

**PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL BERBASIS *DEEP LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PPK_n UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS KELAS X SMA
NEGERI 1 BUBULAN**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh:

Linda Kharisma Cahyawati

NIM. 25229001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL BERBASIS *DEEP LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PPK_n UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS KELAS X SMA
NEGERI 1 BUBULAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh:

Linda Kharisma Cahyawati

NIM. 25229001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul Pengembangan LKPD Digital Berbasis Deep Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Kelas X SMA Negeri 1 Bubulan disusun oleh :

Nama : Linda Kharisma Cahyawati

NIM : 25229001

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 10 Juli 2026

Pembimbing I



Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd., M.H.

NIDN : 0719048901

Pembimbing II



Dr. Ernia Dwyi Saputri, S.Pd., M.H.

NIDN : 0707019001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan LKPD Digital Berbasis Deep Learning
Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas X SMA
Negeri 1 Bubulan yang disusun oleh :

Nama : Linda Kharisma Cahyawati

NIM : 25229001

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dalam siding skripsi pada Program Studi Pendidikan
Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
IKIP PGRI Bojonegoro pada hari jumat 17 Juli 2026.

Bojonegoro, 17 Juli 2026

Ketua,



Dr. Ernia Duxi Saputri, S.Pd., M.H.

NIDN : 0707019001

Sekretaris,



Sely Ayu Lestari, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0731039701

Penguji I,



Sely Ayu Lestari, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0731039701

Penguji II,



Fifi Zuriah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0703048504

Rektor,

DR. Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

MOTTO

"Success is not final, failure is not fatal: it is the courage to continue that counts."

— Winston Churchill

"Ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani."

— Ki Hajar Dewantara

"Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

Sumber: Al-Qur'an, QS. Al-Insyirah [94]: 7–8

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini dengan

penuh rasa syukur saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta semangat tanpa henti. Terima kasih atas segala perjuangan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini.
2. Suami terimakasih sudah selalu memberikan dukungan dan kebersamaan setiap prosesnya.
3. Anak terimakasih sudah hadir di tengah tengah skripsi ini terimakasih atas kehadiranmu.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah membimbing, memberikan ilmu, serta arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta menjadi bagian dari perjalanan selama menempuh pendidikan.
6. Almamater tercinta, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu, mengembangkan potensi, dan memperoleh pengalaman berharga.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi langkah awal untuk memberikan kontribusi yang lebih baik bagi masyarakat.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Linda Kharisma Cahyawati

NIM : 25229001

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengembangan LKPD Digital Berbasis Deep Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Kelas X SMA Negeri 1 Bubulan

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 Juli 2026



Linda Kharisma Cahyawati
NIM. 25229001

Abstrak

This research was motivated by the goal of transforming Student Worksheets (LKPD)—originally in printed format—into a digital format to align with the current era of widespread digitalization. The Digital LKPD serves as an innovation to support learner-centered instruction, consistent with the "Deep Learning" model, while also fostering the critical thinking skills required for 21st-century education. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). It was conducted with 35 Grade X students at SMA Negeri 1 Bubulan. The results indicated that: 1) The Digital LKPD was deemed feasible, with a material validation score of 0.89 (85% reliability) and a media validation score of 0.86 (85% reliability). 2) Student response to the Digital LKPD was highly positive: 47.8% selected "Strongly Agree," 49.8% selected "Agree," and 2.4% selected "Neutral." 3) The Digital LKPD effectively enhanced students' critical thinking skills; the average pre-test score was 64.7, which rose to an average post-test score of 84.3 after using the Digital LKPD. N-Gain scores showed 20% in the high category, 77% in the medium category, and 3% in the low category.

Keywords: Civics (PPKn), Digital LKPD, Deep Learning, Critical Thinking, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dengan tujuan untuk mengembangkan LKPD yang semula hanya berupa bahan ajar cetak menjadi digital mengikuti perkembangan zaman yang dimana sudah serba digitalisasi. LKPD Digital menjadi salah satu inovasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan konsep dari model pembelajaran *Deep Learning* serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bubulan kelas X dengan jumlah 35 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan bahwa. 1). LKPD Digital dinyatakan layak dengan hasil validasi materi sebesar 0,89 dengan presentasi reliabilitas 85% dan hasil validasi media dengan nilai 0,86 dengan presentasi reliabilitas 85%. 2). Respon peserta didik terhadap LKPD Digital sangat baik kategori sangat setuju mendapat presentasi 47,8%, setuju mendapat presentasi 49,8% dan Netral mendapat 2,4%. 3). LKPD Digital mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan LKPD Digital hasil pretest mendapatkan rata rata nilai 64,7 setelah menggunakan LKPD Digital hasil posttest mengalami kenaikan dengan mendapat nilai rata rata 84,3. Dengan perolehan nilai N-Gain kategori tinggi 20%, sedang 77% dan rendah 3%.

