

MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN DI ERA DIGITAL DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING*

Sukron Mazid ^{1 *}, Anif Istianah ², Farikah ³, Mimi Mulyani ⁴

^{1, 3, 4} Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

² Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

*E-mail: sukronmazid@untidar.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23-06-2025

Revised: 27-06-2025

Accepted: 27-06-2025

Keywords

Civic Education, deep learning, digital era, learning quality

ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di era digital menghadapi tantangan dalam hal keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta relevansi materi dengan dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara. Model pembelajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan karakter warga negara yang reflektif, kritis, dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran PKn berbasis deep learning guna meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Magelang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta *tes pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis deep learning yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa. Model ini juga memperoleh penilaian “sangat layak” dari para ahli dan respon positif dari guru serta peserta didik. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk memperkuat pendidikan kewarganegaraan di era digital.

Civics education in the digital era faces significant challenges, particularly in terms of student engagement, conceptual understanding, and the relevance of content to the evolving dynamics of national and civic life. Conventional learning models that emphasize rote memorization are considered less effective in fostering reflective, critical, and responsible citizenship. This study aims to develop a deep learning-based Civics education model to improve the quality of learning at the junior high school level. The research employed a Research and Development (R&D) method, referring to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were eighth-grade students at SMP Negeri 7 Kota Magelang. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The results indicate that the developed deep learning-based model significantly enhances students' conceptual understanding, critical thinking skills, and active participation. The model also received a "highly feasible" rating from experts and positive responses from both teachers and students. Thus, the deep learning approach is proven effective as an innovative learning strategy to strengthen Civics education in the digital age.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



How to Cite: Mazid, S., Istianah, A., Farikah, Mulyani., M. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Era Digital Dengan Pendekatan Deep Learning. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 49-13. doi: 10.35508/haumeni.v5i1.23073

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Transformasi digital menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar mampu menjawab tantangan zaman dan memenuhi kebutuhan peserta didik yang hidup di era serbadigital (Mazid et al., 2025; Mohamad et al., 2024). Pembelajaran PKn yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional dan monoton serta membosankan (Reichert et al., 2021). Kini dituntut untuk beradaptasi dengan pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi agar nilai-nilai kewarganegaraan dapat dipahami dan diinternalisasi secara lebih mendalam oleh siswa.

Era digital saat ini, pendidikan kewarganegaraan tidak lagi dapat disampaikan secara konvensional dan satu arah. Guru dituntut untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memahami nilai-nilai kewarganegaraan (Sampermans et al., 2021). Pendekatan ini memungkinkan terjadinya dialog, diskusi, serta pengaitan antara konsep-konsep abstrak dengan realitas sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kunci penting agar materi kewarganegaraan dapat diinternalisasi secara mendalam (Sartika et al., 2024).

Media digital dan platform pembelajaran daring memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, merefleksikan, dan membangun pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif (Wong & Hughes, 2023). Dengan strategi ini, pembelajaran kewarganegaraan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik, sehingga nilai-nilai kebangsaan lebih tertanam dalam sikap dan perilaku nyata siswa. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn sering kali masih terjebak dalam pola *teacher-centered*. Menekankan hafalan konsep daripada pemahaman kritis dan aplikatif terhadap isu-isu kewarganegaraan (Anderson, 2023). Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, kurangnya keterlibatan emosional dan kognitif, serta minimnya pengembangan karakter warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab. Di tengah kompleksitas masyarakat digital dan serba maju, diperlukan pendekatan baru yang mampu mengoptimalkan potensi teknologi untuk memperkuat kualitas pembelajaran PKn secara substansial (Afan et al., 2024; Biringan et al., 2025).

Salah satu pendekatan inovatif yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah penerapan *deep learning* dalam pembelajaran. *Deep learning* bukan hanya sekadar teknologi kecerdasan buatan, melainkan juga sebuah pendekatan pedagogis yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, memahami makna secara mendalam, menghubungkan konsep dengan realitas, serta membangun pengetahuan secara mandiri. *Deep learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menumbuhkan pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan kemandirian belajar (Darwin et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran PKn, *deep learning* memungkinkan terjadinya penguatan nilai-nilai demokrasi, kesadaran hukum, dan tanggung jawab sosial melalui pembelajaran yang reflektif, kolaboratif, dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *pendekatan deep learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di era digital. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) saat ini menghadapi problematika mendasar berupa rendahnya partisipasi aktif dan daya kritis siswa akibat dominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan hafalan konsep. Meskipun berbagai inovasi digital telah diadopsi dalam mata pelajaran lain, pendekatan dalam PKn cenderung stagnan dan belum secara optimal memanfaatkan teknologi untuk membentuk karakter dan kompetensi kewarganegaraan abad ke-21. Gap ini menunjukkan kurangnya model pembelajaran PKn yang mengintegrasikan pendekatan pedagogis mendalam dengan potensi teknologi digital secara sistematis.

Beberapa studi sebelumnya oleh (Fatmawati, 2025; Raup et al., 2022; Suwandi et al., 2024) telah menyoroti pentingnya pembelajaran aktif dan kolaboratif, namun belum secara eksplisit mengkaji pemanfaatan pendekatan *deep learning* sebagai strategi untuk menggali makna, meningkatkan kesadaran kritis, dan menginternalisasi nilai kewarganegaraan secara kontekstual. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan *deep learning* sebagai strategi pembelajaran PKn yang adaptif terhadap tuntutan era digital, dengan mengembangkan skema pembelajaran reflektif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah yang mampu menjawab kebutuhan siswa sebagai warga digital yang aktif dan bertanggung jawab.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran PKn berbasis *deep learning* yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, baik dari segi keterlibatan siswa, pemahaman konsep, maupun kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Pertama, *Analysis* (Analisis) Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum PKn, serta tantangan dan peluang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan penyebaran angket kebutuhan kepada siswa. Hasil analisis digunakan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran berbasis *deep learning*. Kedua, *Design* (Perancangan), Pada tahap ini dirancang struktur model pembelajaran, termasuk tujuan, langkah-langkah pembelajaran, materi berbasis digital, media yang digunakan, serta strategi asesmen. Model dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis masalah, reflektif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai prinsip *deep learning*.

Ketiga, *Development* (Pengembangan) Tahap ini melibatkan pembuatan produk awal berupa perangkat pembelajaran PKn (Modul/RPP, LKPD digital, media interaktif, panduan guru) yang berbasis

deep learning. Produk awal kemudian divalidasi oleh para ahli (ahli materi PKN, ahli pembelajaran, dan ahli media digital). Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk. Keempat, *Implementation* (Implementasi) Produk pembelajaran yang telah direvisi diuji coba pada siswa kelas VIII di SMP 7 Kota Magelang. Implementasi dilakukan dalam beberapa pertemuan dengan skenario pembelajaran sesuai model yang telah dikembangkan. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru, serta dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitasnya. Kelima, *Evaluation* (Evaluasi), Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi untuk menyempurnakan model. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, efektivitas proses pembelajaran, dan respon siswa serta guru terhadap model yang dikembangkan.

Teknik analisis data mencakup analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif terhadap hasil observasi, wawancara, angket, serta perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah rumus untuk menilai kelayakan media atau model pembelajaran berdasarkan penilaian validator sebagai mana sebagai berikut.

$$\text{Skor Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diberikan}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

$$\frac{264}{300} \times 100 = 88\% = \text{Kategori sangat layak}$$

Jika total skor dari 3 validator adalah 264 dan skor maksimal adalah 300, sedangkan di bawah ini adalah rumus peningkatan hasil belajar sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{\text{Pre test}} \times 100$$

$$\text{Pre-test} = 64, \text{Post-test} = 84:$$

$$\frac{84-64}{64 \times 100} \times 100 = 31,25\%$$

Sedangkan untuk melihat efektivitas pembelajaran dari peningkatan skor, bisa dilihat sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pre test}} \times 100$$

$$\text{Contoh: Pre-test} = 64, \text{Post-test} = 84, \text{Skor Maksimal} = 100$$

$$\frac{84-64}{100-64} = \frac{20}{36} = 0,56 \text{ (Kategori: Sedang)}$$

Sedangkan berikut adalah Kategori N-Gain sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Dengan model ADDIE ini, diharapkan lahir sebuah model pembelajaran PKn berbasis *deep learning* yang valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam konteks pendidikan abad ke-21, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran PKn di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran PKn di era digital. Hasil observasi, wawancara guru, dan angket siswa menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah, kurang melibatkan partisipasi aktif, dan minim pemanfaatan teknologi. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi secara kontekstual dan aplikatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan yang kompleks. Karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif melalui integrasi teknologi dan strategi *deep learning*.

Hasil temuan awal menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di kelas masih didominasi oleh pendekatan satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa cenderung pasif. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga materi belum mampu disajikan secara menarik dan kontekstual. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai dan konsep kewarganegaraan secara aplikatif, terutama saat dihadapkan pada permasalahan sosial di kehidupan nyata. Pembelajaran yang seharusnya membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara justru terasa abstrak dan jauh dari realitas yang mereka hadapi (Koohang et al., 2023).

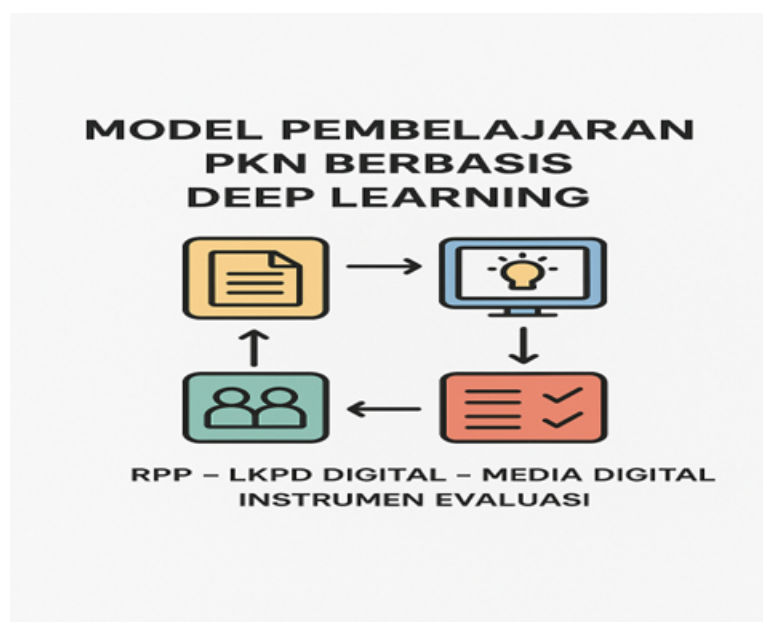
Design (Perancangan)

Pada tahap desain (*design*), kegiatan difokuskan pada perancangan alur pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di era digital. Aktivitas utama mencakup penyusunan perangkat pembelajaran modul/RPP, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital, media interaktif berbasis teknologi, serta instrumen evaluasi formatif yang mendukung keterlibatan aktif dan berpikir kritis siswa. Perancangan dilakukan dengan mengutamakan aspek kolaboratif, reflektif, dan kontekstual, sehingga materi kewarganegaraan dapat dipahami secara mendalam dan aplikatif. *Output* dari tahap ini adalah sebuah alur pembelajaran berbasis *deep learning* yang sistematis dan siap diuji dalam implementasi di kelas.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*), kegiatan difokuskan pada produksi media digital, LKPD, dan materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dengan mengacu pada prinsip *deep learning*. Seluruh komponen pembelajaran dikembangkan secara digital untuk mendukung keterlibatan siswa secara aktif dan interaktif. Berikut adalah alur hasil pengembangan produk seperti pada gambar berikut.

Gambar 1. Alur Tahap Pengembangan



Sumber: diolah oleh peneliti (2025)

Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi PKn, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kualitas tampilan media, serta kesesuaian alur pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menjadi dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Berikut adalah aspek dan penilaian hasil validasi oleh ahli di bawah ini.

Tabel 2. Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Rata-rata (%)	Kategori
Isi dan Materi	89	Sangat Layak
Media Digital	85	Sangat Layak
Instruksional	90	Sangat Layak
Total	87,8	Sangat Layak

Hasil penilaian terhadap model pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa secara keseluruhan model tersebut berada dalam kategori sangat layak dengan rata-rata total sebesar 87,8%.

Secara rinci, aspek isi dan materi memperoleh skor 89%, yang mencerminkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran serta relevansinya dengan konteks Pendidikan Kewarganegaraan di era digital. Aspek media digital mendapatkan skor 85%, menandakan bahwa media yang digunakan telah efektif mendukung proses pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa. Sementara itu, aspek instruksional memperoleh skor tertinggi, yaitu 90%, yang menunjukkan bahwa alur pembelajaran, strategi, dan kegiatan yang dirancang sangat mendukung keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, model ini terbukti memiliki kualitas yang sangat layak untuk diterapkan dalam meningkatkan pembelajaran PKn secara digital dan mendalam.

Implementation (Implementasi)

Uji coba model pembelajaran dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Magelang, Jawa Tengah. Sebanyak dua kelas (rombel) yang terdiri dari 60 siswa terlibat dalam kegiatan ini sebagai bagian dari tahap validasi dan penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Proses ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan model yang telah dikembangkan sebelumnya. Kegiatan uji coba dilakukan secara sistematis, dengan memanfaatkan kelas sebagai laboratorium pembelajaran guna mengamati respons siswa serta mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul selama proses berlangsung. Strategi penerapan model dilakukan melalui integrasi *Learning Management System* (LMS) yang mendukung pembelajaran digital, dikombinasikan dengan diskusi kelompok, presentasi hasil kerja siswa, dan kegiatan refleksi (Bradley, 2020). Pendekatan ini dirancang agar siswa aktif dalam proses belajar serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif. Setiap tahapan disusun mengikuti alur pembelajaran yang telah dirancang secara pedagogis, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan bermakna.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi terhadap model pembelajaran dilakukan melalui pendekatan formatif dan sumatif guna mengukur efektivitas dan dampaknya terhadap proses serta hasil belajar siswa. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk memantau keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi perbaikan pembelajaran. Instrumen yang digunakan mencakup observasi keterlibatan siswa dalam diskusi, keaktifan dalam kegiatan LMS, serta partisipasi dalam presentasi dan refleksi. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran secara dinamis agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, evaluasi sumatif difokuskan pada pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti model pembelajaran. Analisis perbandingan hasil tes awal dan tes akhir memberikan gambaran kuantitatif tentang efektivitas model dalam meningkatkan capaian belajar (Fatma & Listiawan, 2024). Selain itu, penilaian respons siswa terhadap model pembelajaran melalui angket atau wawancara singkat juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana

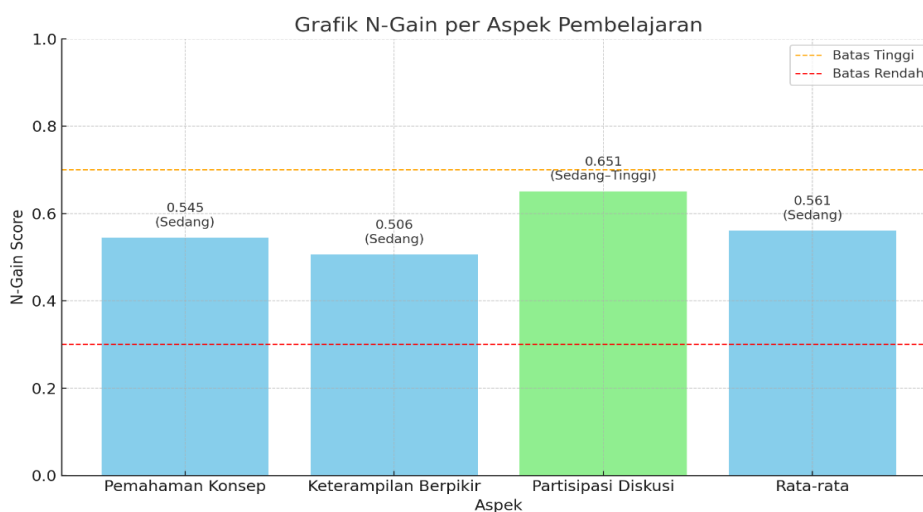
pendekatan yang diterapkan mampu memotivasi dan memenuhi ekspektasi siswa dalam proses belajar. Berikut adalah tabel peningkatan *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 3. *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Pemahaman Konsep	64,2	83,7	+30,4%
Keterampilan Berpikir	61,5	81,0	+31,7%
Partisipasi Diskusi	66,8	88,4	+32,3%
Rata-rata Keseluruhan	64,2	84,3	+31,3%

Berdasarkan hasil evaluasi kuantitatif, model pembelajaran berbasis *deep learning* menunjukkan peningkatan signifikan pada berbagai aspek kemampuan siswa. Pada aspek pemahaman konsep, nilai rata-rata meningkat dari 64,2 pada *pre-test* menjadi 83,7 pada *post-test*, mengalami peningkatan sebesar +30,4%. Aspek keterampilan berpikir mengalami kenaikan dari 61,5 menjadi 81,0, atau +31,7%, yang mencerminkan tumbuhnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi materi kewarganegaraan secara kritis. Sementara itu, aspek partisipasi diskusi mengalami peningkatan tertinggi, yaitu +32,3%, dari 66,8 menjadi 88,4, menandakan bahwa model ini sangat efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan mencapai +31,3%, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif maupun partisipatif. Dengan pengorganisasian ini, setiap tahapan ADDIE dapat menunjukkan proses yang terstruktur, terukur, dan valid dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn berbasis *deep learning*. Sedangkan berikut ini adalah grafik N-Gain dari beberapa Aspek sebagai berikut.

Gambar 2. Grafik N-Gain per Aspek Pembelajaran



Grafik N-Gain menunjukkan bahwa semua aspek pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis *deep learning*. Aspek partisipasi

diskusi memperoleh nilai tertinggi dengan skor 0,651 dan masuk dalam kategori sedang–tinggi, menunjukkan bahwa model ini sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Sementara itu, pemahaman konsep dan keterampilan berpikir masing-masing memperoleh skor 0,545 dan 0,506, keduanya berada dalam kategori sedang. Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain sebesar 0,561 menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran PKn secara menyeluruh dalam aspek kognitif dan partisipatif.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di era digital menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam hal keterlibatan siswa dan relevansi materi dengan kehidupan nyata (Hermawan et al., 2024). Di SMP Negeri 7 Kota Magelang, tantangan tersebut terlihat dari pola pembelajaran yang masih cenderung bersifat satu arah dan berbasis hafalan, sehingga kurang membangun daya pikir kritis dan reflektif siswa. Untuk menjawab persoalan ini, diterapkan pendekatan *deep learning* yang menekankan pada proses pembelajaran mendalam dan bermakna. Pendekatan ini menstimulasi siswa untuk menggali pemahaman secara lebih luas dan kritis terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, serta mampu mengaitkannya dengan realitas sosial di sekitar mereka (Tuhuteru, 2023). Dalam praktiknya, pendekatan ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital secara maksimal guna menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan interaktif.

Di SMP Negeri 7 Kota Magelang, implementasi model pembelajaran berbasis *deep learning* dilakukan melalui platform *Learning Management System (LMS)*, diskusi kelompok daring dan luring, proyek mini berbasis isu kewarganegaraan, serta presentasi reflektif. Model ini mengadopsi tahapan pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan koneksi personal terhadap materi (*connecting*), mengalami langsung atau mengeksplorasi masalah (*experiencing*), mengidentifikasi isu (*identifying*), menganalisis secara kritis (*analyzing*), dan merefleksikan sikap dan nilai-nilai kewarganegaraan (*reflecting*). Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif, meliputi *pre-test*, *post-test*, serta observasi keterlibatan siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep kewarganegaraan, kemampuan berpikir kritis, serta tumbuhnya sikap *civic disposition* pada siswa (Komalasari & Sapriya, 2016; Mazid et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di era digital secara efektif dan relevan, khususnya dalam konteks sekolah menengah pertama seperti SMP Negeri 7 Kota Magelang.

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran PKn di era digital sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky dan Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan keterlibatan reflektif (Amna Saleem et al., 2021). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam proses berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Ariawan, 2024). Melalui penggunaan media digital dan strategi pembelajaran berbasis proyek, diskusi, serta refleksi, siswa di SMP Negeri 7 Kota Magelang didorong untuk membangun pemahaman secara mendalam dan bermakna. Pembelajaran semacam ini juga mengacu pada prinsip *meaningful learning* dari Ausubel, di mana informasi baru lebih mudah dipahami dan diingat jika

dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya (Bryce & Blown, 2024). Oleh karena itu, penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran PKn terbukti tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 7 Kota Magelang pada siswa kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran PPKn terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep kewarganegaraan, keterampilan berpikir kritis, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Melalui penerapan model berbasis *deep learning* yang terintegrasi dengan *Learning Management System (LMS)*, siswa terlibat dalam diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, serta kegiatan refleksi yang mendorong pemahaman secara mendalam dan kontekstual. Model pembelajaran ini tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium interaktif yang memungkinkan siswa membangun pengetahuannya secara mandiri dan kolaboratif. Di SMP 7 Kota Magelang, proses implementasi menunjukkan bahwa siswa kelas VIII mampu merespons strategi ini dengan baik, terlihat dari meningkatnya hasil *post-test* dan keterlibatan mereka dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* sangat relevan untuk diterapkan sebagai inovasi pedagogis dalam pembelajaran PKn, guna membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir reflektif, dan tanggung jawab kewarganegaraan yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afan, M. R., Mahardhani, A. J., Cahyono, H., & Chaniago, Z. (2024). The Urgency of Pancasila and Citizenship Education to Strengthen National Character with Global Citizenship Dimensions. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5759>
- Amna Saleem, Huma Kausar, & Farah Deeba. (2021). Social Constructivism: A New Paradigm in Teaching and Learning Environment. *PERENNIAL JOURNAL OF HISTORY*, 2(2), 403–421. <https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>
- Anderson, L. W. (2023). Civic education, citizenship, and democracy. *Education Policy Analysis Archives*, 31. <https://doi.org/10.14507/epaa.31.7991>
- Ariawan, I. K. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(11), 5191–5202. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i11.2890>
- Biringan, J., Limeranto, R., & Sample, F. (2025). Approach learning high-order thinking skills to improve civic knowledge in Pancasila and Civic Education. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 22(1). <https://doi.org/10.21831/jc.v22i1.1336>
- Bradley, V. M. (2020). Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68–92. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bryce, T. G. K., & Blown, E. J. (2024). Ausubel's meaningful learning re-visited. *Current Psychology*, 43(5), 4579–4598. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>
- Darwin, Rusdin, D., Mukminatien, N., Suryati, N., Laksmi, E. D., & Marzuki. (2024). Critical thinking in the AI era: An exploration of EFL students' perceptions, benefits, and limitations. *Cogent Education*, 11(1), 2290342. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2290342>

- Fatma, A. F., & Listiawan, T. (2024). Efektivitas Pendekatan Teaching at The Right Level terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 287–294. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p287-294>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Hermawan, D., Darmawan, C., & Bestari, P. (2024). Transforming Citizenship Education in the Digital Era: Challenges and Opportunities for the Indonesian Millennial Generation. *Unnes Political Science Journal*, 8(1), 39–43. <https://doi.org/10.15294/upsj.v8i1.9256>
- Komalasari, K., & Sapriya, S. (2016). Living Values education in teaching Materials to Develop students' Civic Disposition. *The New Educational Review*, 44(2), 107–121. <https://doi.org/10.15804/tner.2016.44.2.09>
- Koohang, A., Nord, J. H., Ooi, K.-B., Tan, G. W.-H., Al-Emran, M., Aw, E. C.-X., Baabdullah, A. M., Buhalis, D., Cham, T.-H., Dennis, C., Dutot, V., Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Mogaji, E., Pandey, N., Phau, I., Raman, R., Sharma, A., Sigala, M., ... Wong, L.-W. (2023). Shaping the Metaverse into Reality: A Holistic Multidisciplinary Understanding of Opportunities, Challenges, and Avenues for Future Investigation. *Journal of Computer Information Systems*, 63(3), 735–765. <https://doi.org/10.1080/08874417.2023.2165197>
- Laros Tuhuteru. (2023). The Role Of Citizenship Education In Efforts To Instill Democratic Values. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 2(4). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i4.361>
- Mas'ud, F., Jeluhur, H., Negat, K., Tefa, A., Uly, M., & Amtiran, M. (2025). Etika Dalam Media Sosial Antara Kebebasan Ekspresi Dan Tanggung Jawab Digital. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, 2(2), 235-246. <https://doi.org/10.71153/jimmi.v2i2.289>
- Mazid, S., Komalasari, K., Abdulkarim, A., Rahmat, R., Hasanah, I., Istianah, A., Wulansari, A., & Prasetyo, D. (2024). Digital-Based Comic: Learning To Develop Civic Disposition. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(6), 145–152.
- Mazid, S., Komalasari, K., Abdulkarim, A., Rahmat, R., & Wulansari, A. (2025). Development of Saleh's Multicultural-Based E-Comic Media in Strengthening Students' Character. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 12(1), 41–55. <https://doi.org/DOI:10.21831/jipsindo.v12i1.77441>
- Mohamad, A., Yusoff, W. F. W., Rashid, U. K., & Adi, M. N. M. (2024). The Analysis of Sustainability Development Among MSMEs: Normative Pillar and Cultural-Cognitive Pillar. In R. Khamis & A. Buallay (Eds.), *Board Diversity and Corporate Governance* (pp. 673–691). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-53877-3_54
- Nugraha, A. B., Mas'ud, F., Sudiyarti, S., Qurtubi, A. N., & Fkum, E. (2023). Death Penalty for Ferdy Sambo In Human Rights Perspective (Non Derogable Right Vs Derogabel Right). *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1342-1346.
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Reichert, F., Lange, D., & Chow, L. (2021). Educational beliefs matter for classroom instruction: A comparative analysis of teachers' beliefs about the aims of civic education. *Teaching and Teacher Education*, 98, 103248. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103248>
- Sampermans, D., Reichert, F., & Claes, E. (2021). Teachers' concepts of good citizenship and associations with their teaching styles. *Cambridge Journal of Education*, 51(4), 433–450. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2020.1861219>
- Sartika, R., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Memperkuat Kewargaan Digital. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 266–276. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10672>
- Susilawati, M. ., Syunikitta, M. ., Silamat, E. ., Mas'ud, F. ., & Nggandung, Y. . (2025). Collaboration of Indigenous Communities and Academics in Creating Digital-Based Technology. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 177–183. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2389>

- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Wong, J. T., & Hughes, B. S. (2023). Leveraging learning experience design: Digital media approaches to influence motivational traits that support student learning behaviors in undergraduate online courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 35(3), 595–632. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09342-1>