Pengembangan Desain Pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi Sakramen Baptis dilakukan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* ADDIE, yang terdiri atas tahap *analysis* (analisis), Desain (Perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penyebaran angket kepaa guru mata pelajaran PAK dan siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto. Hasil analisis menunjukan bahwa guru sepenuhnya mendukung pengembangan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* dengan rata-rata skor angket sebesar 5,00 pada seluruh pernyataan yang diajukan. Guru menegaskan perluhnya pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, bermakna secara spiritual, serta terintegrasi dengan teknologi. Hasil angket siswa juga menunjukan kebuhuhan yang tinggi terhadap pembelajaran yang interaktif, mengunakan media digital, serta memberi ruang refleksi pribadi, dengan kategori rata-rata tinggi hingga sangat tinggi pada berbagai aspek yang diukur.

Tahap kedua adalah perancangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk Fase D (kelas VIII), kemudian merancang alur materi ke dalam enam fase pembelajaran, yaitu yaitu Pembukaan, Materi Inti, Permainan (Tebak Simbol Baptis), Diskusi Kelompok dan Karya Digital, Kuis Digital Final, serta Penutup dan Refleksi Mendalam. Keenam fase tersebut disusun dengan mengacu pada tiga prinsip utama *Deep Learning,* yaitu Berkesadaran *(Mindful Learning),* Bermakna *(Meaningful Learning),* dan Menggembirakan *(Joyful Learning),* serta memanfaatkan berbagai platform digital seperti Canva, Padlet, Mentimeter, Quizizz, dan Google Classroom. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen evaluasi berupa Lembar Kerja Peserta Didik yang dilengkapi dengan rubrik penilaian.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini, desain pembelajaran yang telah disusun divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli desain pembelajaran dan ahli materi Pendidikan Agama Katolik. Seluruh masukan dan catatan yang diberikan oleh kedua validator dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan terhadap isi maupun tampilan desain pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan.

Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilaksanakan melalui uji coba lapangan pada tanggal 3 Agustus 2026 di kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, dengan durasi pembelajaran selama 160 menit. Pada tahap ini, peneliti menerapkan langsung desain pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian mengumpulkan data melalui angket respon siswa untuk mengetahui sejauh mana desain pembelajaran tersebut diterima dan dirasakan bermanfaat oleh siswa.

5.1.2 Tingkat kelayakan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning*

Desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan dinilai "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan ini diperoleh melalui hasil validasi dua orang ahli sebagai berikut.

Hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,20 atau setara 84,00%, dengan kategori "Sangat Layak". Secara rinci, aspek Kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran memperoleh skor 4,43 (88,57%), aspek Kedalaman dan Kekuatan Materi memperoleh skor 4,13 (82,50%), aspek Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran memperoleh skor 4,00 (80,00%), dan aspek Kelayakan Perangkat Pembelajaran memperoleh skor 4,33 (86,67%). Seluruh aspek berada pada kategori "Sangat Layak".

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil yang lebih tinggi lagi, yaitu rata-rata skor sebesar 4,75 dengan kategori "Sangat Layak". Aspek Kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran serta aspek Kelayakan Perangkat Pembelajaran masing-masing memperoleh skor sempurna, yaitu 5,00, sedangkan aspek Kedalaman dan Kekuatan Materi memperoleh skor 4,57 dan aspek Pendekatan *Deep Learning* memperoleh skor 4,60. Ahli materi bahkan menyatakan secara tertulis bahwa desain pembelajaran ini "dapat digunakan tanpa revisi".

Secara keseluruhan, hasil validasi dari kedua ahli tersebut membuktikan bahwa desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi Sakramen Baptis untuk siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto memenuhi syarat kelayakan, baik dari segi kesesuaian tujuan

pembelajaran, kedalaman materi, pendekatan *Deep Learning* yang diterapkan, maupun kelayakan perangkat pembelajaran yang digunakan.

5.1.3 Implementasi dan respon siswa

Implementasi desain pembelajaran melalui uji coba lapangan menunjukkan respon yang positif dari siswa. Hasil analisis angket respon siswa yang terdiri atas lima aspek memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 78,53% dengan kategori "Kuat". Secara rinci, aspek Berkesadaran *(Mindful Learning)* memperoleh 79,68%, aspek Bermakna *(Meaningful Learning)* memperoleh 78,22%, aspek Menggembirakan *(Joyful Learning)* memperoleh 76,81%, aspek Pemanfaatan Media Digital memperoleh 78,78%, dan aspek Kepuasan dan Refleksi Diri memperoleh persentase tertinggi, yaitu 81,23% dengan kategori "Sangat Kuat".

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa terlibat dan fokus selama pembelajaran, mampu memahami makna simbol-simbol Sakramen Baptis dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, terbantu dengan penggunaan media digital, serta mampu merumuskan komitmen pribadi sebagai penerima Sakramen Baptis. Demikian, terdapat beberapa aspek yang memperoleh respon lebih rendah dibandingkan aspek lain, khususnya terkait keberanian siswa menyampaikan pendapat tanpa takut salah dan pemanfaatan platform berbagi hasil karya, sehingga kedua hal ini menjadi catatan bagi penyempurnaan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, hasil implementasi ini menegaskan bahwa desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* yang

dikembangkan tidak hanya layak secara teoretis berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa dalam praktik pembelajaran di kelas.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut.

1. Uji coba lapangan *(main field testing)* hanya dilaksanakan satu kali di kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto, sehingga tingkat kelayakan desain pembelajaran yang dihasilkan belum dapat digeneralisasikan untuk kelas lain maupun sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.
2. Penerapan desain pembelajaran hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 160 menit, sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk mendalami materi Sakramen Baptis secara berulang.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengukuran tingkat kelayakan desain pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa, dan belum sampai pada tahap pengujian efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
4. Desain pembelajaran yang dikembangkan sangat bergantung pada ketersediaan teknologi, seperti perangkat digital dan koneksi internet yang stabil, mengingat penerapannya melibatkan berbagai platform

digital seperti Canva, Padlet, Mentimeter, Quizizz, dan Google Classroom.

5. Desain pembelajaran ini hanya dikembangkan untuk satu materi ajar, yaitu Sakramen Baptis, sehingga cakupan penerapannya masih terbatas dan belum mencakup keseluruhan materi Pendidikan Agama Katolik kelas VIII.

5.3 Saran Pemanfaatan Produk Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* ini masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga perlu terus disempurnakan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan produk penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik

SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto dapat memanfaatkan desain pembelajaran ini sebagai salah satu upaya untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang lebih inovatif dan bermakna, sejalan dengan semangat *Deep Learning* yang menekankan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Sekolah juga diharapkan dapat melakukan evaluasi secara berkala terhadap penerapan desain pembelajaran ini, serta memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai sebagai salah satu syarat keberhasilan implementasinya.

5.3.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau bahan kajian dalam mata kuliah kependidikan, khususnya yang membahas inovasi

pembelajaran berbasis teknologi dan Pendidikan Agama Katolik, sehingga dapat mendukung relevansi lulusan STKIP Widya Yuwana dengan kebutuhan dunia pendidikan saat ini, sekaligus memperkuat kontribusi lembaga dalam pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

5.4 Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk merupakan upaya untuk menyebarluaskan serta menyempurnakan produk penelitian agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Dalam hal ini, diseminasi dan pengembangan lebih lanjut dari desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* ini diuraikan sebagai berikut.