Kata Kunci : PPKn, LKPD Digital, *Deep Learning*, Berpikir Kritis, ADDIE

KATA PENGANTAR

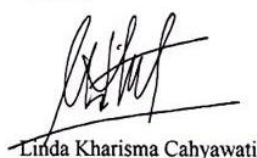
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat rahmadnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan LKPD Digital Berbasis Deep Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas X SMA Negeri 1 Bubulan “**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di IKIP PGRI Bojonegoro.

Dalam penulisan ini penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari penulisan Skripsi penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Karena hal tersebut penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini.

Dalam kesempatan kali ini juga penulis menyampaikan terimakasih banyak kepada ibu Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd.,M.H. dan ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama proses penyusunan Skripsi. Penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Bojonegoro, 13 Juli 2026

Penulis



Linda Kharisma Cahyawati

DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERFIKIR	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kerangka Teoritis.....	13
1. Pengembangan.....	13
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	15
LKPD Digital.....	16
Deep Learning.....	19
Berpikir Kritis.....	23
C. Kerangka Berfikir.....	24

BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan Penelitian	26
B. Prosedur Penelitian.....	26
Tahap Analysis	27
e. Analisis Teknologi.....	30
7. Tahap <i>Design</i>	30
Tahap Development.....	34
Tahap Implementation	35
Tahap Evaluation	35
C. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	36
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data.....	39
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	42
BAB	
IV.....	43
A. HASIL DAN PEMBAHASAN	43
1. Hasil kelayakan produk.....	43
2. Uji angket respon peserta didik.....	61
3. Uji validasi lembar berpikir kritis.....	62
4. Hasil respon peserta didik.....	63
5. Hasil keterampilan berpikir kritis.....	66
BAB V	75
A.Simpulan.....	75
B.Saran.....	77
Referensi:	78
Lampiran.....	82

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Relevan	9
2.2 Komponen keterampilan facione	22
2.2 Kerangka Berfikir	24
3.1 Rumusan Tujuan Pembelajaran dalam LKPD digital	29
3.2 Integrasi level pengalaman belajar dalam LKPD digital.....	30
3.3 Integrasi prinsip pembelajaran dalam LKPD digital.....	30
3.4 Hubungan aktivitas pembelajaran dan indikator berpikir kritis.....	31
3.5 Data dan sumber data penelitian	34
3.6 Pedoman pengambilan keputusan kelayakan LKPD digital	38
3.7 Pedoman kriteria respons peserta didik	38
3.8 Kriteria nilai N-gain	39
4.1 Rumusan tujuan pembelajaran.....	49
4.2 Integrasi level pengalaman belajar.....	50
4.3 Integrasi prinsip pembelajaran.....	50
4.4 Hubungan aktivitas pembelajaran dan indikator berpikir kritis	50
4.5 Uji validasi kelayakan materi	58
4.6 uji reliabilitas materi	59
4.7 Uji validasi kelayakan media	59
4.8 Uji reliabilitas media..	61
4.9 Uji validasi instrumen angket respon peserta didik.....	61
4.10 Uji reliabilitas instrumen angket respon peserta didik.....	62
4.11 Uji validitas soal keterampilan berpikir kritis.....	63
4.12 Uji reliabilitas soal keterampilan berpikir kritis.....	63
4.13 Uji respon peserta didik	64
4.14 Uji keterampilan berpikir kritis	66
4.15 Kategori nilai perolehan hasil pretest dan posttest.....	67
4.16 perolehan nilai n gain.....	67

