



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 18024-18035

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan E-LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 08 Koto Baru

Yulia Darniyanti¹, Nadia^{2✉}, Ratnawati³

Universitas Dharmas Indonesia

Email: nadiaaa090102@gmail.com^{2✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis model Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini terdapat lima tahapan prosedur yaitu Analysis (analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis model Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru valid, praktis dan efektif untuk digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *E-LKPD, Problem Based Learning, IPAS*

Abstract

This research aims to produce an E-LKPD based on the Problem Based Learning model for the science and science subject for class IV students at SDN 08 Koto Baru that is valid, practical and effective. The type of research used is R&D (Research and Development) using the ADDIE model. This development has five procedural stages, namely Analysis, Design (Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The data analysis technique in this research uses qualitative data analysis techniques and quantitative data. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the development of E-LKPD based on the Problem Based Learning model for the science and science subject for class IV students at SDN 08 Koto Baru is valid, practical and effective for use by teachers in learning activities.

Keywords: *E-LKPD, Problem Based Learning, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengembangkan kemampuan, sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk mendewasakan melalui media pengajaran. Pendidikan sangat penting bagi seseorang, karena didalam pendidikan peserta didik diajarkan hal-hal yang baik yang dapat menguiah sikap maupun pola pikir peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Jika perkembangan pendidikan mengalami peningkatan, maka dapat ditandai bahwa kualitas sumber daya manusia juga ikut berkembang.

Kurikulum merdeka adalah gagasan dalam transformasi pendidikan indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Kurikulum merdeka dikembangkan untuk diterapkan disemua sekolah sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing. Kurikulum merdeka ini bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya indonesia.

Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil pelajar peserta didik indonesia. Dalam proses pembelajaran IPAS pendidik harus merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta mengembangkan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media yang menarik, metode pembelajaran, dan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Bagi peserta didik pembelajaran IPAS itu pembelajaran yang membosankan, sebenarnya pembelajaran IPAS itu menarik dan mudah dimengerti jika menggunakan salah satu cara yang tepat yaitu E-LKPD.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 08 Koto Baru pada hari Selasa, 16 Januari 2024. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya ketersediaan bahan ajar mata pelajaran IPAS di SDN 08 Koto Baru yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Di sekolah ini sudah menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran namun masih bersifat media cetak, dan masih belum memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV yang berinisial (S) dimana wawancara dilakukan pada hari Selasa 16 Januari 2024, peserta didik kurang memahami materi yang ada di LKPD. Ditemukan beberapa permasalahan antara lain guru sudah menggunakan LKPD dalam pembelajaran tapi masih bersifat media cetak, dan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan teknologi. Hal yang sama juga ditemukan pada saat melakukan PLP di SDN 08 Koto Baru di kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru menggunakan LKPD yang bersifat media cetak, yang mana LKPD yang digunakan ini hanya berupa materi dan soal-soal latihan yang mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang maksimal. LKPD cetak ini tidak dapat menyajikan suara, video, dan animasi lainnya yang mampu memberikan pemahaman secara jelas terkait materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya yaitu dengan mengembangkan E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik, E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* dikembangkan dengan desain terbaru dan memanfaatkan fitur-fitur yang menarik pada aplikasi *canva* dengan berbantuan *liveworksheets* dalam proses pengerjaannya diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan mengembangkan E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran, maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, kreatif, dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* peserta didik dapat langsung mengerjakan secara langsung E-LKPD tersebut dan juga peserta didik dapat mengetahui nilai akhir setelah mengerjakan latihan dalam E-LKPD tersebut sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan di gunakan penulis adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*Reserch & Development*). Model pengembangan ADDIE adalah model yang dikembangkan secara tersistem yang telah tersusun menggunakan landasan teori desain pengembangan. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari beberapa Langkah, yakni Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), pengembangan (*Deveslopment*), Implementasi (*Imlementation*), dan Evaluasi (*Evalutaion*). Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrument kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini analisis, validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang telah dilaksanakan di kelas IV di SDN 08 Koto Baru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu berbasis model *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan di dalam belajar pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 08 Koto Baru. Di dalam analisis kebutuhan mengenai E-LKPD di SDN 08 Koto Baru masih menggunakan LKPD yang bersifat cetak dengan adanya E-LKPD berbasis model *problem based leraning* siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan di dalam E-LKPD terdapat link pembelajaran sehingga siswa dapat membuka link tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya E-LKPD tersebut dapat memberikan perubahan yang efektif terhadap hasil belajar siswa dan siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Tahap analisis kurikulum yaitu Pelaksanaan kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 08 Koto Baru adalah Kurikulum K13 untuk kelas III dan kelas VI, sedangkan Kurikulum Merdeka diterapkan di kelas I, II, IV, dan V. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui (ATP), (CP) pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk menentukan masalah yang mendasar untuk diangkat dalam pengembangan E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning*.

