



Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2

Muhammad Sayyaf^{1*}, Agung Setyawan¹

¹, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjyo Madura, Bangkalan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3051>

Article Info

Received: August, 12th2022

Revised: August, 31st2026

Accepted: September, 11th2026

Correspondence:

Muhammad Sayyaf

Phone: +628999286082

Abstract: This study aimed to develop student worksheets (LKPD) based on a Deep Learning approach for Pancasila Education learning in the third grade at UPTD SDN Banyuajuh 2. This research employed Research and Development (R&D) using a modified 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The instruments included validation sheets, observation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation results showed that the LKPD was highly valid, with instructional material validity of 95%, learning design validity of 97.5%, and material validity of 95%. Its practicality was demonstrated by teacher and student activity observations of 100% and 90%, respectively, categorized as highly practical. The effectiveness was indicated by 100% classical mastery and paired sample t-test results, with significance values of 0.003 in the limited trial and 0.000 in the field trial, both below 0.05, indicating that H_a was accepted. Student responses reached 84.67% in the limited trial and 87.69% in the field trial, categorized as highly effective. Therefore, the Deep Learning-based LKPD was valid, practical, and effective for Pancasila Education learning on Rights and Obligations for third-grade elementary students.

Keywords: LKPD, Deep Learning, Pancasila Education, 4D Model.

Citation: Sayyaf, M., & Setyawan, A. (2026). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Deep Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5326–5333. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3051>

Pendahuluan

Sistem pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi fundamental seiring dengan perkembangan zaman, dinamika global, dan inovasi teknologi. Pemerintah Indonesia merespons tantangan ini melalui kebijakan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menyelaraskan materi ajar dengan kebutuhan spesifik peserta didik (Rasmani dkk., 2023). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peran strategis sebagai fondasi

penguatan pendidikan karakter, pembentukan moral, serta penanaman jiwa kebangsaan (Putri dkk., 2023). Pendidikan Pancasila bukan sekadar hafalan konsep teoretis, melainkan pendidikan nilai (*value education*) yang menekankan pada internalisasi norma dan pengamalan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari (Lestari & Kurnia, 2022).

Namun, realita di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup mendasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seringkali masih berfokus pada kognitif tingkat rendah dan kurang

Email: muhammadsayyaf615@gmail.com

menyentuh sisi kontekstual (Elfira dkk., 2022). Studi pendahuluan di UPTD SDN Banyuajuh 2 melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III mengungkapkan bahwa Pendidikan Pancasila diidentifikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipahami peserta didik. Data awal menunjukkan bahwa dari 31 siswa kelas III, hanya 9 siswa (29.03%) yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, sedangkan 22 siswa (70.97%) lainnya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh pola pembelajaran konvensional yang bersifat teacher-centered serta ketergantungan penuh pada buku teks pemerintah yang monoton, memiliki bacaan panjang, dan instruksi aktivitas yang rumit (Sholihah & Saputri, 2025).

Analisis kebutuhan terhadap 31 siswa kelas III SDN Banyuajuh 2 menunjukkan bahwa 65% siswa tidak memiliki sumber belajar pendukung selain buku paket, 77% siswa tidak menyukai teks bacaan yang panjang, 71% siswa menyukai pembelajaran kontekstual, dan 90.3% siswa menyatakan sangat membutuhkan bahan ajar berupa lembar kerja terstruktur yang visual dan jelas. Fakta ini menegaskan pentingnya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikemas secara interaktif dan aplikatif (Prastowo, 2011; Kosasih, 2020).