DAFTAR GAMBAR

3.1		Skema
ADDIE.....		26
4.1	Capaian pembelajaran	fase
E.....		44
4.2	Materi pembelajaran.....	45
4.3	Tampilan desain awal LKPD Digital	52
4.4	Halaman sampul LKPD	53
4.5	Tujuan Pembelajaran, sumber bacaan, video pembelajaran,pertanyaan.....	53
4.6	Video studi kasus	54
4.7	Refleksi	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan memberikan banyak ilmu pengetahuan yang dapat di pelajari. Salah satu dari tujuan pendidikan adalah untuk mengenal sebuah karya serta dapat mengembangkan karya-karya yang menjadi landasan disiplin mental (Rahmad & Abdillah, 2019). Sebuah kegiatan belajar pasti akan mendapatkan hasil. Keberhasilan dari kegiatan belajar dapat dilihat dengan hasil belajar kognitif,afektif, dan psikomotorik. Dari hal tersebut dapat dilihat kualitas dari sebuah pembelajaran, karena hal tersebut pendidikan harus berperan aktif untuk meningkatkan kualitas sekolah serta hasil belajar dari peserta didik. Pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan zaman agar tumbuh dan tercipta sebuah inovasi baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri.

Pendidikan yang baik tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan peserta didik, tetapi juga memerdekakan, membentuk karakter dari peserta didik serta mampu membuat peserta didik berkontribusi positif terhadap masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk menuju sebuah perubahan dengan pendidikan juga dapat menciptakan masyarakat yang berkemajuan tanpa memperlak manusia lain untuk mencapai sebuah kesuksesan.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik. Pendidikan Pancasila menjadi buah karya dari para pendiri bangsa untuk mewujudkan sebuah dasar negara serta pandangan hidup masyarakat. Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, pengembangan karakter, menumbuhkan semangat kebangsaan sesuai dengan falsafah, ideologi dan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila.

Namun pada kenyataannya Pendidikan Pancasila masih dianggap pelajaran yang monoton di era globalisasi ini. Dimana sebelumnya penyampaian materi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hanya dengan metode ceramah serta diskusi. Hal tersebut dianggap kurang menarik oleh peserta didik dimana pada zaman ini semua serba digital sudah memanfaatkan teknologi untuk melakukan berbagai aktivitas. Dari usia anak-anak sampai orang dewasa sekarang sering menggunakan gawai untuk menunjang kegiatan sehari-hari mulai dari mencari berita hingga berbelanja.

Di era perkembangan teknologi pada abad ke-21 atau biasa disebut masa revolusi industri 4.0 di hiasi dengan pesatnya globalisasi dan perkembangan teknologi yang membuat hidup di zaman yang semua serba digital. Dengan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin ada perubahan dan inovasi-inovasi yang tercipta. Dalam hal ini juga mempengaruhi pada bidang pendidikan yang menuntut adanya inovasi, kreasi, serta perubahan dalam proses pembelajaran. Revolusi industri 4.0 banyak mengubah cara belajar, makna hubungan sosial, serta sifat pekerjaan.

Dari hal tersebut hal yang perlu ditanamkan sejak dini kepada peserta didik adalah cara mengambil keputusan bersama, berbagi sebuah informasi, berkolaborasi, berinovasi, serta bekerja secara cepat dan cerdas. (Arsyad,2021).

Sejauh ini masih banyak di dunia pendidikan salah satunya materi Pendidikan Pancasila yang menjelaskan materi dengan cara berceramah dan menggunakan media cetak sebagai bahan ajarnya. Hal tersebut dianggap kurang menarik oleh peserta didik dan monoton sehingga menimbulkan rasa kurang tertarik untuk belajar dan mengerjakan soal yang di berikan. Maka di era yang serba digital ini dibutuhkan sebuah inovasi baru yang mengkombinasikan pendidikan dan perkembangan teknologi.

Pembelajaran di era digital membutuhkan media yang mengikuti perkembangan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik). LKPD merupakan salah satau media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan. LKPD juga digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi. Di era semua yang serba digital maka LKPD dapat diadaptasi menjadi LKPD Digital dimana lebih memudahkan peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

LKPD Digital merupakan salah satu inovasi yang bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dalam hal belajar yang selama ini LKPD hanya berbentuk media cetak di inovasikan menjadi media digital yang dapat di akses melalui gawai dari masing masing peserta didik. Dengan adanya LKPD

Digital juga belajar menjadi lebih efektif karena peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk edukasi tidak semata hanya untuk sebuah hiburan.