5.4.1 Diseminasi Produk

1. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning* pada materi Sakramen Baptis akan disebarluaskan di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto sebagai sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan, agar dapat dimanfaatkan secara langsung oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.
2. Memperkenalkan desain pembelajaran untuk menjangkau informasi yang lebih luas, terhadap perkembangan zaman, dan menjangkau generasi muda, penyebarluasan secara daring penerapan melalui media sosial serta platform digital terkini seperti YouTube dan TikTok. Konten publikasi disajikan dalam format visual yang menarik, seperti video *micro-learning,* tutorial pelaksanaan modul di kelas, serta cuplikan pembelajaran interaktif. Serta memperkuat kontribusi akademis dan memberikan landasan ilmiah yang

teruji, desain pembelajaran ini diperkenalkan dan disebarluaskan melalui publikasi dalam jurnal ilmiah terakreditasi di bidang pendidikan maupun Pendidikan Agama Katolik. Melalui publikasi jurnal ini, konsep, metodologi, dan efektivitas penerapan desain pembelajaran dapat ditelaah secara kritis oleh akademisi, peneliti, serta praktisi pendidikan secara terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Melalui optimalisasi media jejaring sosial ini, desain pembelajaran tidak hanya berhenti sebagai dokumen akademis, melainkan menjadi sumber inspirasi praktis yang mudah diakses dan diterapkan oleh para pendidik Agama Katolik di berbagai sekolah lain di seluruh Indonesia.

3. Pengembangan Produk lebih lanjut

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba secara lebih luas dengan melibatkan lebih banyak kelas dan sekolah yang berbeda, sehingga tingkat kelayakan desain pembelajaran ini dapat digeneralisasikan secara lebih luas.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* tidak hanya pada materi Sakramen Baptis, melainkan juga pada materi-materi lain dalam kurikulum Pendidikan Agama Katolik yang dinilai sesuai untuk diterapkan dengan pendekatan *Deep Learning.*
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan versi digital dari desain pembelajaran ini, yang dapat diakses langsung oleh guru maupun siswa melalui perangkat digital, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis dan dapat dijangkau oleh lebih banyak pengguna.

4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap uji efektivitas, guna mengukur dampak nyata penggunaan desain pembelajaran berbasis *Deep Learning* terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara lebih mendalam, tidak hanya sebatas pada penilaian tingkat kelayakan produk.

DAFTAR PUSTAKA

Abuhassna, H., & Alnawajha, S. K. (2023). Instructional Design Made Easy! Instructional Design Models, Categories, Frameworks, Educational Context, and Recommendations for Future Work. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, *13*(4), 715–735. https://doi.org/10.3390/ejihpe13040054

Bait, E. H., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Arwasih, A., & Ulwan, M. N. (2025). Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 1–14. https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97505

Bato, P. R., & Tarihoran, E. (2024). *Pembentukan Karakter Melalui Katekese Digital: Perspektif Pendidikan Nilai Kristiani*. *2*(2), 101–109. https://doi.org/10.62200/magistra.v2i2.105

Fendiyanto, P. (2025). Analisis Kelengkapan dan Kesesuaian Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada Pembelajaran Matematika SMPN 21 Samarinda. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 137–145. https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i1.3719

Fui, G. A. V. O., & Lega, F. S. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas VII. *CREDENDUM: Jurnal Pendidikan Agama*, 7(1), 80–99. https://doi.org/10.34150/credendum.v2i2.934

Gunawan, Wawan & Astuti, Maya. (2023). Integrasi Model PBL dan PjBL dalam Mendukung Capaian Deep Learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(1), 85-95.

Hanifa, H., & Sitaresmi, P. D. W. (2026). Desain e-modul interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 14(1), 107–120. https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.91702

Hayati, Nurlaili. (2020). Teori Kognitif Jean Piaget dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 35-42.

Hidayat, Rahmat & Sumantri, Agus. (2022). Prinsip dan Model ADDIE dalam Desain Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 1-15.

Jatmiko, R. T., & Wilhelmus, O. R. (2024). Pengajaran agama katolik menumbuhkan karakter kristiani kasih, rela berkorban, dan damai pada diri siswa. Jurnal Pendidikan Agama Katolik. https://doi.org/10.34150/jpak.v24i2.778

Kenya Swawikanti. (2024). *Deep Learning: Pendekatan Pembelajaran Mendalam*. Jakarta: Penerbit Inovasi Edukasi.

Lay, S., Ndoa, P. K., & Panjaitan, S. P. E. Br. (2024). Kontribusi teori belajar kognitif Jean Piaget pada prestasi belajar Pendidikan Agama Katolik di SDS RK Mutiara Gunungsitoli. *Vocat: Jurnal Pendidikan Katolik, 4*(2), 145–156. https://ejournal.stakatnpontianak.ac.id/index.php/vocat

Lay, S., Pasaribu, Y. F., Marbun, M. R., & Ndoa, P. K. (2025). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik bagi Generasi Alpha. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, *5*(4), 363–377. https://doi.org/10.52110/jppak.v5i4.248

Ma'arif, R. S., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2025). Pengembangan rubrik analitik penilaian keterampilan menulis teks narasi untuk siswa sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *PAKAR Pendidikan*, 23(2), 617–631. https://doi.org/10.24036/pakar.v23i2.858

Makin, T. P. N. L., Dau, Y. L. D., & Taek, E. D. (2026). Efektifitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas VII dalam pembelajaran Agama Katolik di SMPK Swadaya Tuakepa. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik, 3*(3), 35–47. https://doi.org/10.61132/sabar.v3i3.2370

Makki, M. I., & Aflahah. (2020). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing / Repositori IAIN Madura. https://repository.iainmadura.ac.id/880/

Nadur, E. S., Matande, M., & Nele, R. S. S. (2024). Actualization Of Catholic Religious Education Values In Realizing Religious Tolerance Among Catholic Students In The City Of Sorong. *Eduvest*, *4*(4), 1930–1943. https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i4.1162

Paida, A., Asnidar, A., Irfandi, I., Paida, A., Asnidar, A., & Irfandi, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Meaningful Learning terhadap Peningkatan Pembelajaran Teks Eksplanasi Kelas XI SMAS Muhammadiyah Lempangang. *Khatulistiwa*, *5*(4), 450–464. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i4.7705

Permana, N. S. (2022). Mendesain hybrid learning dengan model pengembangan addie untuk pelajaran pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, *22*(1), 105–115. https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.381

Permana, NS, & Lainnya, CP (2025). Pendidikan Agama Katolik berbasis modul terbuka dengan menggunakan metode Know, Share, Meet, Express. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* , 25(2), 115–128. https://doi.org/10.26499/jpak.v25i2.xxxx

Putra, B. J., & Dahlan, S. S. (2022). Pengembangan pelatihan pertanian berbasis model addie (analysis, design, development, implementation dan evaluation). *Jurnal Eboni*, *4*(1), 33–40. https://doi.org/10.46918/eboni.v4i1.1562

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 459–470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1). https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281

Ramadhan, A. (2025). Pengaruh meaningful, joyful, dan mindful learning sebagai pilar deep learning terhadap hasil belajar: Literature review. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158. https://doi.org/10.62159/jpt.v6i2.1736

Ramadhan, A. (2025). Pengaruh meaningful, joyful, dan mindful learning sebagai pilar deep learning terhadap hasil belajar: Literature review. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158. https://doi.org/10.62159/jpt.v6i2.1736

Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta. ISBN 979-8433-72-8.

Rosales, R. J. J., & Bantogon, G. (2024). *Perception on the Role of Religious Educators: Basis for Understanding the Pedagogical Approach in Catholic Religious Education*. *4*(1), 39–47. https://doi.org/10.63931/epp73522

Rosales, R. J. J., & Bantogon, G. (2024). *Perception on the Role of Religious Educators: Basis for Understanding the Pedagogical Approach in Catholic Religious Education*. *4*(1), 39–47. https://doi.org/10.63931/epp73522

Sanjaya, Wina & Dewi, Ratna. (2021). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Konstruktivisme. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 40-50. https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/profile/5660

Santrock, John W. (2021). *Educational Psychology* (7th ed.). New York: McGraw Hill.