Agar LKPD tidak sekadar berisi latihan soal mekanis (*surface learning*), penerapan pendekatan *Deep Learning* menjadi pilar utama. *Deep Learning* merupakan pendekatan pembelajaran mendalam yang menuntut pemahaman konsep secara holistik, mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengalaman personal, serta mendorong pemikiran kritis dan reflektif (Adnyana, 2024; Fitriani & Santiani, 2025). Pendekatan ini mengintegrasikan tiga pilar utama: a) *Mindful Learning* (Pembelajaran Berkesadaran): Menumbuhkan kesadaran diri, perhatian, dan kesiapan metakognitif siswa sebelum dan selama proses belajar (Diputera dkk., 2024). b) *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna): Mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan dan pengalaman harian peserta didik (Hafidzhoh dkk., 2023). c) *Joyful Learning* (Pembelajaran Menggembirakan): Menciptakan suasana belajar yang interaktif, antusias, dan menyenangkan melalui permainan edukatif atau bermain peran (*role playing*) (Dewi dkk., 2025; Kusmana & Putri, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang mengacu pada model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974), yang terdiri dari empat tahapan utama: a) *Define* (Pendefinisian): Meliputi analisis awal-akhir (kurikulum), analisis peserta didik, analisis materi (Bab 2 Hak dan Kewajiban), serta perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Elemen UUD RI 1945. b) *Design* (Perancangan): Meliputi penyusunan instrumen tes (15 soal pilihan ganda), pemilihan bahan ajar (LKPD cetak A4 berwarna), pemilihan format (Problem Based Learning terintegrasi 3 pilar Deep Learning), dan penyusunan rancangan awal (prototype LKPD). c) *Develop* (Pengembangan): Meliputi tahap validasi ahli (ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran), uji coba soal tes (20 siswa kelas IV), uji coba terbatas/kelompok kecil (5 siswa kelas III), dan uji coba lapangan (26 siswa kelas III). d) *Disseminate* (Penyebarluasan): Penyebaran produk secara terbatas kepada pihak sekolah UPTD SDN Banyuajuh 2 dan program studi PGSD Universitas Trunodjoyo Madura.

Subjek penelitian terdiri dari 31 siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup wawancara, observasi, angket (skala Likert 1–4 untuk validasi dan skala Guttman untuk respon/observasi), serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test* dengan desain *one-group pretest-posttest design*). Data dianalisis secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif (analisis persentase kevalidan/kepraktisan, ketuntasan klasikal, uji normalitas Shapiro-Wilk, serta uji beda parametrik paired sample t-test menggunakan SPSS 25.0).

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan diawali dengan tahap pendefinisian (*Define*) untuk mengumpulkan data empiris terkait kondisi pembelajaran di UPTD SDN Banyuajuh 2. Berdasarkan analisis kurikulum, sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara bertahap pada jenjang kelas rendah. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 "Aku Patuh Aturan" Topik "Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban", Capaian Pembelajaran (CP) Elemen UUD RI 1945 menuntut peserta didik kelas III untuk mampu mengidentifikasi serta menerapkan hak yang didapat dan kewajiban yang harus dilaksanakan baik sebagai anggota keluarga maupun sebagai warga sekolah.

Analisis terhadap karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret (usia 8-9 tahun), di mana pemahaman konsep abstrak membutuhkan stimulus berupa objek visual, peragaan

nyata, dan contoh-contoh kontekstual. Hasil angket kebutuhan siswa mengonfirmasi fakta bahwa 77% siswa tidak menyukai kegiatan membaca teks kaku berparagraf panjang, 71% menyukai materi yang dikaitkan dengan kejadian harian, dan 90,3% menyatakan sangat bersemangat apabila belajar menggunakan lembar kerja yang dilengkapi gambar berwarna serta panduan tugas yang jelas. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan empat indikator Tujuan Pembelajaran (TP) berbasis Taksonomi SOLO yang menjadi sasaran pengembangan LKPD, meliputi kemampuan menyebutkan contoh hak dan kewajiban (*Unistructural*), menjelaskan perbedaan keduanya (*Multistructural*), menganalisis dampak pengabaian kewajiban (*Relational*), hingga merefleksikan aksi nyata tanggung jawab (*Extended Abstract*).

Selanjutnya pada tahap perancangan (*Design*), peneliti menyusun prototype awal produk LKPD berbasis cetak berukuran A4 berorientasi portret dengan kombinasi warna cerah ramah anak. LKPD ini dirancang terstruktur dalam 16 halaman dengan tata letak komponen sebagai berikut: Halaman Sampul Depan (menampilkan judul, materi, nama pengembang, serta ilustrasi siswa SD); Kata Pengantar; Daftar Isi; Petunjuk Penggunaan bagi Peserta Didik; Sajian CP, TP, dan Alur Tujuan Pembelajaran; Penjelasan Landasan Prinsip *Deep Learning*; Aktivitas 1 "Eksplorasi Pemahaman" berbasis pengamatan visual kontras (pilar *Mindful Learning*); Aktivitas 2 "Kegiatan Studi Kasus - Tantangan Detektif" dan Simulasi Role Playing "Ayo Hidupkan Ceritamu" (pilar *Meaningful & Joyful Learning*); Aktivitas 3 "Kolom Refleksi" dan Komitmen Moral "Ayo Berjanji"; Daftar Pustaka; serta Profil Pengembang. Di samping itu, *prototype* LKPD dilengkapi dengan fitur teknologi berupa integrasi QR Code yang menautkan media pembelajaran visual interaktif di *platform* YouTube dan akses LKPD digital.