LKPD Digital dirancang dengan menarik yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Permatasari & Lestari pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa tingkat membaca anak mengalami kenaikan signifikan saat menggunakan media digital berbanding terbalik saat menggunakan media cetak, minat baca peserta didik tidak meningkat secara signifikan. Berdasarkan hal tersebut salah satu alat yang digunakan untuk mengembangkan LKPD menjadi LKPD Digital adalah *Liveworsheet*.

Penggabungan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan melalui LKPD Digital dapat ditunjang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan para filsuf pendidikan yaitu *Deep Learning*. Dengan penggabungan dua hal tersebut menjadi hal yang sangat cocok dimana pembelajaran akan menjadi akan bermakna, mendalam dan menyenangkan untuk peserta didik. Sesuai dengan tujuan para filsuf yang menyatakan bahwa pendidikan harus berfokus pada peserta didik.

Ki Hajar Dewantara sangat menekankan bahwa pendidikan harus berorientasi untuk kemajuan dari peserta didik itu sendiri, pendidikan juga harus berakar pada budaya bangsa, berperan melestarikan budaya dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Ahmad Dahlan berpendapat bahwa pendidikan bukan sekedar proses mentransfer

ilmu tetpai juga sebagai alat pembentukan manusia yang berintegritas. (Luluk & Maria, 2025)

Deep learning sejalan dengan pendapat yang di kemukakan dari para filsuf di bidang pendidikan. Dengan *Deep learning* menjadikan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran. *Deep learning* memiliki konsep pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), menggembirakan (*joyful*). *Deep Learning* menjawab atas perubahan yang dilakukan dalam dunia pendidikan yang berkembang di zaman modernisasi dan serba digital ini. *Deep Leaning* memberikan metode baru dalam dunia pendidikan. Dimana metode tersebut dapat membuat aktivitas belajar peserta didik menjadi meningkat serta membuat pelajaran menjadi lebih menarik lagi bagi peserta didik.

Peneliti menerapkan *Deep Learning* dalam LKPD Digital dengan tujuan untuk melatih peserta didik dalam menyelesaikan soal soal yang membutuhkan kemampuan berfikir cepat dan kritis. Dengan demikian penelitian ini berjudul ” ***Pengembangan LKPD Digital berbasis Deep Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas X SMA Negeri 1 Bubulan “.***

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan LKPD Digital berbasis *Deep Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ?
2. Bagaiaaman respon siswa terhadap penggunaan LKPD Digital berbasis *Deep Learning* ?

3. Bagaimana peningkatan berpikir kritis siswa setelah penggunaan LKPD Digital berbasis *Deep Learning* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Menguji kelayakan LKPD Digital Berbasis *Deep Learning* pada mata pelajaran PPKn.
2. Mengetahui respon siswa setelah penggunaan LKPD Digital berbasis *Deep Learning*
3. Meningkatkan cara berpikir kritis dari peserta didik dengan bantuan LKPD Digital berbasis *Deep Learning*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini bisa menjadi acuan untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengembangan LKPD Digital berbasis *Deep Learning*.
 - b. Menjadi sumber pengetahuan terkait dengan pengembangan LKPD Digital berbasis *Deep Learning* pada pelajaran PPKn pada tingkat SMA.
 - c. Menjadi referensi tentang bagaimana meningkatkan berpikir kritis untuk peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi bekal bagi penulis sebagai calon pendidik yang profesional serta mendapatkan sebuah pengetahuan dan pengalaman penelitian tentang bahan ajar yang ada di sekolah.
 - b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi baru untuk menyiapkan bahan ajar yang mengikuti perkembangan digital serta LKPD yang dapat membuat siswa berfikir secara kritis.

c. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar baru yang mampu meningkatkan berpikir kritis serta lebih menarik dengan model belajar baru yang mengikuti perkembangan teknologi.