Tahap analisis karakteristik peserta didik pada saat observasi yaitu jumlah siswa ada 19 orang, siswa laki-laki berjumlah 8 orang sedangkan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Mayoritas suku orang tua siswa bersuku Jawa, selama proses pembelajaran siswa menggunakan bahasa ibu yaitu bahasa Jawa. Keterampilan yang dimiliki setiap siswa tentu berbeda-beda, ada yang suka membaca puisi, ada yang suka bernyanyi, dan ada yang suka menari.

Tahap analisis materi yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu materi kekayaan budaya Indonesia, pada materi kekayaan budaya Indonesia terdapat capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran (TP).

2. Hasil Tahap Perancangan

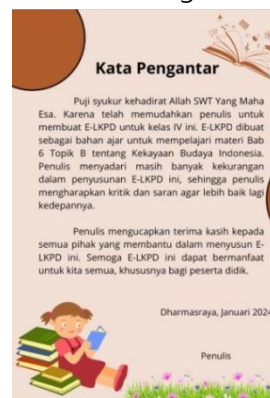
Tabel 1. Hasil tahap perancangan

a. Hasil Rancangan E-LKPD Cover



Gambar 1. Cover

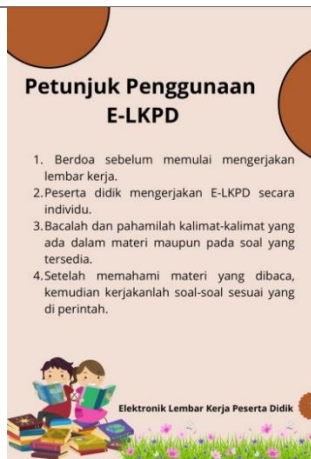
b. Kata Pengantar



Gambar 2. Kata Pengantar

c. Petunjuk Penggunaan E-LKPD

d. Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

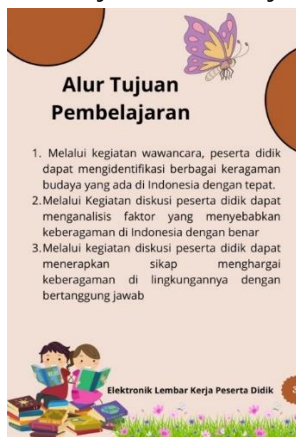


Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran

e. Alur Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Alur tujuan pembelajaran

f. Materi



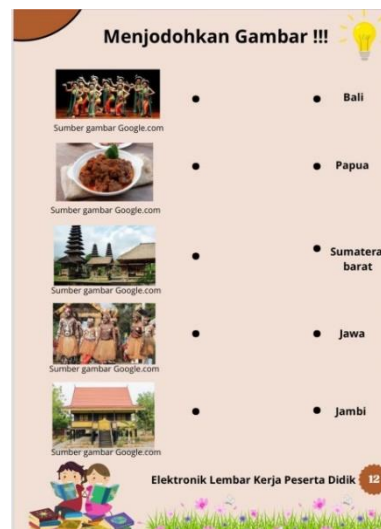
Gambar 6. Materi

g. Video Pembelajaran



Gambar 7. Video Pembelajaran

h. Soal



Gambar 8. Soal

3. Hasil Tahap Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang telah dilaksanakan di kelas IV di SDN 08 Koto Baru yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 08 Koto Baru dengan jumlah siswa 19 orang. Penyajian data produk E-LKPD berbasis *model problem based learning*