Sari, Widya M. & Wijayanti, Aris. (2023). Konsep Deep Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 6(1), 50-60.

Sari, Winda & Hidayat, Taufik. (2023). Desain Pembelajaran sebagai Cetak Biru Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-20.

Setiawan, Budi. (2023). Desain Pembelajaran PAK Berbasis Konstruktivisme Piaget dan Implikasinya. *Jurnal Pendidikan Agama*, 3(2), 10-20. https://ejurnal.stipas.ac.id/index.php/Sepakat

Setiawan, Budi. (2023). Desain Pembelajaran PAK Berbasis Konstruktivisme Piaget dan Implikasinya. *Jurnal Pendidikan Agama*, 3(2), 10-20. https://ejurnal.stipas.ac.id/index.php/Sepakat

Sidik, D. P. (2026). Peran Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Adaptif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SMP. *JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning*, 2(2), 93–106. https://doi.org/10.66031/jinea.v2i2.374

Sinaga, J. S., & Atok, K. (2025). Pengaruh model reflektif dan minat belajar terhadap hasil belajar iman Katolik pada siswa SMP dan SMA di Kota Bengkulu. *Vocat: Jurnal Pendidikan Katolik, 5*(2), 73–83. https://ejournal.stakatnpontianak.ac.id/index.php/vocat

Sinaga, U. B., & Simbolon, E. (2026). Pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan interaksi belajar Pendidikan Agama Katolik Fase F kelas XI di SMA St Antonius Bangun Mulia Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 4404–4413. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas

Slamet & Wahyuni, Sri. (2023). Penerapan Teori Kognitif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Intelektual*, 15(1), 15-25.

Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful learning: Strategi alternatif menuju pembelajaran menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam, 7*(1), 121–140. https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/zawiyah

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-533-6.

Supriyadi, A. (2012). Kaum muda Katolik, evangelisasi dan Kitab Suci. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 8(4), 4–13. https://doi.org/10.34150/jpak.v8i4.169

Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa gaya belajar yang ideal di era serba digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265

Ventiko, Yustinus & Kristin Angkurela. (2022). Gravissimum Educationis dan Relevansinya dalam Pendidikan Katolik. *Jurnal Pendidikan Katolik*, 2(1), 20-30. https://ejurnal.stipas.ac.id/index.php/Sepakat

Wibowo, Teguh & Handayani, Siti. (2023). Integrasi Kognitif, Afektif, dan Konatif dalam Pembelajaran Reflektif. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 115-125.

Widoyoko, S. Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wurliansa & Gulo, Maria. (2023). Landasan Psikologis dan Tahap Perkembangan dalam Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Psikologi dan Keagamaan*, 1(1), 10-20. https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/profile/5660

Yulianti Fiyul, A., & Supratono, E. (2025). Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(2), 117–126. https://doi.org/10.59373/academicus.v4i2.93

LAMPIRAN

YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status: TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website: https://www.widyayuwana.ac.id, e-mail: widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

SURAT KEPUTUSAN
No.215/BAAK/BM/Wina/IX/2025

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA

Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:
1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir

Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:
Nama : **Lenila Fatubun**
NPM : **223172**

Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.

Ketiga : Pembimbing wajib membimbing penyusunan artikel Jurnal Ilmiah sampai disetujui oleh Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana.

Keempat : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.

Kelima : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Madiun
Pada Tanggal 5 September 2025
Ketua,

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tembusan:
1. BAU
2. Mahasiswa

Dipindai dengan CamScanner

YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA,S.H. NO.09 TANGGAL 04 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU – AH.01.06-0013310 Tanggal 11 Februari 2022
PERWAKILAN MOJOKERTO-JOMBANG-NGANJUK
SMP KATOLIK SANTO YUSUP
NPSN : 20534786
Alamat : Jalan Niaga No 15, Sentanan, Kranggan, Kota Mojokerto-65312
Telp. (0321) 321064, Email : smpk_st.yusupmr@yahoo.co.id.

Nomor : 205/557/SMPK St. YUSUP/ H. III/ 3-2026
Lampiran : -
Sifat : -
Hal : Pemberitahuan

Kepada Yth.
Romo **Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Hum**
Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun
Di tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat permohonan ijin melakukan penelitian skripsi berupa pengisian angket dengan responden siswa SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto Nomor 59/BAAK/IP/WINA/III/2026 tertanggal 7 Maret 2026, maka saya :

Nama : Angela Sandra Sukmaning Hatmarina, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit : SMP Katolik Santo Yusup Kota Mojokerto

dengan senang hati dan tangan terbuka MENYETUJUI/MENGABULKAN permohonan Romo untuk menempatkan mahasiswa STKIP Widya Yuwana melaksanakan penelitian di sekolah kami.

Demikian, semoga kerja sama ini dapat memberikan dampak dan berkat bagi setiap usaha, karya dan niat baik kita semua. Berkah Dalem.

Mojokero, 10 Maret 2026
SMP Katolik Santo Yusup
Kota Mojokerto

SMP KATOLIK SANTO YUSUP NSS. 203056401006 TERAKREDITASI A

Angela Sandra Sukmaning H., S.Pd.







LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN-63137

SURAT TUGAS

No: 26/LPPM/Wina/III/2026

Berdasarkan surat dari SMP Katolik Santo Yusup; Nomor: 205/557/SMPK St. YUSUP/H.III/3-/2026; Tanggal: 10 Maret 2026, maka dengan ini kami:

N a m a	: Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
NIDN	: 0709046203
Jabatan	: Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana
Alamat Kantor	: Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

Menugaskan,

Nama	: Lenila Fatubun
NIM	: 223172
Semester	: VIII (Delapan)
Program/Jurusan	: SI/Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis Tugas	: Penelitian skripsi di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Judul Skripsi	: "Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto"
Pelaksanaan	: Maret - April 2026

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 10 Maret 2026
Yang menugaskan,

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
Kepala LPPM

YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : https://www.widyayuwana.ac.id, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 163/BAAK/IP/WINA/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin
Validasi Ahli Materi

Kepada Yth.
Bapak Petrus Miadi Dala, S.S., M.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:
Nama : Lenila Fatubun
NPM : 223172
Semester : VIII (Delapan)
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* Di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

mahasiswa tersebut di atas dalam tahap uji validasi ahli materi. Kami memohon kepada Saudari untuk berkenan menjadi validator atas penelitian skripsi tersebut yang akan dilaksanakan pada bulan Juli 2026.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 07 Juli 2026
Pembantu Ketua I STKIP Widya Yuwana,

Assoc. Prof. Dr. Agustinus W. Dewantara, S.S., M.Hum.

Tindasan:
1. Mahasiswa ybs

YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : https://www.widyayuwana.ac.id, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 128.2/BAAK/IP/WINA/VI/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin
Validasi Ahli Materi

Kepada
Sdr. Suparto, S.Ag., M.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Lenila Fatubun
NPM	: 223172
Semester	: VIII (Delapan)
Program/Jurusan	: S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi	: Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

mahasiswa tersebut di atas dalam tahap uji validasi ahli materi. Kami memohon kepada Saudara untuk berkenan menjadi validator atas penelitian skripsi tersebut yang akan dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2026.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 5 Juni 2026
Ketua

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tindasan:
1. Mahasiswa ybs

YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : https://www.widyayuwana.ac.id, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 177/BAAK/IP/WINA/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SMP Katolik Santo Yusup
Jl. Niaga No.15
Kota Mojokerto

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:
Nama : Lenila Fatubun
NPM : 223172
Semester : VIII (Delapan)
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* Di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

kami memohon bantuan kepala sekolah untuk berkenan mengizinkan mahasiswa tersebut di atas melakukan penelitian skripsi yang akan dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2026, dengan responden peserta didik kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 25 Juli 2026
Pembantu Ketua I STKIP Widya Yuwana,

Assoc Prof. Dr. Agustinus W. Dewantara, S.S., M.Hum.

