

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki manusia secara utuh mencakup aspek keberagaman, moral, kepribadian, sosial, serta kebudayaan (Sujana, 2019:31-33). Hal ini sejalan dengan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Pengertian pendidikan seperti ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan nasional bukan sekadar transfer ilmu melainkan pembentukan pribadi yang utuh yang secara spiritual, sosial, mental dan kebudayaan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dalam aspek spiritual pendidikan diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan iman dan takwa sementara dari aspek sosial dan moral pendidikan menuntut adanya akhlak mulia dan tanggung jawab terhadap sesama.

Perubahan zaman yang diikuti oleh kemajuan teknologi menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi. Pemerintah merespons tantangan tersebut melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan dan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan konteks lingkungan belajar. Kebijakan Merdeka Belajar memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasan dan mengaktualisasikan perilaku selama proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan

untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta didik dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar sedangkan guru berperan sebagai pembimbing yang mendampingi dan memfasilitasi proses tersebut (Rasmani dkk., 2023:567-569).

Pendekatan seperti ini mendorong terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dan minat belajarnya secara optimal sehingga guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang mendorong keaktifan dan kemandirian peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Siboro dkk. (2025:197), proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka disusun dengan pendekatan yang lebih beragam dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Materi pembelajaran tidak lagi disajikan secara seragam melainkan dirancang untuk memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam serta mengembangkan kompetensi yang dimilikinya.

Kurikulum Merdeka dalam pelaksanaannya membutuhkan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir mendalam dan reflektif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan *Deep Learning*. Dalam konteks pendidikan, *Deep Learning* berkaitan dengan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik memahami konsep secara menyeluruh, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang dimiliki, serta mampu menerapkannya dalam situasi nyata (Wijaya, 2025:12-13). Pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara kontekstual dan lebih dalam bukan sekadar menghafal informasi. Namun, implementasi dari

penerapan pembelajaran *Deep Learning* masih terdapat kendala yang dialami oleh satuan pendidikan, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Suwandi dkk. (2024:69-77), bahwa dalam pelaksanaannya model ini menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur pendidikan, kesiapan guru dan keterikatan pada kurikulum tradisional. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan untuk kesiapan guru berupa bahan ajar yang mampu memfasilitasi penerapan pendekatan *Deep Learning* secara efektif dan menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu solusi yang dapat mendukung pendekatan tersebut. Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan membuka peluang luas untuk meningkatkan mutu, efisiensi dan daya tarik proses pembelajaran di berbagai jenjang mulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi (Yusuf & Darmansyah, 2025:1035). Dengan demikian pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung penerapan pembelajaran modern yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan kemandirian peserta didik. Melalui teknologi proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk menyajikan materi ajar yang menarik dan menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pendidikan yang kini banyak dikembangkan adalah E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Menurut Suryaningsih & Nurlita (2021:1256-1268), salah satu inovasi yang dibutuhkan dalam menghadapi kendala dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru adalah dengan penggunaan E-LKPD. E-LKPD merupakan lembar kerja dalam

bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop atau gawai. Dibandingkan dengan LKPD konvensional E-LKPD memiliki keunggulan karena mampu memuat elemen interaktif seperti video, gambar, dan tautan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya pada materi hak dan kewajiban, peserta didik diharapkan mampu memahami keseimbangan antara hak yang peserta didik miliki dan kewajiban yang harus dilaksanakan sebagai anak, sebagai peserta didik maupun sebagai warga negara. Peran guru sangat penting dalam merancang proses pembelajaran yang menarik serta memiliki keterkaitan dengan pengalaman nyata peserta didik, yang dengan demikian diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Putra dkk., 2025:73-79).