Kelayakan produk hasil rancangan awal (*prototype*) diuji secara ilmiah melalui proses validasi oleh tiga orang ahli yang berpengalaman di bidangnya. Berdasarkan data kuantitatif, perolehan persentase dari validator ahli bahan ajar mencapai 95,00%, ahli desain pembelajaran sebesar 97,50%, dan ahli materi sebesar 95,00%. Nilai rata-rata akumulatif dari ketiga validator diperoleh sebesar 95,83%. Sesuai dengan interval kriteria kevalidan yang ditetapkan oleh Akbar (2022), capaian 95,83% berada pada kategori $81,25\% < \text{Vah} < 100\%$, yang berarti bahwa LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* dinyatakan Sangat Valid dan memenuhi standar akademis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Di samping penilaian skor kuantitatif, para validator memberikan catatan saran dan perbaikan kualitatif guna menyempurnakan kualitas fisik dan isi

produk. Validator ahli bahan ajar menyarankan penyesuaian ukuran serta jenis font agar konsisten di setiap lembar, serta mengubah gambar karakter pada sampul dari anak berpakaian biasa menjadi ilustrasi siswa berseragam SD berorientasi Indonesia. Validator ahli desain pembelajaran merekomendasikan penambahan keterangan eksplisit mengenai kombinasi pendekatan *Deep Learning*, model *Problem Based Learning* (PBL), serta metode diskusi dan bermain peran pada petunjuk modul ajar, sekaligus mencantumkan QR Code pindaian pada lembar LKPD agar mempermudah akses digital guru dan siswa. Sementara itu, validator ahli materi memberikan masukan agar tampilan visual Gambar B pada Aktivitas 1 diperbaiki sehingga lebih presisi dalam mencerminkan perilaku siswa yang sedang bergotong royong merapikan dan membersihkan kelas. Seluruh catatan korektif tersebut telah ditindaklanjuti secara bertahap melalui proses revisi produk sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

Hasil dari Instrumen tes hasil belajar yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda terlebih dahulu diujicobakan kepada 20 siswa kelas IV UPTD SDN Banyuajuh 2 pada tanggal 21 Mei 2026 untuk menguji korelasi validitas dan reliabilitas empirisnya. Berdasarkan perhitungan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan SPSS 25.0 pada taraf signifikansi 0,05 ($r \text{ tabel} = 0,444$).

Tabel 1: Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig	Keterangan
1	0,854	0,000	Valid
2	0,667	0,001	Valid
3	-0,016	0,947	Tidak Valid
4	0,872	0,000	Valid
5	0,441	0,051	Tidak Valid
6	0,169	0,477	Tidak Valid
7	0,266	0,258	Tidak Valid
8	0,950	0,000	Valid
9	0,330	0,155	Tidak Valid
10	0,542	0,013	Valid
11	0,771	0,000	Valid
12	0,012	0,961	Tidak Valid
13	0,829	0,000	Valid
14	0,708	0,000	Valid
15	0,731	0,000	Valid
16	0,757	0,000	Valid
17	0,814	0,000	Valid
18	0,599	0,005	Valid
19	0,711	0,000	Valid
20	0,950	0,000	Valid
21	0,883	0,000	Valid
22	0,193	0,414	Tidak Valid
23	0,716	0,000	Valid
24	0,333	0,151	Tidak Valid
25	0,785	0,000	Valid

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pada instrumen *post-test* terdapat 17 butir soal valid. Peneliti

menetapkan 15 butir soal terbaik yang merepresentasikan seluruh indikator tujuan pembelajaran untuk digunakan sebagai soal evaluasi *pre-test* dan *post-test*.

Hasil pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menghasilkan koefisien sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,961	17

Hasil koefisien tersebut menandakan bahwa instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang Sangat Tinggi dan sangat konsisten. Selanjutnya, analisis indeks tingkat kesukaran dan daya pembeda yang dihitung melalui Ms. Excel mengonfirmasi bahwa seluruh butir soal yang terpilih berada pada rentang indeks tingkat kesukaran sedang (0,31–0,70) serta memiliki indeks daya beda yang baik (0,40–1,00), sehingga instrumen evaluasi ini terbukti andal dan layak digunakan untuk mengukur capaian kognitif siswa.

