

## Optimasi Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Melalui *Model Problem Based Learning*

Sri Indah Lestaria<sup>a,1</sup>, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien<sup>a,2\*</sup>, Latri Aras<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>2</sup> bhakti@unm.ac.id\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 8 Oktober 2023;

Revised: 28 Oktober 2023;

Accepted: 11 November 2023.

Kata-kata kunci:

Hasil belajar;

Matematika;

Model pembelajaran

*Problem Based*

*Learning*.

### : ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran problem-based learning dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 35 Tajuncu yang masih rendah. Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas, yang melibatkan dua siklus dalam implementasinya. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran problem based learning dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas Va Sekolah Dasar Negeri 35 Tajuncu pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 19 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan pada aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar siswa berada pada kategori kurang, namun pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan sehingga hasil belajar siswa mencapai kategori baik. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem-based learning dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

### Keywords:

*Student Worksheets;*

*Leadership Trilogiy;*

*Elementary School.*

### ABSTRACT

***Optimizing Mathematics Learning in Fifth-grade Elementary School through the Problem-Based Learning Model.*** This research aims to describe the implementation of problem-based learning models in an effort to improve the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at Elementary School 35 Tajuncu, which are currently low. The research method employed is a qualitative approach with the Classroom Action Research type, involving two cycles in its implementation. The focus of this research is on the application of the problem-based learning model and students' learning outcomes. The research subjects are teachers and students of class Va at Elementary School 35 Tajuncu during the second semester of the academic year 2021/2022, totaling 19 students. Data collection is carried out using observation, tests, and documentation formats. Consequently, the conclusion of this research is that there is an improvement in the teaching activities of the teacher and the learning activities of the students. In the first cycle, students' learning outcomes were categorized as less satisfactory, whereas in the second cycle, there was a significant improvement resulting in students' learning outcomes reaching a good category. Overall, it can be concluded that the implementation of the problem-based learning model in mathematics instruction is capable of enhancing the learning outcomes of fifth-grade students.

Copyright © 2023 (Sri Indah Lestaria, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Lestaria, S. I., Hermuttaqien, B. P. F., & Aras, L. (2023). Optimasi Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Melalui Model Problem Based Learning. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v3i2.1816>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain karena saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran biasanya dilakukan di sekolah untuk menciptakan aktivitas belajar antara guru dengan peserta didik. Dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah peserta didik dapat mengembangkan potensi- potensi yang mereka miliki. Dalam proses pembelajaran, siswa yang menjadi subjek dalam pembelajaran. Sesuai dengan Permendikbud nomor 65 Tahun 2013 mengenai kurikulum 2013 peranan peserta didik di dalam kelas haruslah melebihi peran guru. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran dituntut untuk menerapkan model pembelajaran tematik.

Sejalan dengan Muhammad Faturrohman, (2015: 23) dalam kurikulum 2013 belajar adalah perubahan peserta didik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Aspek afektif sengaja diutamakan, karena kurikulum 2013 memfokuskan pada perbaikan akhlak budi pekerti bangsa. Perbaikan tersebut terbukti dengan adanya KI (Kompetensi Inti) pertama dan kedua yang menekankan pada sikap spiritual dan sikap sosial. Sementara ini masyarakat Indonesia masih banyak yang melupakan bahwa bangsa Indonesia sebetulnya mempunyai sistem dan metode pendidikan asli dari Indonesia yang disebut dengan Sistem Among yang merupakan teori atau gagasan dari Ki Hadjar Dewantara sebagai bapak Pendidikan Nasional.