Namun di lapangan masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami konsep ini secara mendalam karena pembelajaran yang cenderung teoretis dan kurang melibatkan pengalaman nyata. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan pelaksanaan hak dan kewajiban dikarenakan pembelajaran masih berfokus pada aspek kognitif dan belum memberikan pengalaman kontekstual yang memadai (Elfira dkk., 2022:1456-1460). Kondisi seperti ini juga ditemukan di lokasi penelitian, yaitu kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa

peserta didik belum konsisten melaksanakan kewajibannya, seperti menjalankan piket kelas dan menghargai hak teman saat berdiskusi. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung masih berfokus pada aspek kognitif dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang sesuai secara kontekstual dan sesuai dengan minat peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19 September 2025 bersama Ibu Ika selaku guru kelas IV SDN Socah 2, mendapatkan beberapa informasi yaitu kurikulum yang digunakan untuk mengajar di kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Dari segi penggunaan bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pembelajaran masih terbatas pada pemanfaatan buku pegangan guru dan buku paket untuk peserta didik yang disediakan oleh pemerintah. Selain itu bahan ajar pendukung yang digunakan berupa LKPD hasil unduhan dari internet yang belum dikembangkan secara khusus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini mengakibatkan terbatasnya sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam memberikan penjelasan materi kepada peserta didik selama proses pembelajaran ataupun pemahaman materi. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung baik dalam hal bertanya, menjawab maupun menyampaikan pendapat. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat peserta didik terhadap buku paket yang digunakan karena tampilannya yang monoton dan aktivitasnya yang kurang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober 2025 menunjukkan peserta didik cenderung menghafal konsep hak dan kewajiban tanpa memahami maknanya peserta didik mampu menyebutkan contoh hak dan kewajiban ketika ditanya oleh guru tetapi belum mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata di sekolah. Seperti kondisi yang menunjukkan masih banyak peserta didik lalai dalam menjalankan kewajiban piket kelas atau kurang menghargai hak teman untuk berbicara dalam diskusi. Selain itu peserta didik juga masih cenderung pasif saat proses pembelajaran, dari 21 peserta didik hanya 4 peserta didik yang berani menyampaikan jawaban atau pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah yang dapat ditinjau dari capaian hasil belajar peserta didik secara klasikal mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu hanya mencapai 27% dari keseluruhan peserta didik. Ditinjau dari segi tampilan maupun isi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung monoton dan kurang variatif serta penyajian materi yang belum utuh. Kurang utuhnya informasi yang disajikan ditunjukkan oleh materi hanya memuat definisi atau contoh tanpa penjelasan konsep secara mendalam. Selain itu bahan ajar belum menyajikan alur pembelajaran yang runtut mulai dari pengenalan konsep, penguatan pemahaman hingga refleksi dan evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya berdasar dari hasil observasi mengenai sarana dan prasarana di tempat penelitian sekolah SDN Socah 2 sudah terdapat proyektor, *smartboard* serta akses internet melalui jaringan *Wi-Fi* yang dapat dimanfaatkan guru dalam

menampilkan media berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran. Namun dalam praktiknya pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum terdapat bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi digital. Padahal pembelajaran dengan melibatkan teknologi berpotensi dalam meningkatkan motivasi maupun ketertarikan peserta didik pada saat proses pemahaman materi. Berbagai bentuk media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif serta tampilan visual yang menarik mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, menyenangkan dan mudah diakses sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Tobing dkk., 2025:12150).

Selain wawancara dan observasi hasil penyebaran angket kebutuhan belajar yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2025 juga memperkuat temuan tersebut. Dari 21 peserta didik sebanyak (52%) mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Terdapat (95%) peserta didik menyatakan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Sebagian besar peserta didik (90%) menyampaikan lebih menyukai pembelajaran ketika dapat berdiskusi bersama teman dan (90%) menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap bahan ajar yang memiliki tampilan menarik dengan terdapat video ataupun gambar. Selain itu sebanyak (81%) peserta didik merasa perlu adanya aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bermakna. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diperlukan pemanfaatan bahan ajar digital yang interaktif dan

kontekstual seperti E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* agar pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam.