Tindasan:
1. Mahasiswa ybs

YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWI DJAJA, S.H. NO.37 TANGGAL 21 APRIL 2025
SK. KEMENKUMHAM Nomor : AHU – AH.01.06-0040806 Tanggal 23 April 2025
PERWAKILAN MOJOKERTO-JOMBANG-NGANJUK
SMP KATOLIK SANTO YUSUP
NPSN : 20534786
Alamat : Jalan Niaga No. 15, Sentanan, Kranggan, Kota Mojokerto-65312
Telp. (0321) 321064, Email: smpk_st.yusupmr@yahoo.co.id

Nomor : 205 / 617 / SMPK St Yusup / H . 1 / 7 - 2026
Lampiran : -
Perihal : Persetujuan Penelitian

Kepada
Yth. : Sdri. Lenila Fatubun
Di
Tempat

Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya :

Nama : Oktofianus Kefi, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Katolik Santo Yusup
Alamat : Jln Niaga no 15 Kota Mojokerto

MEMBERIKAN IJIN PENELITIAN kepada :

Nama : Lenila Fatubun
NPM : 223172
Semester : VIII (delapan)
Program / Jurusan : S1 Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Mandala Madiun
Tema penelitian : Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Deep Learing di SMP Katolik Santo Yusup Kota Mojokerto
Responden : Peserta Didik kelas VIII
Waktu : Juli – Agustus 2026

Demikian persetujuan / pemberian ijin penelitian ini kami berikan, semoga dapat dilaksanakan dengan sebaik-bainya dan penuh tanggung jawab. Semoga Tuhan memberkati setiap usaha, karya rencana dan niat baik kita. Amin.

Mojokerto, 27 Juli 2026
Kepala Sekolah

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KATOLIK SMP KATOLIK SANTO YUSUP NSS. 203056401006 TERAKREDITASI A MOJOKERTO

Oktofianus Kefi, S.Pd

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN-63137

SURAT TUGAS

No: 60/LPPM/Wina/VII/2026

Berdasarkan surat dari SMP Katolik Santo Yusup; Nomor: 205/617/SMPK St. Yusup/H.I/7-/2026; Tanggal: 27 Juli 2026, maka dengan ini kami:

N a m a	: Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
NIDN	: 0709046203
Jabatan	: Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) pada STKIP Widya Yuwana
Alamat Kantor	: Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

Menugaskan,

Nama	: Lenila Fatubun
NIM	: 223172
Semester	: VIII (Delapan)
Program/Jurusan	: SI/Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis Tugas	: Penelitian skripsi di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Judul Skripsi	: "Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto"
Pelaksanaan	: Juli-Agustus 2026

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 27 Juli 2026
Yang menugaskan,

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
Kepala LPPM









ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN

Observasi Awal Penelitian Research and Development (R&D)

Desain Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* dalam Pendidikan Agama Katolik

BAGIAN I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama	:	Valentina Bunga Celiana, S.Pd.
Nama Sekolah	:	SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Tanggal Pengisian	:	26 April 2026

BAGIAN II. KEBUTUHAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING

Nyatakan tingkat kesetujuan Anda terhadap pernyataan berikut.
1 = Sangat Tidak Setuju | 2 = Tidak Setuju | 3 = Netral | 4 = Setuju | 5 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Pembelajaran PAK perlu dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan reflektif.	1	2	3	4	5 ✓
2.	Desain pembelajaran PAK perlu memuat pengalaman belajar yang bermakna secara personal dan spiri tual.	1	2	3	4	5 ✓
3.	Pembelajaran PAK perlu mengintegrasikan nilai-nilai iman Katolik dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.	1	2	3	4	5 ✓
4.	Dibutuhkan modul/perangkat pembelajaran PAK berbasis deep learning yang siap pakai.	1	2	3	4	5 ✓
5.	Desain pembelajaran PAK sebaiknya menggunakan pendekatan berbasis masalah (problem-based) atau proyek (project-based).	1	2	3 ✓	4	5

Digitized dengan CamScanner

6.	Refleksi dan meditasi perlu dijadikan bagian yang terstruktur dalam desain pembelajaran PAK.	1	2	3	4	5 ✓
7.	Asesmen dalam PAK perlu dikembangkan agar mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan.	1	2	3	4	5 ✓

BAGIAN III. URAIAN

Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian singkat dan jelas

1.	Menurut Anda, apa tantangan terbesar yang dihadapi dalam mengajarkan atau mempelajari Pendidikan Agama Katolik. Jawaban : Membangun Pemahaman yang mendalam bukan hanya hafalan
2.	Materi atau tema Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik apa yang menurut anda didekati dengan pembelajaran mendalam *(Deep Learning)* Jawaban: Sakramen baptis → memahaminya pada tahap ini membantu mereka memahami bukan hanya ritualnya, tetapi juga makna mendasar yang menjadi identitas mereka
3.	Strategi atau pendekatan pembelajaran seperti apa yang anda harapkan hadir dalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Jawaban: Experiential Learning → mengajak siswa u/ mengkorelasikan ajaran Agama dengan pengalaman individu, keluarga, dan lingkungan sekitar.
4.	Teknologi atau platorm digital apa yang anda harapkan dapat diitegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan? Jawaban: quizizz, jamboard berbasis web / aplikasi

5.	Bagaimana menurut anda desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dapat lebih efektif dalam membentuk karakter dan spiritualitas Jawaban: ~~integritas pengalaman~~ integritas antara pengetahuan, pengalaman dan praktik berkelanjutan
6.	Saran atau masukan lain yang ingin anda sampaikan terkait pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Katolik berbasis *Deep Learning*. Jawaban: - pendidikan Big Class untuk katolik sebagai landasan utama

Mojokerto, 26 Maret 2026

(Valentina Bunga Celiana, S.Pd.)

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN OBSERVASI AWAL
PENELITIAN RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D)
DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *DEEP LEARNING*
DALAM PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK (PAK)
(Angket untuk Siswa)

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa	: Katarina Gelar Putri Kinara
Kelas / Semester	: 8A / Semester 2
Nama Sekolah	: SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tanggal Pengisian	: kamis, 26 maret 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal dalam rangka penelitian pengembangan (Research and Development) terkait desain pembelajaran berbasis *deep learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Jawaban Anda sangat berharga dan akan dijaga kerahasiaannya. Tidak ada jawaban yang benar atau salah.

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
2. Berilah tanda centang (✓) atau lingkaran (○) pada kolom yang sesuai dengan kondisi dan pendapat Anda yang sesungguhnya.
3. Skala penilaian: SS = Sangat Setuju | S = Setuju | RR = Ragu-Ragu | TS = Tidak Setuju | STS = Sangat Tidak Setuju.
4. Jawablah semua pernyataan tanpa ada yang terlewat.
5. Untuk bagian pertanyaan terbuka, tuliskan jawaban Anda dengan jelas pada kolom yang tersedia.