Tabel 3: Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,5	Sedang
2	0,45	Sedang
3	0,75	Mudah
4	0,65	Sedang
5	0,4	Sedang
6	0,45	Sedang
7	0,45	Sedang
8	0,6	Sedang
9	0,5	Sedang
10	0,45	Sedang
11	0,5	Sedang
12	0,85	Mudah
13	0,7	Sedang
14	0,45	Sedang
15	0,75	Mudah
16	0,45	Sedang
17	0,55	Sedang
18	0,65	Sedang
19	0,6	Sedang
20	0,6	Sedang
21	0,55	Sedang
22	0,65	Sedang
23	0,5	Sedang
24	0,7	Sedang
25	0,5	Sedang

Tabel 4: Uji Daya Pembeda

No. Soal	Daya Pembeda Soal	Kategori
1	0,40	Baik
2	0,35	Cukup
3	0,05	Jelek
4	0,35	Cukup
5	0,20	Cukup
6	0,05	Jelek

7	0,15	Jelek
8	0,40	Baik
9	0,20	Cukup
10	0,25	Cukup
11	0,30	Cukup
12	0,05	Jelek
13	0,30	Cukup
14	0,25	Cukup
15	0,25	Cukup
16	0,25	Cukup
17	0,35	Cukup
18	0,25	Cukup
19	0,30	Cukup
20	0,40	Baik
21	0,35	Cukup
22	0,15	Jelek
23	0,30	Cukup
24	0,10	Jelek
25	0,40	Baik

Tingkat kepraktisan LKPD berbasis *Deep Learning* diukur melalui observasi langsung terhadap keterlaksanaan aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2. Pengamatan dilakukan pada dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil berjumlah 5 siswa) pada tanggal 25 Mei 2026 dan uji coba lapangan (kelompok besar berjumlah 26 siswa) pada tanggal 26 Mei 2026. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5: Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi Ativitas Guru	$OAg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$
	$OAg = \frac{15}{15} \times 100\%$
	$OAg = 100\%$

Keterangan:

OAg : Observasi aktivitas guru

TSe : Total skor empiris (skor yang diperoleh)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 6: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi Ativitas Guru	$OAp = \frac{TSe}{351} \times 100\%$
	$OAp = \frac{390}{351} \times 100\%$
	$OAp = 90\%$

Keterangan:

OAp : Observasi aktivitas peserta didik

TSe : Total skor empiris (skor yang diperoleh)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Capaian persentase tersebut jauh melampaui ambang batas kriteria kepraktisan minimal sebesar 60%. Hasil ini membuktikan bahwa LKPD berbasis *Deep Learning* berkategori Sangat Praktis, memiliki tingkat keterbacaan instruksi yang tinggi, mudah dioperasikan oleh pendidik, serta dapat diikuti oleh peserta didik usia

sekolah dasar secara runtut, efisien, dan mandiri tanpa hambatan prosedural.

Keefektifan bahan ajar LKPD berbasis Deep Learning dievaluasi melalui tiga indikator utama, yaitu: a) ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, b) analisis uji beda statistik parametrik (Paired Sample T-Test), serta c) persentase pencapaian angket respon peserta didik.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa diukur melalui perbandingan nilai *pre-test* (sebelum penggunaan LKPD) dan *post-test* (setelah pembelajaran berbasis LKPD) pada uji coba lapangan yang melibatkan 26 siswa kelas III. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2 ditetapkan sebesar 70. Pada kegiatan tes awal (*pre-test*), hanya 3 siswa (11,54%) yang mampu mencapai ambang batas KKTP dengan rata-rata kelas 57,31. Namun, setelah diimplementasikannya pembelajaran Pendidikan Pancasila memanfaatkan LKPD berbasis Deep Learning, seluruh peserta didik (26 siswa atau 100,00%) dinyatakan tuntas belajar dengan nilai rata-rata klasikal mencapai 87,31. Ketuntasan klasikal sebesar 100% ini berhasil melampaui syarat minimal ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%.

Untuk memastikan keabsahan inferensial, data nilai *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu diuji prasyarat normalitasnya menggunakan metode Shapiro-Wilk pada SPSS 25.0. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) *pre-test* sebesar 0,377 dan *post-test* sebesar 0,053. Karena kedua nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

Tabel 7: Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.141	26	.200	.959	26	.377
Posttest	.194	26	.013	.923	26	.053

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis parametrik *Paired Sample T-Test* guna mengetahui pengaruh penggunaan LKPD terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 8: Uji Hipotesis

Paired Samples Test						
Paired Differences						
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper		
30.000	13.868	2.720	35.601	24.399	11.031	.000

Hasil analisis uji t menunjukkan nilai t hitung = -11,031 dengan koefisien Sig. (2-tailed) = 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji t, dikarenakan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil statistik ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan LKPD, sehingga LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* secara nyata berpengaruh positif dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa.