Hasil validitas yang dilakukan oleh para ahli bahasa, kegrafikan, dan isi dikategorikan valid. Karena E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang telah dilaksanakan di kelas IV di SDN 08 Koto Baru dapat digunakan pada proses pembelajaran, dengan demikian hasil validitas yang telah dirancang penulis mendapat rata-rata nilai validasi bahasa 0,93333 % validasi kegrafikan 1 % dan validasi materi 0,83333 % dengan kategori valid sehingga bisa digunakan dan diterapkan di SDN 08 Koto Baru

Pada hasil validitas yang dilakukan oleh para ahli isi, materi, dan bahasa dikategorikan valid. Karena E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang telah dilaksanakan di kelas IV di SDN 08 Koto Baru dapat digunakan pada proses pembelajaran, dengan demikian hasil validitas yang telah dirancang penulis mendapat rata-rata nilai validasi isi 1 %, validasi materi 0,73333 % dan validasi bahasa 0,875 % dengan kategori valid sehingga bisa digunakan dan diterapkan di SDN 08 Koto Baru

4. Hasil Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada hasil belajar praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi : praktisi guru kelas IV dengan hasil 75 % di kategorikan sangat praktis, praktisi siswa kelas IV dengan hasil 80 % dikategorikan sangat praktis, karena E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas E-LKPD yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 77,5 % dikategorikan sangat praktis, sehingga tepat penggunaan dan bisa diterapkan di SDN 08 Koto Baru

5. Hasil Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada hasil belajar siswa telah mencapai KKTP yaitu ketuntasan hasil siswa dengan rata-rata 88,48 % di kategorikan sangat efektif karena E-LKPD tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil belajar siswa. Sedangkan ketidaktuntasan siswa dengan rata-rata 11,51 % dikategorikan tidak efektif karena tes hasil uji coba menunjukkan siswa tidak memenuhi ketuntasan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

E-LKPD berbasis model *problem based learning* adalah salah satu bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar. E-LKPD ini dikembangkan guna untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu pada materi kekayaan budaya Indonesia yang berbantuan *liveworksheets*.

1. Analisis (*Analyze*)

Menurut (Darniyanti et al., 2023) uji validitas ini digunakan untuk menunjukkan sejauh mana media yang kita kembangkan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan. Dapat disimpulkan oleh penulis merancang E-LKPD yang dikembangkan terlebih dahulu penulis melakukan observasi di SDN 08 Koto Baru tepatnya di kelas IV yang akan melakukan penelitiannya. Penulis melakukan beberapa tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Di dalam analisis kebutuhan mengenai LPD yang digunakan di sekolah tersebut masih bersifat cetak dengan adanya E-LKPD dapat membantu guru dan siswa untuk lebih tertarik didalam proses pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Pada aktivitas ini penulis melakukan perancangan E-LKPD yang telah dikembangkan. Pada tahap desain ini penulis melakukan perancangan materi ajar, modul ajar dan perancangan lembar penilaian validitas, praktikalitas dan efektifitas. Dapat disimpulkan oleh penulis perancangan produk E-LKPD yang dikembangkan terhadap kelas IV SDN 08 Koto Baru. Dalam tahapan ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan E-LKPD ini, peneliti melihat terlebih dahulu materi yang siswa pelajari untuk menyesuaikan rancangan E-LKPD ini.

Dalam tahapan desain ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam buatan bahan ajar E-LKPD ini antara lain pemilihan background dan gambar sampul, pemilihan background dan menyusun kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi dan soal-soal yang sesuai dengan modul ajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Menurut (Darniyanti, 2022) pengembangan E-LKPD berbasis PBL bisa digunakan karena dapat meningkatkan cara berpikir peserta didik, berkembangnya rasa ingin tahu

pada diri peserta didik, dan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Merancang produk E-LKPD ini dilakukan uji coba kepada para ahli/dosen yang di validasi oleh 3 validator yang mengkaji 3 aspek kesesuaian E-LKPD ini yaitu validasi bahasa, validasi kegrafikan, dan validasi isi sehingga E-LKPD berbasis model problem based learning dinyatakan layak dan mendukung untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi E-LKPD berbasis model problem based learning dari 3 validator memperoleh persentase dengan rata-rata 0,922222% dengan kategori valid. Hasil validasi modul memperoleh persentase dengan rata-rata 0,86944% di kategorikan valid, dan untuk validasi soal dengan 1 validator yaitu memperoleh persentase dengan rata-rata 0,88095% di kategorikan valid.

4. Implementasi (*Implementation*)

Menurut (Susilawati, 2021) pada tahap implementasi dilakukan uji praktikalitas setelah materi ajar dikembangkan dan di uji kevalidannya. Hasil praktikalitas diperoleh dari lembar praktikalitas, jadi berdasarkan uji praktikalitas yang dinilai artinya E-LKPD sangat praktis. Dalam merancang produk pengembangan bahan ajar selanjutnya adalah tahap implementasi. E-LKPD ini dinilai oleh praktisi melalui lembar angket respon guru dan siswa kelas IV dimana penulis melakukan uji coba produk, yang hasilnya dinyatakan bahwa E-LKPD dengan memperoleh nilai rata-rata dari angket respon guru dan siswa 88,48 % di kategorikan sangat praktis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, penulis melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli pada angket respon guru dan respon siswa. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada simulasi dengan melihat keefektifan E-LKPD berbasis model *problem based learning* berbantuan liveworksheets dari tes hasil belajar siswa memperoleh 80 % di kategorikan sangat efektif.

Hasil pengembangan yang dilakukan penulis juga didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang secara umum menunjukkan bahwa E-LKPD ini memiliki kualitas yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis model *problem based learning* layak untuk digunakan di SDN 08 Koto Baru.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap E-LKPD berbasis

model *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru. dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis model *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru. menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi yang dilakukan oleh validator isi mendapatkan skor penilaian 85% dengan kategori sangat valid, validator bahasa mendapatkan skor penilaian 90% dengan kategori sangat valid, serta validator kegrafikan mendapatkan skor penilaian 79% dengan kategori valid.

Selanjutnya dari hasil uji praktikalitas respon guru terhadap E-LKPD berbasis model *problem based learning* yang dinilai oleh wali kelas IV didapatkan hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Maka E-LKPD berbasis model *problem based learning* ini bisa digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 08 Koto Baru. Terakhir untuk uji efektivitas dari 19 siswa, jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 88%. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang siswa sehingga bisa disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis model *problem based learning* masuk dalam kategori efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 08 Koto Baru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Muatan Ipa Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Kelas V Sekolah Dasar Negeri 25/Viii Bungo Tanjung Kabupaten Tebo. *Pendidikan*, 4, 1707–1715.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Apriyanto, C., Yusnelti, Y., & Asrial, A. (2019). Pengembangan E-Lkpd Berpendekatan Saintifik Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(1), 38–42. <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i1.6843>

- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Book Creator di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2183–2194. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7963>
- Indah Monica, Nurhamidah, & Elvinawati. (2023). Pengembangan e-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Hukum-hukum Dasar Kimia. *Alotrop*, 7(1), 33–43. <https://doi.org/10.33369/alotrop.v7i1.2823>
- Khadijah, S., Fajriah, N., & Budiarti, I. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnomatematika Melalui Kerajinan Anyaman pada Materi Lingkaran. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v2i2.5064>
- Melina, I., Fitriyah, N., & Ghofur, M. A. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik*. 3(5), 1957–1970.
- Nursyamsiana, F., & Satibi Hidayat, O. (2023). Edwita Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran PPKn di. *Kelas IV Sekolah Dasar EJT (Educational Technology Journal) /*, 3(1), 1–7. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Pintarnya, R. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Canva yang Harus Diketahui. *Blog.Pintarnya.Com*, 4(2), 335–343. <https://blog.pintarnya.com/keahlian-kerja/kelebihan-dan-kekurangan-canva/>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>

Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Matematika pada Website Liveworksheets di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4025–4035. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2844>