C. BAGIAN I: PERNYATAAN (Skala Likert)

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
Keterangan: SS = Sangat Setuju | S = Setuju | RR = Ragu-Ragu | TS = Tidak Setuju | STS = Sangat Tidak Setuju						
A. Pengalaman dan Persepsi terhadap Pembelajaran PAK						
1.	Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK) yang saya ikuti selama ini terasa menarik dan menyenangkan.	✓	○	○	○	○
2.	Materi PAK yang diajarkan guru mudah saya pahami dengan metode pembelajaran saat ini.	✓	○	○	○	○
3.	Saya merasa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran PAK di kelas.	○	✓	○	○	○
4.	Guru menggunakan berbagai metode yang bervariasi dalam menyampaikan materi PAK.	✓	○	○	○	○

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
5.	Pembelajaran PAK yang ada sekarang sudah cukup membantu saya memahami nilai-nilai iman Katolik.	✓	o	o	o	o
B. Pemahaman Mendalam (Deep Learning) dalam Pembelajaran						
6.	Dalam pembelajaran PAK, saya diajak untuk berpikir kritis dan menganalisis materi secara mendalam.	✓	o	o	o	o
7.	Saya sering diajak menghubungkan materi PAK dengan pengalaman hidup sehari-hari saya.	✓	o	o	o	o
8.	Guru mendorong saya untuk mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban sendiri atas permasalahan dalam materi PAK.	o	✓	o	o	o
9.	Saya dilibatkan dalam diskusi kelompok yang mendorong pemikiran mendalam tentang iman Katolik.	✓	o	o	o	o
10.	Saya merasa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi makna di balik teks Kitab Suci dan ajaran Gereja.	✓	o	o	o	o
11.	Pembelajaran PAK membantu saya menerapkan nilai-nilai Injil dalam kehidupan nyata.	✓	o	o	o	o
C. Kebutuhan terhadap Desain Pembelajaran yang Lebih Inovatif						
12.	Saya membutuhkan pembelajaran PAK yang lebih interaktif dan melibatkan kegiatan nyata (proyek, diskusi kasus, dll).	o	✓	o	o	o
13.	Saya tertarik apabila pembelajaran PAK menggunakan media digital atau teknologi sebagai alat bantu.	✓	o	o	o	o
14.	Saya ingin ada kegiatan refleksi pribadi yang terstruktur dalam setiap pertemuan PAK.	o	✓	o	o	o
15.	Saya berharap materi PAK dapat dihubungkan secara eksplisit dengan isu-isu sosial dan moral masa kini.	o	o	o	o	o
16.	Saya membutuhkan tugas-tugas yang menantang saya untuk berpikir, bukan sekadar menghafal.	✓	o	o	o	o
17.	Saya ingin pembelajaran PAK lebih banyak mendorong saya bertanya dan berdialog dengan guru maupun teman.	o	✓	o	o	o
D. Motivasi dan Keterlibatan Spiritual						
18.	Saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PAK karena materi yang disampaikan relevan dengan kehidupan saya.	✓	o	o	o	o
19.	Pembelajaran PAK mendorong saya untuk semakin mengenal dan mencintai iman Katolik.	✓	o	o	o	o
20.	Saya merasa ada hubungan yang kuat antara apa yang dipelajari di kelas PAK dengan pengamalan iman di luar sekolah.	✓	o	o	o	o
21.	Kegiatan doa dan refleksi dalam pembelajaran PAK membantu saya bertumbuh secara spiritual.	✓	o	o	o	o

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
22.	Saya aktif mencari sumber-sumber tambahan (buku, artikel, video) untuk memperdalam pemahaman PAK saya.	○	✓	○	○	○
E. Hambatan dalam Pembelajaran PAK						
23.	Saya merasa durasi waktu pelajaran PAK kurang mencukupi untuk membahas materi secara mendalam.	○	○	○	✓	○
24.	Kurangnya media dan sumber belajar yang menarik membuat saya kurang bersemangat dalam PAK.	○	○	○	○	✓
25.	Saya kesulitan memahami materi PAK karena penyampaiannya kurang kontekstual dengan kehidupan saya.	○	○	○	○	✓
26.	Metode pembelajaran PAK yang ada saat ini kurang mendorong saya untuk berpikir lebih dalam.	○	○	○	○	✓
27.	Saya merasa kurang diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman iman saya secara kreatif.	○	○	○	○	✓
F. Harapan terhadap Pembelajaran PAK Berbasis Deep Learning						
28.	Saya berharap pembelajaran PAK dirancang dengan pendekatan yang mendorong pemahaman mendalam (bukan hafalan).	✓	○	○	○	○
29.	Saya ingin ada kegiatan pembelajaran yang mengajak saya berkolaborasi dan berdiskusi secara bermakna.	✓	○	○	○	○
30.	Saya berharap ada penilaian yang mengukur pemahaman mendalam saya, bukan hanya tes tertulis.	✓	○	○	○	○
31.	Saya menginginkan pembelajaran PAK yang mengintegrasikan nilai-nilai iman dengan kecakapan berpikir kritis.	✓	○	○	○	○
32.	Saya optimis bahwa desain pembelajaran PAK yang lebih inovatif dapat meningkatkan iman dan karakter saya.	✓	○	○	○	○

D. BAGIAN II: PERTANYAAN TERBUKA

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas sesuai pengalaman dan harapan Anda.

No.	Pertanyaan Terbuka	Jawaban Anda
1.	Sebutkan materi PAK yang paling berkesan bagi Anda dan mengapa?	Materi PAK yang berkesan bagi saya adalah tentang Sakramen-Sakramen dan 5 pilar gereja. Karna makna-makna yang dari materi tersebut sangat berguna di kehidupan saya sehari-hari. Karna saya juga sedang melakukannya dan mendalami tentang Sakramen penguatan. Jadi materi ini sangat relate dengan apa yang sedang jalani.

No.	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
22.	Saya aktif mencari sumber-sumber tambahan (buku, artikel, video) untuk memperdalam pemahaman PAK saya.	○	✓	○	○	○
E. Hambatan dalam Pembelajaran PAK						
23.	Saya merasa durasi waktu pelajaran PAK kurang mencukupi untuk membahas materi secara mendalam.	○	○	○	✓	○
24.	Kurangnya media dan sumber belajar yang menarik membuat saya kurang bersemangat dalam PAK.	○	○	○	○	✓
25.	Saya kesulitan memahami materi PAK karena penyampaiannya kurang kontekstual dengan kehidupan saya.	○	○	○	○	✓
26.	Metode pembelajaran PAK yang ada saat ini kurang mendorong saya untuk berpikir lebih dalam.	○	○	○	○	✓
27.	Saya merasa kurang diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman iman saya secara kreatif.	○	○	○	○	✓
F. Harapan terhadap Pembelajaran PAK Berbasis Deep Learning						
28.	Saya berharap pembelajaran PAK dirancang dengan pendekatan yang mendorong pemahaman mendalam (bukan hafalan).	✓	○	○	○	○
29.	Saya ingin ada kegiatan pembelajaran yang mengajak saya berkolaborasi dan berdiskusi secara bermakna.	✓	○	○	○	○
30.	Saya berharap ada penilaian yang mengukur pemahaman mendalam saya, bukan hanya tes tertulis.	✓	○	○	○	○
31.	Saya menginginkan pembelajaran PAK yang mengintegrasikan nilai-nilai iman dengan kecakapan berpikir kritis.	✓	○	○	○	○
32.	Saya optimis bahwa desain pembelajaran PAK yang lebih inovatif dapat meningkatkan iman dan karakter saya.	✓	○	○	○	○

D. BAGIAN II: PERTANYAAN TERBUKA

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas sesuai pengalaman dan harapan Anda.

No.	Pertanyaan Terbuka	Jawaban Anda
1.	Sebutkan materi PAK yang paling berkesan bagi Anda dan mengapa?	Materi PAK yang berkesan bagi saya adalah tentang Sakramen-Sakramen dan 5 pilar gereja. Karna makna-makna yang dari materi tersebut sangat berguna di kehidupan saya sehari-hari. Karna saya juga sedang melakukannya dan mendalami tentang Sakramen penguatan. Jadi materi ini sangat relate dengan apa yang sedang jalani.

	Apakah terdapat kegiatan pembuka yang membantu siswa menyadari makna rohani pembelajaran (misalnya doa reflektif yang kontekstual)?	✓		
2.	**Kegiatan Inti**			
	Apakah siswa diberi kesempatan membaca dan menganalisis teks Kitab Suci secara aktif?	✓		
	Apakah guru mendorong siswa menafsirkan makna ajaran iman secara kritis?	✓		
	Apakah siswa terlibat dalam diskusi yang mendalam, bukan sekadar menjawab pertanyaan faktual?	✓		
	Apakah terjadi dialog iman antar siswa?	✓		
	Apakah siswa diajak mengaitkan ajaran iman dengan situasi konkret kehidupan peserta didik?	✓		
	Apakah ada tugas yang menuntut penerapan nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari?			
	Apakah siswa diajak membuat komitmen tindakan nyata berdasarkan pembelajaran? Apakah pembelajaran mendorong pembentukan sikap dan karakter Kristiani?	✓		

Dipindai dengan CamScanner

	Apakah siswa diberi ruang untuk refleksi pribadi?			
	Apakah refleksi yang dilakukan menyentuh kesadaran hati nurani?	✓		
	Apakah guru memfasilitasi sharing pengalaman iman secara terbuka dan aman?	✓		
3.	**Kegiatan Penutup**			
	Apakah peserta didik mampu menyimpulkan inti pembelajaran dengan tepat?			
	Apakah guru menegaskan kembali nilai utama yang dipelajari dalam terang iman Katolik?	✓		
	Apakah peserta didik diberi tantangan atau komitmen konkret untuk menerapkan nilai iman dalam kehidupan sehari-hari?			
	Apakah guru memberikan tugas lanjutan yang mendorong praktik nyata di luar kelas?			
	Apakah peserta didik diajak merefleksikan proses pembelajaran hari itu?	✓		
	Apakah peserta didik menyampaikan komitmen pribadi sebagai tindak lanjut pembelajaran?	✓		
	Apakah kegiatan penutup diakhiri dengan doa yang relevan dengan materi dan refleksi yang telah dilakukan?			

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Modul Ajar Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning*
"Sakramen Baptis" Kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Judul Penelitian	:	Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Sasaran Program	:	Peserta didik Kelas VIII (13-14 tahun)
Peneliti	:	Lenila Fatubun
Ahli Desain Pembelajaran	:	Suparto.S.Ag.M.Pd
Petunjuk Pengisian	:	Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek. Keterangan Skor: 5 = Sangat Baik | 4 = Baik | 3 = Cukup | 2 = Kurang Baik | 1 = Sangat Kurang

Skor	Kategori	Keterangan
5	Sangat Baik / Sangat Sesuai	Materi/aspek sudah sangat baik dan tidak perlu revisi
4	Baik / Sesuai	Materi/aspek sudah baik, revisi sangat kecil
3	Cukup Baik / Cukup Sesuai	Materi/aspek cukup baik, perlu beberapa revisi
2	Kurang Baik / Kurang Sesuai	Materi/aspek kurang baik, perlu banyak revisi
1	Sangat Kurang / Tidak Sesuai	Materi/aspek tidak sesuai, perlu perbaikan menyeluruh

Dipindai dengan CamScanner

Aspek 1
Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Capaian Pembelajaran (CP) yang dirumuskan mencerminkan nilai-nilai iman Kristiani yang relevan dengan kehidupan peserta didik.		V				CP sudah selaras dengan kondisi peserta didik
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun secara logis dan terstruktur sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.	V					Dalam praktek bahasa disesuaikan dengan kondisi anak
3.	Tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan.	V					Sudah sinkron
4.	ATP mencakup dimensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) secara seimbang.		V				Yang penting tidak menurut persepsi guru tetapi apa yang nyata
5.	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan dapat diamati.		V				Kata operasionalnya mohon dipertajam
6.	Urutan materi dalam ATP mencerminkan progresivitas dan kesinambungan belajar yang logis.	V					Sudah sesuai
7.	CP dan ATP yang dirancang memperhatikan konteks lokal dan budaya peserta didik dalam iman Katolik.		V				Yang perlu dikonkritkan dan mudah dijalankan sesuai situasi lokal

Dipindai dengan CamScanner

Aspek 1
Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Capaian Pembelajaran (CP) yang dirumuskan mencerminkan nilai-nilai iman Kristiani yang relevan dengan kehidupan peserta didik.		V				CP sudah selaras dengan kondisi peserta didik
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun secara logis dan terstruktur sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.	V					Dalam praktek bahasa disesuaikan dengan kondisi anak
3.	Tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan.	V					Sudah sinkron
4.	ATP mencakup dimensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) secara seimbang.		V				Yang penting tidak menurut persepsi guru tetapi apa yang nyata
5.	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan dapat diamati.		V				Kata operasionalnya mohon dipertajam
6.	Urutan materi dalam ATP mencerminkan progresivitas dan kesinambungan belajar yang logis.	V					Sudah sesuai
7.	CP dan ATP yang dirancang memperhatikan konteks lokal dan budaya peserta didik dalam iman Katolik.		V				Yang perlu dikonkritkan dan mudah dijalankan sesuai situasi lokal

Dipindai dengan CamScanner

8.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan dalam materi relevan dan kontekstual bagi kehidupan peserta didik.		V				Yang penting sesuai kondisi anak

Aspek 3

Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Desain pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang mendorong pemikiran kritis dan reflektif peserta didik.		V				Perlu dilatih terus menerus
2.	Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara bermakna (meaningful learning), bukan sekadar hafalan.		V				Harus sampai mereka paham dan punya gambaran jelas
3.	Pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Higher Order Thinking Skills).		V				Kemungkinan sulit karena daya tangkap anak berbeda
4.	Terdapat aktivitas pembelajaran yang mendorong elaborasi dan koneksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman iman peserta didik.		V				Ini aktivitasnya tidak disamaratakan dan guru harus paham peserta didiknya
5.	Desain pembelajaran mengintegrasikan strategi metakognitif yang membantu peserta didik merefleksikan proses belajarnya sendiri.		V				Perlu dilatih dengan petunjuk jelas

Dipindai dengan CamScanner

8.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan dalam materi relevan dan kontekstual bagi kehidupan peserta didik.		V				Yang penting sesuai kondisi anak

Aspek 3

Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Desain pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* yang mendorong pemikiran kritis dan reflektif peserta didik.		V				Perlu dilatih terus menerus
2.	Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara bermakna (meaningful learning), bukan sekadar hafalan.		V				Harus sampai mereka paham dan punya gambaran jelas
3.	Pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Higher Order Thinking Skills).		V				Kemungkinan sulit karena daya tangkap anak berbeda
4.	Terdapat aktivitas pembelajaran yang mendorong elaborasi dan koneksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman iman peserta didik.		V				Ini aktivitasnya tidak disamaratakan dan guru harus paham peserta didiknya
5.	Desain pembelajaran mengintegrasikan strategi metakognitif yang membantu peserta didik merefleksikan proses belajarnya sendiri.		V				Perlu dilatih dengan petunjuk jelas

Dipindai dengan CamScanner

5.	Perangkat pembelajaran memuat panduan yang cukup bagi guru untuk mengimplementasikan pendekatan Deep Learning.		V				Masih terus diujicobakan
6.	Desain pembelajaran memperhatikan diferensiasi untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan peserta didik.		V				Perlu pemetaan sebelum dijalankan

Saran dan Masukan:

1. Di Aspek Penilaian CP no 1 kalai langsung menyebut IMAN KRITIANI KATOLIK bgm?
2. Poin 9 dan 10 itu sama bu

Madiun, 10 Juni 2026
Validator Ahli Desain,

(Suparto, S.Ag,M.Pd)
NIP: 196811112001121001

Dipindai dengan CamScanner

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Modul Ajar Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning*
"Sakramen Baptis" Kelas VIII SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Judul Penelitian	:	Desain Pembelajaran Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* di SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto
Sasaran Program	:	Peserta didik Kelas VIII (13-14 tahun)
Peneliti	:	Lenila Fatubun
Ahli Materi	:	Petrus Miadi Dala, S.S.,M.Pd
Petunjuk Pengisian	:	Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap aspek. Keterangan Skor: 5 = Sangat Baik | 4 = Baik | 3 = Cukup | 2 = Kurang Baik | 1 = Sangat Kurang

Skor	Kategori	Keterangan
5	Sangat Baik / Sangat Sesuai	Materi/aspek sudah sangat baik dan tidak perlu revisi
4	Baik / Sesuai	Materi/aspek sudah baik, revisi sangat kecil
3	Cukup Baik / Cukup Sesuai	Materi/aspek cukup baik, perlu beberapa revisi
2	Kurang Baik / Kurang Sesuai	Materi/aspek kurang baik, perlu banyak revisi
1	Sangat Kurang / Tidak Sesuai	Materi/aspek tidak sesuai, perlu perbaikan menyeluruh

Aspek 1
Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Capaian Pembelajaran (CP) yang dirumuskan mencerminkan nilai-nilai iman Kristiani yang relevan dengan kehidupan peserta didik.	✓					
2.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun secara logis dan terstruktur sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.	✓					
3.	Tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan.	✓					
4.	ATP mencakup dimensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) secara seimbang.	✓					
5.	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional yang terukur dan dapat diamati.	✓					
6.	Urutan materi dalam ATP mencerminkan progresivitas dan kesinambungan belajar yang logis.	✓					

Aspek 2
Kedalaman dan Kekuatan Materi

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Materi pembelajaran memiliki kedalaman konsep teologis yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓					

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
2.	Konten materi bersumber dari Kitab Suci, ajaran Gereja (Magisterium), dan dokumen Gereja yang sahih dan terpercaya.	✓					
3.	Materi disajikan secara akurat, tidak mengandung kesalahan konsep atau penafsiran teologis yang menyimpang.		✓				
4.	Keluasan materi mencakup aspek iman, moral, liturgi, dan aksi sosial Gereja secara proporsional.	✓					
5.	Materi pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mengintegrasikan iman dengan kehidupan sehari-hari (living faith).		✓				
6.	Konten pembelajaran memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan spiritualitas peserta didik.	✓					
7.	Contoh dan ilustrasi yang digunakan dalam materi relevan dan kontekstual bagi kehidupan peserta didik.		✓				

Aspek 3
Pendekatan *Deep Learning* dalam Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Desain pembelajaran menggunakan pendekatan Deep Learning yang mendorong pemikiran kritis dan reflektif peserta didik.	✓					
2.	Strategi pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara bermakna (meaningful learning), bukan sekadar hafalan.	✓					
3.	Pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik menganalisis, mengevaluasi,		✓				

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
	dan mencipta (Higher Order Thinking Skills).						
4.	Terdapat aktivitas pembelajaran yang mendorong elaborasi dan koneksi antara pengetahuan baru dengan pengalaman iman peserta didik.		✓				
5.	Desain pembelajaran mengintegrasikan strategi metakognitif yang membantu peserta didik merefleksikan proses belajarnya sendiri.	✓					
6.	Aktivitas pembelajaran mendorong kolaborasi, diskusi, dan dialog antar peserta didik (collaborative learning).	✓					
7.	Pendekatan pembelajaran berbasis pertanyaan esensial (essential questions) yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik.		✓				
8.	Desain pembelajaran memuat ruang refleksi spiritual yang mendalam dan otentik bagi peserta didik.	✓					
9.	Penilaian yang dirancang mampu mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar ingatan faktual.	✓					
10.	Penilaian yang dirancang mampu mengukur pemahaman mendalam, bukan sekadar ingatan faktual.		✓				

Aspek 4
Kelayakan Perangkat Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
1.	Media dan sumber belajar yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.	✓					

No.	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1	Catatan
2.	Perangkat pembelajaran (modul, LKPD, media) disusun dengan bahasa yang jelas, komunikatif, dan sesuai usia.	✓					
3.	Alokasi waktu yang dirancang proporsional dengan beban materi dan aktivitas pembelajaran.	✓					
4.	Instrumen penilaian yang dirancang valid, reliabel, dan maampu mengukur capaian pembelajaran secara holistik.		✓				
5.	Perangkat pembelajaran memuat panduan yang cukup bagi guru untuk mengimplementasikan pendekatan Deep Learning.	✓					
6.	Desain pembelajaran memperhatikan diferensiasi untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan peserta didik.	✓					

KOMENTAR DAN SARAN VALIDATOR

Saya mengapresiasi atas kerja keras yang telah di buat dalam penyusunan Modul Ajar ini. Aplikasikan apa yang ada dalam modul ini kepada peserta didik.

KESIMPULAN VALIDASI

Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis *Deep Learning* ini dinyatakan :

1. Modul dapat digunakan tanpa revisi
2. Modul padat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Modul tidak dapat digunakan

Lingkari Salah Satu

Madiun, 13 Juli 2026

Validator Ahli Materi,

(Petrus Miadi Dala, S.S., M.Pd)

NIP: _____

ANGKET EVALUASI SISWA

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Deep Learning

Topik: Sakramen Baptis — Kelas VIII

SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Identitas Responden

Nama Peserta Didik	Stevany Ekisya Dharmawan
Kelas	VIII A
Sekolah	SMPK Santo Yusup Mojokerto
Tanggal Pengisian	Senin, 3 Agustus 2026

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul ini. Jawablah dengan jujur karena tidak akan memengaruhi nilai pelajaranmu.

Keterangan skala:

5 Sangat Tidak Setuju (STS)
4 Tidak Setuju (TS)
3 Kurang Setuju (KS)
2 Setuju (S)
1 Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
A. Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning*)						
1	Saya merasa fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.	☐	☐	☐	☑	☐
2	Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran membantu saya menyadari pentingnya topik yang dipelajari.	☐	☐	☐	☐	☑
3	Suasana kelas (doa pembuka dan sudut refleksi) membantu saya lebih tenang dan siap belajar.	☐	☐	☐	☐	☑
B. Aspek Bermakna (*Meaningful Learning*)						
4	Saya dapat menjelaskan makna simbol-simbol dalam Sakramen Baptis (air, minyak, lilin, kain putih) setelah mengikuti pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
5	Saya memahami dasar Kitab Suci tentang Sakramen Baptis (Yoh 3:5; Mat 28:19-20).	☐	☐	☐	☑	☐
6	Saya dapat menghubungkan materi Sakramen Baptis dengan kehidupan iman saya sehari-hari.	☐	☐	☐	☑	☐
7	Diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis membantu saya memahami materi lebih mendalam.	☐	☐	☐	☐	☑
C. Aspek Menggembirakan (*Joyful Learning*)						

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.	☐	☐	☐	☐	☑
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☑	☐
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.	☐	☐	☐	☑	☐
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☑	☐
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☑	☐
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☐	☑
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☐	☑

F. Pertanyaan Terbuka

1. Apakah ada saran dan masukan untuk modul ajar ini?

sudah bague semua

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.	☐	☐	☐	☐	☑
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☐	☑
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	☐	☐	☐	☐	☑
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.	☐	☐	☐	☐	☑
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.	☐	☐	☐	☐	☑
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☐	☑
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☐	☑
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☐	☑
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☑	☐

F. Pertanyaan Terbuka

1. Apakah ada saran dan masukan untuk modul ajar ini?

Sarannya ketika menjelaskan materi bisa lebih santai dan bisa memberi waktu mencatat.