Kondisi seperti ini menunjukkan kesenjangan antara implementasi kurikulum merdeka dengan kondisi pembelajaran di kelas sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang efektif dan berpusat pada peserta didik dengan pendekatan pembelajaran mendalam serta kebutuhan akan bahan ajar yang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir mendalam. Dalam konteks ini pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* dipandang relevan karena guru dapat menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif dan kontekstual seperti simulasi, studi kasus atau asesmen digital dengan *game* edukasi yang menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam memahami isi materi serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif yang menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, reflektif serta berbasis pengalaman langsung untuk membantu peserta didik lebih memahami konsep hak dan kewajiban secara aplikatif.

Beberapa penelitian pengembangan juga telah membuktikan bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa E-LKPD maupun LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* dan model pembelajaran inovatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Salah satunya penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Saputri & Wulandari (2025) dengan tujuan penelitian untuk

mengembangkan E-LKPD berbasis *game* edukasi yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pendekatan *Deep Learning*. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 88,47% yang berarti produk tergolong sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Deep Learning* pada media digital dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko Ananda Chosya (2025) dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan LKPD berbasis *Deep Learning* yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi pembelajaran IPS. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu LKPD berbasis *Deep Learning* layak untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase sebesar 83% dari ahli media, 92% dari ahli materi, 80% dari ahli bahasa. Hasil perhitungan uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,32. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Deep Learning* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia di kelas IV.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wiwik Okta Susilawati, Putri Syntiya Dewi dan Yulia Darniyanti (2025). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahapan *define, design, develop* dan *disseminate*.

Dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan E-LKPD yang bisa dijadikan sebagai bahan ajar yang valid, praktis dan Efektif yang dapat digunakan pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini layak digunakan dalam pembelajaran dengan ketercapaian hasil validasi ahli materi memperoleh rata – rata 89,99%, hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata – rata 77,13%, hasil validasi ahli kegrafikan memperoleh rata – rata 89,33%, hasil validasi ahli modul ajar memperoleh rata – rata 89,37% dan hasil validasi soal memperoleh rata- rata 84,16%.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengembangkan bahan ajar E-LKPD dengan berbasis pendekatan *Deep Learning* masih belum ditemukan adanya pengembangan bahan ajar digital E-LKPD yang secara eksplisit mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dengan pemanfaatan teknologi digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa E-LKPD atau LKPD berbasis *Deep Learning* maupun model pembelajaran inovatif efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi peserta didik namun sebagian besar masih berfokus pada aspek kognitif dan mata pelajaran tertentu seperti IPS atau menggunakan pendekatan lain seperti *Problem Based Learning* tanpa menekankan prinsip *Deep Learning*. Selain itu belum banyak penelitian yang secara khusus mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan serta menerapkan nilai-nilai hak dan kewajiban secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari melalui bahan ajar digital. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk

mengembangkan E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar sebagai upaya menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif dengan tujuan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di uraikan oleh peneliti menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, kontekstual dan menyenangkan. Salah satu solusi yang relevan dengan tantangan tersebut adalah pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning*. E-LKPD memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas digital yang interaktif, reflektif dan aplikatif. Melalui kegiatan simulasi, studi kasus dan diskusi kelompok yang terarah peserta didik dapat memahami konsep hak dan kewajiban secara mendalam serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan demikian pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban di SDN Socah 2 menjadi penting untuk mengatasi permasalahan terkait ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik, rendahnya keterlibatan belajar dan kurangnya pemahaman bermakna terhadap penerapan. Melalui pengembangan bahan ajar ini diharapkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berlangsung lebih interaktif, menyenangkan dan menumbuhkan kesadaran peserta didik dalam menerapkan nilai tanggung jawab serta menghargai hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan anggota keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2?
2. Bagaimana keefektifan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2?
3. Bagaimana kemenarikan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2 yang ditinjau dari validasi ahli bahan ajar, ahli materi dan soal, serta ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2 ditinjau dari ketuntasan dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* pada materi hak dan kewajiban yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SDN Socah 2 ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Produk yang ingin dikembangkan merupakan bahan ajar E-LKPD (Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis pendekatan *Deep Learning*.
2. Bahan ajar dibuat dalam bentuk elektronik diakses menggunakan *hand phone*.
3. Bahan ajar didesain menggunakan aplikasi canva.
4. Bahan ajar memuat materi pelajaran yang ada pada kelas IV Buku paket peserta didik Pendidikan Pancasila Bab 2 materi hak dan kewajiban.
5. Bahan ajar memuat prinsip pendekatan *Deep Learning* dengan memuat tahapan *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*.
6. Komponen produk E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* terdiri dari halaman judul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, tugas dan game edukasi, daftar pustaka, serta profil penulis.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan produk berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang dapat diakses melalui gawai, laptop atau komputer.
2. Pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* hanya memuat materi hak dan kewajiban Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
3. Uji coba pengembangan bahan ajar ini dibatasi hanya pada peserta didik kelas IV SDN Socah 2.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai salah satu bentuk upaya untuk memberikan inovasi baru pada bahan ajar pembelajaran yang menarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berikut penjelasan lain mengenai manfaat penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* antara lain:

1. Bagi Sekolah

Pengembangan bahan ajar LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan bagi sekolah khususnya dalam menyukseskan kurikulum merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik.

- 2) Mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan mengingat dengan menarik peserta didik akan mengamati secara langsung materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
 - 3) Menumbuhkan sikap kreatif untuk membuat sebuah bahan ajar.
3. Bagi Peserta didik
- 1) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
 - 2) Memberikan motivasi belajar dengan sumber belajar yang baru.
 - 3) Membantu peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Pengembang
- Dapat mengasah keterampilan dalam membuat bahan ajar yang inovasi dan dapat digunakan pertimbangan dalam menyusun sumber belajar yang kreatif dan inovatif.

1. 7 Definisi Istilah

1. Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Prastowo (2011:17) bahan ajar mencakup seperangkat informasi, alat dan teks yang dirancang secara sistematis yang menampilkan utuh dari kompetensi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Bahan ajar tidak terbatas pada buku teks tetapi juga dapat berupa media digital, modul, LKPD, video maupun aplikasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Dengan adanya bahan ajar yang sesuai proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah, bermakna dan menyenangkan.

2. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan bentuk pengembangan dari LKPD konvensional yang disajikan secara digital dan interaktif. Menurut Awe & Ende (2019:51) E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang memuat materi, aktivitas serta evaluasi dalam format digital yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengerjakan tugasnya karena di dalamnya terdapat unsur suara dan gambar. Keunggulan E-LKPD terletak pada penyajiannya yang interaktif karena dapat memuat animasi video maupun tautan pendukung yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik.
3. Pendekatan *Deep Learning* dalam konteks pendidikan bukan sekadar berfokus pada penguasaan materi tetapi menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, reflektif dan bermakna. Pembelajaran mendalam dibangun melalui tiga prinsip utama yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*. Prinsip *mindful learning* mengajak peserta didik belajar dengan penuh kesadaran dan perhatian terhadap proses berpikir. Sementara *meaningful learning* menekankan keterkaitan antara informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh. Adapun *joyful learning* menekankan pentingnya suasana belajar yang menggembirakan agar peserta didik merasa dihargai atas keterlibatan pada saat proses pembelajaran (Kemdikbudristek, 2025).

4. E-LKPD berbasis pendekatan *Deep Learning* adalah bahan ajar digital yang dirancang tidak hanya untuk menyajikan materi tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir mendalam reflektif dan analitis peserta didik. Menurut Hastuti dkk. (2025:359-365), integrasi teknologi digital dengan pendekatan *Deep Learning* dapat menciptakan pembelajaran adaptif, personal dan interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dalam konteks ini E-LKPD tidak hanya berfungsi sebagai media interaktif tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan pemahaman konseptual yang mendalam.