E. Spesifikasi Produk

produk yang dikembangkan berupa bahan ajar LKPD Digital berbasis *Deep Learning* menggunakan *Liveworksheet*. *Liveworksheet* merupakan media online website yang dapat digunakan saat pembelajaran PPKn berlangsung. Dengan itu peserta didik tidak harus mendownload aplikasi terlebih dahulu untuk mengakses LKPD Digital cukup dengan sebuah link yang diberikan peserta didik bisa mengakses website *Liveworksheet* dan bisa membuka LKPD yang sudah disiapkan. LKPD Digital ini berisi halaman identitas dari peserta didik, tujuan pembelajaran, materi berupa bacaan, video, link bacaan, refleksi diri untuk peserta didik, serta terdapat pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a) Peserta didik mampu mengoperasikan gawai dan mampu mengakses internet dengan baik.
- b) Peserta didik memiliki aplikasi peramban untuk berselancar di internet.

- c) Sekolah sudah menyediakan akses internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang berbasis digital.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Pengembangan LKPD Digital terbatas hanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas X materi Mengola Kebinekaan Sebagai Modal Sosial Pembangunan Nasional
- b) Uji coba terbatas dilakukan hanya melibatkan siswa SMA Negeri 1 Bubulan sebanyak 35 siswa
- c) LKPD Digital ini hanya dapat di akses oleh orang yang memiliki link dari *Liveworksheet* dari pengembang
- d) LKPD Digital ini hanya bisa di akses saat orang yang memiliki link terhubung ke jaringan internet.

G. Definisi Operaasional

1. LKPD Digital Berbasis *Deep Learning*

LKPD Digital berbasis *Deep Learning* merupakan sebuah pengembangan dari LKPD yang semula berupa cetak menjadi digital. Pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. kelas X SMA. LKPD Digital ini dirancang dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning* dengan menekankan tiga pilar dalam pembelajaran pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran sadar (*mindful learning*), dan pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*), sehingga membuat peserta didik mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan permasalahan

yang ada di kehidupan nyata, melakukan analisis, refleksi, serta menemukan solusi secara mandiri.

Kelayakan LKPD Digital diukur melalui validasi dari ahli materi dan ahli media. Aspek yang dinilai dari ahli materi meliputi aspek relevansi, keakuratan, konsep dasar materi dan kesesuaian materi. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media terdiri dari tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Hasil dari penilaian diolah menggunakan rumus *aiken v* yang dinilai secara validitas dan reliabilitas.

2. Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan LKPD Digital

Respon peserta didik merupakan tanggapan dari peserta didik setelah menggunakan LKPD Digital tentang kemudahan dan kepraktisan penggunaan LKPD Digital dalam proses pembelajaran. Respon peserta didik dilihat dari pengisian angket dengan aspek penilaian kegunaan, kemudahan, dan sikap terhadap penggunaan. Hasil dari angket dikategorikan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan yang terakhir sangat tidak setuju.

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan cara peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil solusi dari permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis diukur dengan mengadakan pretest dan posttest. Dan peningkatan kemampuan berpikir kritis diukur menggunakan nilai N-Gain. Indikator pengukuran berpikir kritis berdasarkan indikator dari Facione sebagai berikut :

(Harahap et al., 2020; Marfu'i et al., 2019; Rusimanto et al., 2019)

Tabel 1.1 Indikator berpikir kritis menurut Facione

Indikator	Sub-Indikator	Tujuan
Interpretasi	Kategorisasi Menginterpretasi informasi Mengklarifikasi informasi	Memahami dan mengungkapkan makna berbagai macam situasi, data, peristiwa, penilaian, prosedur, atau kriteria
Analisis	Mempertimbangkan berbagai ide Mengidentifikasi argumen Menganalisis argument	Mengidentifikasi hubungan inferensial dan hubungan yang diharapkan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, dan deskripsi
Evaluasi	Menilai fakta dari informasi Menilai kualitas informasi dengan penalaran deduktif maupun induktif	Menilai kredibilitas pernyataan, representasi, atau deskripsi persepsi seseorang, pengalaman, situasi, penilaian, keyakinan, atau argument
Inferensi	Memahami fakta Mengkonstruksi premis Menjelaskan kesimpulan	Mengidentifikasi elemen-elemen yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal, membentuk dugaan, dan mempertimbangkan informasi
Eksplanasi	Menyimpulkan hasil Menyesuaikan fakta Menyajikan argumen	Menyajikan hasil penalaran (prosedur dan hasil, peristiwa, sudut pandang konseptual) secara runtut dan meyakinkan.
Regulasi diri	Pengendalian diri Koreksi diri	Memantau aktivitas kognitif secara sadar, terutama menerapkan keterampilan dalam interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi