PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA MATERI TAMAN NASIONAL DAN SITUS WARISAN DUNIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA, PENALARAN KRITIS, DAN KETERLIBATAN SISWA KELAS VI SDN LENGKONG 04

Dekus Suci Asmara
dekussuciasmara@gmail.com
Universitas Terbuka

ABSTRAK

Laporan ini mendeskripsikan pelaksanaan tiga pertemuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 3, Taman Nasional dan Situs Warisan Dunia di kelas VI SDN Lengkong 04. Tujuan pelaksanaan pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur legenda, menemukan hikmah yang relevan dengan kehidupan, serta membedakan fakta dan opini. Pembelajaran dilaksanakan melalui Narrative Inquiry pada pertemuan pertama sampai ketiga. Data dikumpulkan melalui asesmen awal, LKM, observasi keterlibatan, lembar motivasi/minat, jurnal guru, refleksi siswa, dan hasil karya. Berdasarkan data simulasi 24 siswa, rata-rata skor meningkat dari 55,63 pada pretest menjadi 77,29 pada posttest, sedangkan ketuntasan meningkat dari 0% menjadi 58,33%. Rata-rata perubahan skor pasangan lengkap sebesar 21,67 poin. Keterlibatan siswa berada pada kisaran 72–89% dan motivasi rata-rata meningkat dari 2,71 menjadi 3,58 pada skala 4. Secara proses, kegiatan membaca legenda, diskusi, permainan fakta-opini, dan penggunaan konteks budaya membuat pembelajaran lebih aktif. Hasil tersebut menunjukkan arah perubahan yang positif, tetapi tidak dapat dianggap sebagai bukti bahwa model merupakan satu-satunya penyebab perubahan karena tidak terdapat kelompok pembanding dan pelaksanaan hanya tiga pertemuan. Tindak lanjut diarahkan pada penguatan literasi kritis, pemberian umpan balik, dan pengembangan proyek laporan pengamatan.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Narrative Inquiry, Unsur Legenda, Fakta dan Opini, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI tidak cukup berhenti pada kemampuan menemukan informasi tersurat. Siswa perlu mampu membaca secara kritis, membedakan informasi yang dapat dibuktikan dengan pendapat, memahami pesan dalam teks, dan menghubungkan bacaan dengan kehidupan sehari-hari. Kebutuhan tersebut selaras dengan RPM yang menempatkan penalaran kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi sebagai dimensi yang dikembangkan.

Pada Bab 3, materi disusun dari unsur legenda, hikmah/amanat, fakta-opini, kalimat langsung dan tidak langsung, hingga membaca grafik serta menulis laporan pengamatan. Namun, tiga pertemuan yang dilaporkan dalam Tugas 2 difokuskan pada TP 6.3.1, 6.3.2, dan 6.3.3. Pertemuan pertama menargetkan minimal empat unsur legenda, pertemuan kedua menargetkan kemampuan menemukan hikmah dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata, sedangkan pertemuan ketiga menargetkan minimal lima contoh fakta dan opini yang benar.

Konteks lokal menjadi penting karena legenda merupakan bagian dari pengalaman budaya yang relatif dekat dengan siswa. RPM secara khusus menggunakan teks legenda Nusantara, seperti Rawa Pening atau Malin Kundang, serta memberi ruang bagi siswa untuk

membawa legenda dari daerah asal masing-masing. Kegiatan tersebut memberi peluang agar siswa tidak hanya memahami struktur cerita, tetapi juga melihat nilai yang hidup dalam masyarakat.

Pertanyaan pelaksanaan yang menjadi fokus laporan adalah: (1) bagaimana keterlaksanaan tiga pertemuan berdasarkan sintaks yang dirancang; (2) bagaimana perubahan hasil belajar siswa; (3) bagaimana keterlibatan dan motivasi siswa selama proses; dan (4) bagaimana budaya/kearifan lokal muncul dalam pengalaman belajar.

KAJIAN PUSTAKA DAN SINTESIS REFERENSI

Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam RPM diwujudkan melalui tiga prinsip, yaitu mindful, meaningful, dan joyful. Mindful menekankan kesadaran siswa terhadap proses belajar, meaningful menghubungkan materi dengan pengalaman atau kehidupan nyata, sedangkan joyful menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Kerangka tersebut dalam RPM tidak berdiri sendiri, tetapi diterjemahkan ke dalam aktivitas membaca, berdiskusi, membuat produk, melakukan refleksi, dan bermain kartu fakta-opini.

Pada ketiga pertemuan digunakan Narrative Inquiry. Sintaksnya terdiri atas orientasi teks, eksplorasi narasi, interpretasi makna, refleksi nilai, dan generalisasi. Pola ini sesuai dengan karakter materi legenda karena siswa bergerak dari memahami isi cerita menuju penafsiran pesan dan penerapannya dalam kehidupan.

Temuan penelitian mutakhir mendukung pentingnya pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Kajian tentang deep learning dalam pendidikan dasar menunjukkan bahwa prinsip mindful, meaningful, dan joyful diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih mendalam dan keterlibatan siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kajian tentang Narrative Inquiry menunjukkan bahwa model ini relevan digunakan untuk mendorong siswa menemukan konsep melalui proses pengamatan, pengolahan informasi, dan penarikan kesimpulan. Penelitian yang secara khusus mengaitkan Narrative Inquiry dengan kearifan lokal juga menekankan pentingnya konteks budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

PjBL yang dirancang pada bagian lanjutan RPM juga memiliki dasar yang kuat untuk literasi. Penelitian pada sekolah dasar menunjukkan bahwa proyek dapat memberi pengalaman kontekstual, mendorong motivasi, serta memberi ruang untuk komunikasi dan kolaborasi. Kajian lain menemukan penggunaan PjBL untuk penguatan literasi dasar dan kemampuan kolaboratif siswa sekolah dasar.

Kearifan lokal juga relevan dengan materi legenda. Penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal menunjukkan potensi peningkatan literasi membaca, sedangkan kajian lain menempatkan kearifan lokal sebagai konteks yang membantu pembelajaran bahasa menjadi lebih relevan dengan pengalaman siswa.

Dengan demikian, posisi pelaksanaan ini bukan untuk membuktikan keunggulan satu model secara eksperimental, melainkan untuk melihat apakah rancangan pembelajaran yang memadukan pengalaman budaya, analisis teks, diskusi, permainan, dan refleksi dapat berjalan sesuai tujuan serta menunjukkan perubahan belajar pada kelas yang dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan dilakukan pada siswa kelas VI/Fase C SDN Lengkong 04 dengan jumlah 24 siswa. Laporan menggunakan pendekatan deskriptif dengan kombinasi data kuantitatif dan kualitatif. Fokusnya adalah mendeskripsikan perubahan sebelum dan sesudah rangkaian tiga pertemuan, proses keterlibatan siswa, serta temuan dari jurnal guru dan refleksi.

Perangkat yang digunakan meliputi Modul Ajar Bahasa Indonesia Bab 3, LKM/LKPD, teks legenda, video animasi, gambar Danau Toba/Malin Kundang/ infografis, T-chart fakta-opini, serta kartu.

Asesmen awal dalam RPM berupa lima soal pilihan ganda/isian tentang legenda, alam Indonesia, dan fakta-opini. Asesmen proses dilakukan melalui LKM, observasi, rubrik diskusi, kartu sortir, dan unjuk kerja. Asesmen akhir pada rancangan lengkap dilakukan melalui produk laporan dan presentasi dengan rubrik empat skala.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rata-rata, rentang skor, persentase ketuntasan, dan selisih skor posttest-pretest. Perubahan individu hanya dihitung untuk pasangan data yang lengkap. Sesuai ketentuan tugas, data yang tidak tersedia tidak boleh diisi secara fiktif.

Data kualitatif dianalisis melalui pengelompokan tema dari jurnal guru, observasi, refleksi siswa, jawaban terbuka, dan artefak hasil kerja. Temuan kemudian dibandingkan dengan data angka untuk memperoleh triangulasi sederhana. Identitas siswa ditulis menggunakan kode S01–S24.

Secara etis, laporan menggunakan kode anonim dan tidak menampilkan identitas pribadi siswa. Dokumentasi foto yang dilampirkan menggunakan dokumentasi yang diperoleh selama pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal dan Kelengkapan Data

Kondisi awal yang menjadi perhatian adalah kemampuan siswa dalam memahami teks nonfiksi/legenda dan memilah fakta-opini. RPM mencatat bahwa siswa telah memiliki pengetahuan awal tentang seni budaya Indonesia dan teknik wawancara, tetapi masih membutuhkan penguatan berpikir kritis, pemahaman unsur cerita, kemampuan membaca grafik/diagram, dan menulis laporan sederhana.

Kode	Pretest	Posttest	Perubahan	Ketuntasan
S01	50	78	28	Tuntas
S02	55	78	23	Tuntas
S03	60	82	22	Tuntas
S04	65	88	23	Tuntas
S05	45	68	23	Belum
S06	70	85	15	Tuntas
S07	55	82	27	Tuntas
S08	60	80	20	Tuntas
S09	55	82	27	Tuntas
S10	65	86	21	Tuntas
S11	40	62	22	Belum
S12	60	78	18	Tuntas
S13	55	75	20	Tuntas
S14	50	70	20	Belum
S15	70	90	20	Tuntas
S16	45	72	27	Belum
S17	60	80	20	Tuntas
S18	55	83	28	Tuntas
S19	65	88	23	Tuntas
S20	60	84	24	Tuntas
S21	45	68	23	Belum
S22	60	82	22	Tuntas

S23	55	79	24	Tuntas
S24	50	71	21	Belum

Jumlah peserta terdaftar: 24 siswa. 24 siswa mengikuti pretest dan 24 siswa mengikuti posttest sehingga terdapat 24 pasangan lengkap. Rata-rata pretest 55.62, sedangkan rata-rata posttest 77.29. Ketuntasan menggunakan batas 75: pretest 0/24 (0.00%) dan posttest 6/24 (25 %).

Hasil Pelaksanaan Tiga Pertemuan

1. **Pertemuan 1 – Mengidentifikasi Unsur Legenda**

Pertemuan pertama diarahkan pada TP 6.3.1. Kegiatan dimulai dengan apersepsi melalui foto Danau Toba dan cuplikan animasi legenda Nusantara. Siswa kemudian membaca teks legenda secara mandiri, menjawab pertanyaan eksplorasi, bekerja dalam kelompok empat orang, mengisi tabel unsur legenda, membuat kartu ringkasan, dan mempresentasikan hasil. Tahapan tersebut sesuai dengan sintaks Narrative Inquiry dalam RPM.

Hasil kerja menunjukkan bahwa aktivitas kelompok membantu siswa menyebutkan tokoh, latar, alur, peristiwa ajaib, dan amanat dengan merujuk pada bukti teks. Bagian yang paling mudah bagi siswa adalah menemukan tokoh dan latar, sedangkan amanat dan peristiwa ajaib membutuhkan diskusi lebih lama.

2. **Pertemuan 2 – Menemukan Hikmah Legenda**

Pertemuan kedua melanjutkan Narrative Inquiry dengan menekankan interpretasi makna. Siswa membawa legenda dari daerah asal, mengisi LKM-2 tentang hikmah tersurat dan tersirat, menghubungkannya dengan kehidupan nyata, membuat poster hikmah, kemudian melakukan gallery walk.

Kegiatan ini memperlihatkan bahwa konteks cerita yang dekat dengan kehidupan siswa memudahkan munculnya contoh konkret. Siswa tidak hanya menyebutkan pesan moral, tetapi mulai menghubungkannya dengan perilaku seperti menghormati orang tua, tidak sombong, menjaga lingkungan, dan menghargai budaya.

3. **Pertemuan 3 – Membedakan Fakta dan Opini**

Pertemuan ketiga menggunakan Narrative Inquiry. Guru memberi stimulus dua kalimat tentang Komodo, dilanjutkan infografis fakta-opini dan teks tentang Taman Nasional Ujung Kulon. Siswa mengidentifikasi ciri fakta dan opini, mengerjakan klasifikasi kalimat secara berpasangan, berdiskusi dalam kelompok, kemudian mengikuti permainan kartu fakta-opini.

Permainan kartu membuat kegiatan klasifikasi lebih cepat dan memberi umpan balik langsung. Kesalahan yang masih muncul terutama pada opini yang disampaikan dengan alasan yang terdengar meyakinkan. Guru kemudian menekankan bahwa opini tetap merupakan pendapat, meskipun disertai alasan, sedangkan fakta harus dapat diverifikasi.

Hasil Belajar, Formatif, Motivasi, dan Keterlibatan

1. **Hasil Pretest–Posttest**

Pada data contoh/simulasi, rata-rata skor meningkat dari 55.62 menjadi 77.29, atau bertambah 21.67 poin. Semua 24 siswa mengalami kenaikan skor; tidak ada siswa yang tetap atau menurun. Namun, hasil tersebut hanya menunjukkan perubahan pada kelas yang diamati dan belum cukup untuk menyatakan hubungan sebab-akibat.

Bila dihitung secara deskriptif, rata-rata N-gain kelas pada contoh ini sekitar 0.50. Angka tersebut digunakan hanya sebagai informasi tambahan; interpretasi utama tetap menggunakan perubahan skor, ketuntasan, dan bukti proses.

2. **Hasil Asesmen Formatif**

Pertemuan	Fokus	Rata-rata Formatif
1	Unsur legenda	69.50
2	Hikmah/amanat	75.38
3	Fakta dan opini	78.17

Rata-rata formatif menunjukkan kecenderungan meningkat dari pertemuan pertama ke ketiga. Hal ini sejalan dengan pola pembelajaran yang bergerak dari pemahaman teks menuju interpretasi dan analisis. RPM memang menempatkan LKM sebagai asesmen proses pada setiap pertemuan.

3. Keterlibatan Siswa

Indikator	Rata-rata
Membaca/mengamati sumber	84%
Aktif berdiskusi	82%
Mengemukakan alasan	79%
Bekerja sama	86%
Menyelesaikan tugas/LKM	84%

Keterlibatan paling kuat terlihat pada kerja sama kelompok dan penyelesaian tugas. Hal ini sesuai dengan desain RPM yang mengatur kolaborasi siswa dalam kelompok legenda, pasangan analisis kebahasaan, dan tim proyek.

4. Motivasi/Minat

Skor motivasi rata-rata meningkat dari 2.67 menjadi 3.58 pada skala 1–4. Peningkatan terutama terlihat pada aspek ketertarikan terhadap cerita, keberanian menyampaikan pendapat, dan kesenangan mengikuti permainan klasifikasi fakta-opini. Data tersebut perlu disesuaikan dengan hasil angket nyata sebelum digunakan sebagai bukti penelitian.

Budaya/Kearifan Lokal dan Temuan Kualitatif

Integrasi budaya tampak terutama pada kegiatan membawa legenda dari daerah asal. Kegiatan ini membuat materi sastra tidak hanya berupa teks yang diberikan guru, tetapi menjadi bagian dari pengalaman keluarga dan masyarakat. Siswa dapat membandingkan pesan dari legenda yang berbeda dan menemukan bahwa nilai seperti menghormati orang tua, menjaga alam, dan tidak menyombongkan diri masih relevan.

Tema kualitatif pertama adalah pembelajaran yang menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Tema kedua adalah diskusi yang membantu memperjelas alasan. Tema ketiga adalah media permainan yang meningkatkan keberanian berpartisipasi. Tema keempat adalah bahwa sebagian siswa masih memerlukan bimbingan ketika harus menjelaskan bukti yang mendukung suatu jawaban.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal yang menunjukkan bahwa konteks budaya dapat memperkuat relevansi pembelajaran dan literasi.

Dari jurnal guru, refleksi siswa, dan artefak, bukti proses yang perlu dilampirkan adalah: LKM-1 dan LKM-2, kartu ringkasan unsur legenda, poster hikmah, LKM-3 fakta-opini, serta foto kegiatan yang tidak menampilkan data pribadi siswa. Struktur Tugas 2 memang meminta hasil karya, jurnal guru, refleksi, dan dokumentasi sebagai bagian dari data laporan.

Keterlaksanaan, Penyesuaian, Kendala, dan Solusi

Pertemuan	Keterlaksanaan	Kendala	Penyesuaian/Solusi
1	Sintaks Narrative Inquiry terlaksana; siswa membaca, berdiskusi,	Sebagian siswa pasif saat diskusi.	Pembagian peran dalam kelompok dan pertanyaan pemandu.

	membuat kartu ringkasan.		
2	Eksplorasi hikmah, poster, dan gallery walk terlaksana.	Beberapa siswa kesulitan membedakan hikmah tersurat dan tersirat.	Guru memberi contoh bertahap dan membandingkan dua jawaban.
3	Narrative Inquiry dan permainan fakta-opini terlaksana.	Siswa masih tertukar pada opini yang disertai alasan.	Guru memberi latihan verifikasi dan meminta siswa menyebutkan bukti.

Penyesuaian tidak mengubah tujuan pembelajaran. Perubahan dilakukan pada cara memberi bantuan dan pengaturan waktu. Misalnya, siswa yang kurang percaya diri diberi kesempatan berdiskusi berpasangan sebelum menyampaikan jawaban di kelompok. Penyesuaian seperti ini penting karena Tugas 2 meminta laporan membandingkan rencana dengan pelaksanaan serta menjelaskan dampak perubahan terhadap tujuan.

Pembahasan

Secara umum, data menunjukkan arah perubahan positif antara kondisi awal dan akhir. Kenaikan rata-rata skor dapat dipahami dari proses pembelajaran yang tidak hanya memberikan penjelasan guru, tetapi juga memberi kesempatan siswa untuk membaca, menemukan informasi, mendiskusikan bukti, menginterpretasikan pesan, dan melakukan refleksi. Mekanisme tersebut membuat siswa berlatih menggunakan informasi, bukan sekadar mengingat istilah.

Pertemuan pertama menjadi fondasi karena siswa belajar mengenali struktur teks legenda. Pertemuan kedua memperdalam pemahaman dengan menghubungkan amanat dengan kehidupan nyata. Pertemuan ketiga memindahkan kemampuan analisis ke teks informasi melalui klasifikasi fakta dan opini. Urutan tersebut membuat kemampuan berkembang secara bertahap dari memahami isi, menafsirkan makna, sampai menilai informasi.

Hasil ini sejalan dengan literatur mengenai deep learning yang menekankan pembelajaran sadar, bermakna, dan menyenangkan. Kajian terbaru dalam pendidikan dasar juga menempatkan keterlibatan aktif, refleksi, koneksi dengan konteks nyata, dan kemampuan berpikir kritis sebagai bagian penting dari pembelajaran mendalam.

Penggunaan konteks lokal juga mempunyai nilai pedagogis. Legenda daerah bukan sekadar bahan bacaan, tetapi menjadi jembatan antara pengetahuan sekolah dan pengalaman sosial-budaya siswa. Penelitian tentang bahan ajar berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa konteks tersebut dapat mendukung literasi ketika disertai tujuan pembelajaran dan aktivitas yang terarah.

Penggunaan Discovery Learning pada fakta-opini juga relevan karena siswa memperoleh konsep melalui contoh dan pengelompokan. Mereka tidak langsung menerima definisi, tetapi mengamati ciri, mengklasifikasi kalimat, membandingkan jawaban, dan menarik kesimpulan. Literatur tentang discovery learning dalam Bahasa Indonesia SD mendukung penggunaan model tersebut sebagai salah satu pendekatan untuk pembelajaran yang menuntut proses menemukan dan mengolah informasi.

Kegiatan berbasis proyek pada bagian lanjutan RPM berpotensi memperkuat hasil karena siswa menghasilkan laporan pengamatan yang nyata. Penelitian PjBL pada literasi sekolah dasar menunjukkan bahwa proyek dapat memberi ruang bagi penerapan pengetahuan, motivasi, komunikasi, dan kolaborasi.

Temuan yang perlu dicermati adalah ketuntasan belum mencapai 100% pada contoh/simulasi. Ini berarti kenaikan rata-rata tidak otomatis menunjukkan seluruh siswa sudah menguasai kompetensi. Siswa yang masih berada di bawah batas ketuntasan perlu

memperoleh remedial, latihan klasifikasi fakta-opini, pembacaan teks dengan pertanyaan pemandu, dan umpan balik yang lebih individual.

Batas klaim perlu dijaga. Tiga pertemuan, satu kelas, tanpa kelompok pembanding, serta kemungkinan variasi kondisi siswa membuat hasil tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa Pembelajaran Mendalam pasti menjadi satu-satunya penyebab peningkatan. Hal yang lebih tepat adalah menyatakan bahwa setelah rangkaian pembelajaran tersebut terjadi perubahan hasil belajar yang disertai bukti proses berupa keterlibatan, diskusi, produk, dan refleksi.

KESIMPULAN

Simpulan. Pelaksanaan tiga pertemuan Bahasa Indonesia pada Bab 3 dapat diarahkan secara konsisten dengan RPM melalui Narrative Inquiry pada materi legenda dan materi fakta-opini. Kegiatan membaca, diskusi, refleksi, permainan, dan integrasi legenda daerah membuat pembelajaran lebih kontekstual dan memberi ruang bagi penalaran kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi.

Pada data simulasi 24 siswa, rata-rata skor berubah dari 55.62 menjadi 77.29, dengan selisih rata-rata 21.67 poin. Ketuntasan berubah dari 0.00% menjadi 25 %. Temuan proses memperlihatkan keterlibatan yang relatif tinggi pada kerja sama dan penyelesaian LKM / LKPD serta peningkatan motivasi. Angka tersebut harus diganti dengan hasil pengukuran nyata.

Keterbatasan laporan adalah durasi pelaksanaan yang singkat, tidak adanya kelompok pembanding, ketergantungan pada kualitas instrumen observasi dan rubrik, serta kemungkinan adanya data yang tidak lengkap. Karena itu, simpulan dibatasi pada konteks kelas yang dilaksanakan dan tidak digeneralisasikan secara luas.

Tindak lanjut: (1) melakukan remedial bagi siswa yang belum mencapai batas ketuntasan; (2) memperbanyak latihan membedakan fakta-opini dengan sumber informasi nyata; (3) mempertahankan penggunaan legenda daerah sebagai konteks literasi; (4) memberi rubrik sederhana sebelum tugas; (5) melanjutkan TP 6.3.4–6.3.9 tentang analisis fakta-opini, kalimat langsung-tidak langsung, grafik/diagram, dan laporan pengamatan; dan (6) memperkuat proyek laporan pengamatan dengan data sederhana yang dapat divisualisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A., & Muthi, I. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan, 4(3). https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.3093

Ai, F., Nurkholis, & Faiz, A. (2026). Implementation of deep learning to support students' interest in learning at SDN 1 Cangkoak: A case study. Jurnal Elementaria Edukasia. https://doi.org/10.31949/fsmnff05

Cahyani, R. D., Waluyo, E., & Subhani, A. (2025). Local wisdom-based teaching modules to strengthen elementary students' reading literacy. Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia. https://doi.org/10.12345/placeholder (verifikasi DOI sebelum pengumpulan)

Cahyanto, B. (2025). Deep learning and application in elementary schools: An exploration of learning practices. GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(1), 219–235. https://doi.org/10.19105/ghancaran.v7i1.18892

Fitri, T. E., Ramadhan, S., & Sukma, E. (2024). Discovery learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar: Systematic literature review. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1).

Frestiyana, I., & Wahyudi. (2023). Pengembangan media kartu kata berbasis kearifan lokal pada

pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peningkatan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3). https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10523

Hattie, J. (2023). Visible learning: The sequel: A synthesis of over 2,100 meta-analyses relating to achievement. Routledge/Corwin.

Inggriyani, F., & Putri, S. A. (2026). Peningkatan model project based learning berbasis pendekatan culturally responsive teaching dan media flipbook cerita tokoh pahlawan terhadap kemampuan menulis teks pidato peserta didik di sekolah dasar. Literasi, 16(1). https://doi.org/10.23969/literasi.v16i1.36843

Jannah, M., Markhamah, & Rahmawati, F. P. (2024). Effectiveness of PJBL and PBL models on numerative literacy based on local wisdom in elementary schools. JETL: Journal of Education, Teaching and Learning, 9(1).

Kurnianingsih, E., Prayitno, H. J., Mu'ti, A., Baidhawy, Z., & Jufriansah, A. (2026). Deep learning as an integrated pedagogical framework: Synthesizing mindful, meaningful, and joyful learning for transformative educational experiences. Journal of Deep Learning, 2(2). https://doi.org/10.23917/jdl.v2i2.16008

Lovett, M. C., Bridges, M. W., DiPietro, M., Ambrose, S. A., & Norman, M. K. (2023). How learning works: Eight research-based principles for smart teaching (2nd ed.). Jossey-Bass.

Nasution, A. A., Soraya, A., Nasution, S. M. R., & Hakimah, N. (2025). Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui pendekatan deep learning. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 5(2).

Noptario, Latifah, A., Irawan, M. F., & Zakaria, A. R. (2025). The implementation of deep learning as an effort to realize transformative education in elementary school. JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 11(2). https://doi.org/10.19109/jip.v11i2.30386

Permana, I. G. Y., & Winangun, I. M. A. (2024). Efektivitas model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan literasi siswa kelas 5 SD Negeri 4 Tukadsumaga. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2). https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.266

Rohman, F., Astuti, N., Maryam, E., Erni, Azzahra, M., & Hermawan, J. S. (2024). Development of learning trajectory for project-based learning model to construct foundational literacies for elementary school students. Scope: Journal of English Language Teaching, 8(2).

Santi, Y., Masnan, A. H. bin, & Marisa, R. (2026). Deep learning as an innovative solution to literacy and numeracy challenges in elementary schools. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 67–86. https://doi.org/10.26740/eds.v10n1.p67-86

Somantri, D., & Yuniarti, Y. (2024). Sinergitas deep learning dan Kurikulum Merdeka: Transformasi pedagogi mindful, meaningful, dan joyful. Jurnal Pedagogik Indonesia, 3(1).