Pengukuran keefektifan juga diperkuat oleh data persepsi serta kepuasan siswa yang diperoleh melalui angket respon.

Tabel 9: Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Siswa	TSe
	Ars = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$
	684
	Ars = $\frac{780}{TSh} \times 100\%$ Ars = 87,69%

Keterangan:

Ars : Angket Respon Siswa

TSe : Total skor empiris (skor yang diperoleh)

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil analisis angket respon siswa pada uji coba lapangan mencapai 87,69%. Berdasarkan kriteria keefektifan menurut Akbar (2013), capaian 87,69% berada pada interval $80\% < \text{Ars} < 100\%$, yang menandakan bahwa LKPD berbasis *Deep Learning* dikategorikan Sangat Efektif dan memberikan pengalaman belajar yang sangat positif bagi peserta didik.

Penelitian pengembangan ini telah berhasil menghasilkan produk bahan ajar inovatif berupa LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan Hak dan Kewajiban yang teruji valid, praktis, dan efektif. Kualitas faktual dan metodologis dari produk ini menjawab secara tuntas permasalahan mendasar di UPTD SDN Banyuajuh 2, di mana sebelumnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dianggap kaku, monoton, dan hanya mengandalkan buku paket pemerintah sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Sholihah & Saputri, 2025). Keunggulannya substantif dari LKPD ini terletak pada kemampuannya mengoperasionalkan tiga pilar utama pendekatan *Deep Learning* ke dalam rangkaian alur belajar kontekstual yang berpusat pada siswa (*student-centered*):

- 1.) Integrasi Pilar *Mindful Learning* (Pembelajaran Berkesadaran): Pada tahap awal "Eksplorasi Pemahaman", LKPD memfasilitasi kesadaran emosional dan kesiapan metakognitif siswa melalui pertanyaan diagnostik non-kognitif serta sajian stimulus visual kontras antara Gambar A (suasana kelas yang kotor, berantakan, dan gaduh) dengan

Gambar B (suasana kelas yang bersih, rapi, dan tenang). Melalui pengamatan terarah, siswa diajak mengeksplorasi emosi dan pemikiran mereka sendiri mengenai pentingnya ketertiban. Pengondisian awal ini terbukti secara faktual memicu perhatian fokus (*mindfulness*), menumbuhkan empati, serta membangun pemahaman awal siswa mengenai konsep tanggung jawab sebelum melangkah ke penjelasan materi teoretis (Diputera dkk., 2024).

- 2.) Integrasi Pilar *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna): Pembelajaran bermakna dihadirkan melalui lembar studi kasus kontekstual bertajuk "Tantangan Detektif". Siswa secara berkelompok menganalisis permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti kasus Budi yang membiarkan mainan berserakan hingga rusak terinjak dan kasus fasilitas taman sekolah yang becek akibat air kran tidak dimatikan. Melalui analisis tabel masalah, siswa diajak mengidentifikasi hubungan sebab-akibat secara logis antara kewajiban yang dilalaikan dengan hak yang hilang baik di rumah maupun di sekolah. Pola pembelajaran ini berhasil mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif serta pengalaman pribadi siswa, sehingga konsep nilai-nilai Pancasila diinternalisasi secara mendalam dan tidak mudah dilupakan (Hafidzhoh dkk., 2023).
- 3.) Integrasi Pilar *Joyful Learning* (Pembelajaran Menggembirakan): Suasana belajar yang menggembirakan dan partisipatif diwujudkan melalui simulasi bermain peran (*Role Playing*) "Ayo Hidupkan Ceritamu". Setiap kelompok merancang skenario pendek dan membagikan peran secara adil kepada seluruh anggota kelompok, meliputi peran "Si Pelalai" (tokoh yang melupakan kewajiban), "Si Penerima Akibat" (tokoh yang haknya terganggu), dan "Si Pahlawan Kesadaran" (tokoh yang mengingatkan). Aktivitas bermain peran ini secara ilmiah terbukti ampuh mengeliminasi kejenuhan, melatih rasa percaya diri, serta memberikan ruang ekspresi yang seimbang bagi setiap siswa (Dewi dkk., 2025; Kusmana & Putri, 2025). Pembelajaran diakhiri secara reflektif melalui penulisan komitmen moral pribadi pada kolom "Ayo Berjanji" sebagai wujud nyata penerapan nilai karakter Pancasila dalam keseharian.