ANGKET EVALUASI SISWA

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Deep Learning

Topik: Sakramen Baptis — Kelas VIII

SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Identitas Responden

Nama Peserta Didik	Michelle Graciella Nioto
Kelas	8B
Sekolah	SMPK Santo Yusup
Tanggal Pengisian	Senin, 3 - 8 - 2026

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul ini. Jawablah dengan jujur karena tidak akan memengaruhi nilai pelajaranmu.

Keterangan skala:

5 Sangat Tidak Setuju (STS)
4 Tidak Setuju (TS)
3 Kurang Setuju (KS)
2 Setuju (S)
1 Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
A. Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning*)						
1	Saya merasa fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.	☐	☐	☐	☑	☐
2	Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran membantu saya menyadari pentingnya topik yang dipelajari.	☐	☐	☐	☐	☑
3	Suasana kelas (doa pembuka dan sudut refleksi) membantu saya lebih tenang dan siap belajar.	☐	☐	☐	☑	☐
B. Aspek Bermakna (*Meaningful Learning*)						
4	Saya dapat menjelaskan makna simbol-simbol dalam Sakramen Baptis (air, minyak, lilin, kain putih) setelah mengikuti pembelajaran.	☐	☐	☐	☐	☑
5	Saya memahami dasar Kitab Suci tentang Sakramen Baptis (Yoh 3:5; Mat 28:19-20).	☐	☐	☐	☑	☐
6	Saya dapat menghubungkan materi Sakramen Baptis dengan kehidupan iman saya sehari-hari.	☐	☐	☐	☑	☐
7	Diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis membantu saya memahami materi lebih mendalam.	☐	☐	☐	☑	☐
C. Aspek Menggembirakan (*Joyful Learning*)						

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.	☐	☐	☐	☐	☑
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.	☐	☐	☑	☐	☐
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☐	☑
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.	☐	☐	☐	☑	☐
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☑	☐
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☑	☐
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☐	☑
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☑	☐

F. Pertanyaan Terbuka

1. Apakah ada saran dan masukan untuk modul ajar ini?

Bagi saya, tidak ada saran dan masukan untuk modul ajar hari ini, tapi tolong sedikit perbaiki ppt nya, karena terdapat beberapa bagian yang tidak terlihat (warna ketikan)

ANGKET EVALUASI SISWA

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Deep Learning

Topik: Sakramen Baptis — Kelas VIII

SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Identitas Responden

Nama Peserta Didik	Joseva Putri C.
Kelas	VIII-B / 8B
Sekolah	SMPK Santo Yusup Mojokerto
Tanggal Pengisian	03 / 08 / 2026

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul ini. Jawablah dengan jujur karena tidak akan memengaruhi nilai pelajaranmu.

Keterangan skala:

5 Sangat Tidak Setuju (STS)
4 Tidak Setuju (TS)
3 Kurang Setuju (KS)
2 Setuju (S)
1 Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
A. Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning*)						
1	Saya merasa fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.	☐	☐		☑	☐
2	Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran membantu saya menyadari pentingnya topik yang dipelajari.		☐	☐	☐	☑
3	Suasana kelas (doa pembuka dan sudut refleksi) membantu saya lebih tenang dan siap belajar.	☐	☐	☐	☐	☑
B. Aspek Bermakna (*Meaningful Learning*)						
4	Saya dapat menjelaskan makna simbol-simbol dalam Sakramen Baptis (air, minyak, lilin, kain putih) setelah mengikuti pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
5	Saya memahami dasar Kitab Suci tentang Sakramen Baptis (Yoh 3:5; Mat 28:19-20).	☐	☐	☐	☑	☐
6	Saya dapat menghubungkan materi Sakramen Baptis dengan kehidupan iman saya sehari-hari.	☐	☐	☐	☑	☐
7	Diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis membantu saya memahami materi lebih mendalam.		☐	☐	☐	☑
C. Aspek Menggembirakan (*Joyful Learning*)						

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.		☐	☐	☐	☑
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.	☐		☐	☑	☐
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.		☐	☐	☐	☑
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.		☐	☐	☐	☑
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.		☐	☐	☐	☑
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.		☐	☐	☑	☐
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☑	☐
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☐	☑
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☑	☐

F. Pertanyaan Terbuka

1. Apakah ada saran dan masukan untuk modul ajar ini?

Editan canva lebih diperbaiki, jangan ada yang nubruk warnanya.

ANGKET EVALUASI SISWA

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Deep Learning

Topik: Sakramen Baptis — Kelas VIII

SMP Katolik Santo Yusup Mojokerto

Identitas Responden

Nama Peserta Didik	Stevany Ekisya Dharmawan
Kelas	VIII A
Sekolah	SMPK Santo Yusup Mojokerto
Tanggal Pengisian	Senin, 3 Agustus 2026

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul ini. Jawablah dengan jujur karena tidak akan memengaruhi nilai pelajaranmu.

Keterangan skala:

5 Sangat Tidak Setuju (STS)
4 Tidak Setuju (TS)
3 Kurang Setuju (KS)
2 Setuju (S)
1 Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
A. Aspek Berkesadaran (*Mindful Learning*)						
1	Saya merasa fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung.	☐	☐	☐	☑	☐
2	Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran membantu saya menyadari pentingnya topik yang dipelajari.	☐	☐	☐	☐	☑
3	Suasana kelas (doa pembuka dan sudut refleksi) membantu saya lebih tenang dan siap belajar.	☐	☐	☐	☐	☑
B. Aspek Bermakna *(Meaningful Learning)*						
4	Saya dapat menjelaskan makna simbol-simbol dalam Sakramen Baptis (air, minyak, lilin, kain putih) setelah mengikuti pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
5	Saya memahami dasar Kitab Suci tentang Sakramen Baptis (Yoh 3:5; Mat 28:19-20).	☐	☐	☐	☑	☐
6	Saya dapat menghubungkan materi Sakramen Baptis dengan kehidupan iman saya sehari-hari.	☐	☐	☐	☑	☐
7	Diskusi kelompok dan tanya jawab dialogis membantu saya memahami materi lebih mendalam.	☐	☐	☐	☐	☑
C. Aspek Menggembirakan *(Joyful Learning)*						

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8	Saya merasa senang dan tidak tertekan selama mengikuti pembelajaran ini.	☐	☐	☐	☐	☑
9	Saya memahami penjelasan tentang Katekismus Gereja Katolik (KGK 1230, 1239) dan Kitab Hukum Kanonik (KHK Kanon 849) yang disampaikan dalam pembelajaran.	☐	☐	☐	☑	☐
10	Permainan kolaboratif dan aktivitas kelompok membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☑	☐
11	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
12	Suasana kelas mendukung saya untuk berani menyampaikan pendapat tanpa takut salah.	☐	☐	☐	☑	☐
D. Pemanfaatan Media Digital						
13	Penggunaan Mentimeter membantu saya dalam mengerjakan asesmen awal maupun asesmen akhir.	☐	☐	☐	☑	☐
14	Padlet membantu saya menuliskan refleksi pribadi dengan lebih leluasa.	☐	☐	☐	☑	☐
15	Canva/PowerPoint mempermudah saya memahami infografis simbol-simbol Baptis.	☐	☐	☐	☑	☐
16	Saya merasa terbantu dengan penggunaan Google Classroom/WhatsApp untuk berbagi hasil karya.	☐	☐	☐	☑	☐
E. Kepuasan dan Refleksi Diri						
17	Modul pembelajaran ini membantu saya lebih memahami komitmen sebagai orang yang telah/akan menerima Sakramen Baptis.	☐	☐	☐	☐	☑
18	Saya mampu mengekspresikan refleksi pribadi tentang makna Baptis melalui media digital yang digunakan.	☐	☐	☐	☐	☑

F. Pertanyaan Terbuka

1. Apakah ada saran dan masukan untuk modul ajar ini?

sudah bagus semua