Secara metodologis, temuan empiris dalam penelitian ini memperkuat hasil riset terdahulu oleh Saputri & Wulandari (2025) serta Akhiruddin dkk. (2025), yang menyimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran interaktif yang memadukan pendekatan Deep Learning dengan model Problem

Based Learning secara nyata mampu mendongkrak motivasi belajar intrinsik, keaktifan partisipatif, serta pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar secara bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pendekatan *Deep Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan Hak dan Kewajiban kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 telah memenuhi tiga kriteria kualitas bahan ajar pengembangan:

- 1.) Kevalidan: LKPD dinyatakan Sangat Valid berdasarkan hasil penilaian tiga validator ahli dengan pencapaian persentase sebesar 95,00% dari ahli bahan ajar, 97,50% dari ahli desain pembelajaran, dan 95,00% dari ahli materi (rata-rata akumulatif 95,83%).
- 2.) Kepraktisan: LKPD dinyatakan Sangat Praktis dibuktikan oleh persentase keterlaksanaan observasi aktivitas guru sebesar 100,00% dan observasi aktivitas peserta didik sebesar 90,00% pada tahap uji coba lapangan.
- 3.) Keefektifan: LKPD dinyatakan Sangat Efektif dibuktikan oleh pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 100,00%, didukung hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan koefisien Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, serta persentase angket respon peserta didik sebesar 87,69%.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Trunodjoyo Madura, dosen pembimbing, para pihak yang terlibat, serta seluruh pihak yang mendukung, bekerja sama dan berkontribusi selama proses penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Dasar dan menyediakan data bagi penelitian lain kedepannya untuk menyusun artikel penelitian terkait pembelajaran di kelas.

References

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1-14.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Akhiruddin., Amir, A., Risal, A. A. N., Ridwan., & Salemuddin, M. R. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik melalui pendekatan deep learning dalam pembelajaran sosiologi kelas XI SMA amanah nusantara makassar. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 5(3), 288–304.
- Ambarwati, L., & Purnomo, Y. W. (2023). Pengaruh lembar kerja siswa berbasis pemecahan masalah terhadap kemampuan berfikir kritis matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 354–362.
- Daryanto., & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, bahan ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Sutrisno. (2025). Deep learning dalam pembelajaran MI: Tinjauan literatur dalam meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(2), 584–592.
- Diputera, A. M., Zulpan., & Eza, G. N. (2024). Memahami konsep pendekatan deep learning dalam pembelajaran anak usia dini yang meaningful, mindful dan joyful. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 10(2), 108–120.
- Elfira, R., Fitria, Y., Sopandi, W., Neviyarni., & Irdamurni. (2022). Analisis permasalahan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1456–1460.
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57.
- Hafidzhoh, K. A. M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). Belajar bermakna (meaningful learning) pada pembelajaran tematik. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(1), 390–397.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusmana, D. A., & Putri, S. M. (2025). Implementasi pendekatan joyful learning berbasis metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 294–299.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25–32.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi., ... Santiari, N. P. L. (2024). *Research & development dalam pendidikan*. Minahasa: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational design research: An introduction*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik: Tinjauan teoritis dan praktis*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prianto., & Harnoko. (2008). *Perangkat pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran pendidikan pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988.
- Ramdani, D. (2023). Validitas dan reliabilitas angket kematangan emosi. *FOKUS*, 6(3), 232–238.
- Rasmani, U. E. E., Sunardi., & Riyadi. (2023). Implikasi kurikulum merdeka terhadap pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 567–569.
- Salmia., Azizah, N., & Indah, N. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar. *Saraweta: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 123–129.
- Saputri, A. N., & Wulandari, T. S. H. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis game edukasi dengan pendekatan deep learning pada materi isu-isu lingkungan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 983–992.
- Sholihah, A., & Saputri, V. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis contextual teaching and learning di MI ziyadatul iman. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 353–364.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis, MN: Leadership Training Institute.

- Yusnia., Noperman, F., Agung, A., Heryanto, D., Rokhan, S. M., & Fitriani, D. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan E-LKPD IPAS konten kearifan lokal pesisir Bengkulu berbasis deep learning untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, 8(2), 608–615.
- Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 157–170.