Sistem Among berasal dari bahasa Jawa yaitu *mong* atau *momong*, yang artinya mengasuh anak atau merawat dengan tulus. Sistem Among sering dikaitkan dengan trilogi kepemimpinan yaitu, Tut Wuri Handayani, Ing Madya Mangun Karsa, Ing Ngarso Sung Tuladho. Trilogi kepemimpinan ini telah banyak dikenal oleh masyarakat. Menurut Moh. Yamin (2009: 193- 195) ajaran kepemimpinan Ki Hadjar Dewantara yang populer di kalangan masyarakat adalah Ing Ngarsa Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani. Secara tegas dalam pengertian tersebut, seorang pemimpin harus memiliki ketiga sifat tersebut agar dapat menjadi panutan bagi bawahan atau anak buahnya. Adapun ketiga ajarannya dari Trilogi Kepemimpinan, yakni Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mbangun Karso, dan Tut Wuri Handayani. Pertama, Ing ngarso mempunyai arti di depan atau di muka, Sun berasal dari kata Ingsung yang artinya saya, Tulodo berarti tauladan. Dari ketiga ajaran tersebut dapat direalisasikan dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PPKn sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran PPKn adalah membentuk karakter warga Negara yang melaksanakan kewajiban dan hak sehingga menjadi warga Negara yang baik. Konsep keterpaduan ini dapat dilihat dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran PPKn. Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika perangkat pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan, salah satu perangkat pembelajaran yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kegiatan Peserta Didik atau yang disingkat dengan LKPD adalah salah satu bagian dari perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan LKPD sebagai komponen penting yang dikembangkan oleh guru untuk peserta didik mengerjakan soal. Menurut (Daryanto, 2014: 175) LKPD merupakan lembaran- lembaran yang berisikan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik agar lebih aktif dan dapat mengambil makna dari proses pembelajaran. Menurut Triant (2009: 73) LKPD merupakan pemahaman yang digunakan untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran PPKn.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) bukan LKPD. Dengan penggunaan LKS tentu mempengaruhi minat belajar peserta didik, sebagian peserta didik merasa bosan dengan sistem pembelajaran yang monoton atau ceramah dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi minat belajar PPKn, kurangnya motivasi belajar yang diberikan guru kepada peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Kemudian, proses pembelajaran PPKn yang

berlangsung di sekolah masih terkendala dalam pemberian tugas kepada peserta didik dan penggunaan media yang kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Melihat kejadian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif yang dapat disebut sebagai multimedia interaktif untuk mendukung keefektifan belajar demi tercapainya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar yaitu LKPD yang proses pembuatannya menggunakan Canva. Dengan penggunaan LKPD berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) Canva adalah aplikasi yang memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan sehingga lebih mudah dan praktis dalam pembuatan media pembelajaran berupa LKPD karena tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan melalui handphone.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 23-27 September 2022, ditemukan masalah pada peserta didik kelas V saat pembelajaran PPKn berlangsung. Bahwa peserta didik sudah mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru, namun jika guru memberikan tugas ada sebagian peserta didik yang tidak mampu mengerjakan dengan baik, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran dikelas. Dari hal tersebut, diperlukan LKPD untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru untuk dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi mengenai pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul tentang Pengembangan LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilaksanakan di SD Negeri Jarakan Bantul, terutama pada peserta didik kelas V. R&D adalah proses di mana produk-produk pendidikan dikembangkan atau diperbaiki untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas. Peneliti membatasi penelitian hingga tujuh langkah R&D karena keterbatasan biaya dan waktu. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen-instrumen yang digunakan termasuk instrumen studi pendahuluan, validasi ahli, dan uji coba produk.

## Hasil dan pembahasan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah Pengembangan LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall yang sudah dimodifikasikan oleh Sugiyono dan hanya dibatasi tujuh langkah penelitian dan pengembangan. Data hasil setiap tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

(1) Potensi dan Masalah. Potensi pengembangan produk ini digunakan untuk meminimalisir dengan adanya beberapa potensi masalah yang ada yaitu permasalahan yang terjadi disekolah yaitu guru masih menggunakan LKS sebagai bahan ajar, penggunaan media yang kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, dan proses pembelajaran PPKn yang berlangsung di sekolah masih terkendala dalam pemberian tugas karena sebagian peserta didik tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru masih menjelaskan materi dengan menerangkan, interaksi yang dilakukan hanya berjalan satu arah. Isi dari LKS tersebut hanya berupa soal-soal pilihan ganda, isian, dan uraian yang menyebabkan kurangnya penjabaran pada materi pembelajaran PPKn. Sekolah belum

mengembangkan LKPD untuk kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan pengembangan LKPD dapat menerapkan pembelajaran kognitif, psikomotorik dan afektif.

Hal tersebut apabila dilakukan terus menerus tanpa adanya perubahan akan membuat kurangnya minat peserta didik pada saat pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, sehingga menciptakan peserta didik yang kurang aktif selama didalam kelas. Peserta didik juga akan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran didalam kelas. Sehingga berdasarkan hasil observasi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul.

(2) Pengumpulan Data. Setelah mengetahui atau mengidentifikasi potensi masalah, selanjutnya dilakukan pengumpulan data/informasi guna mengetahui kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Langkah pertama peneliti yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan data berupa bahan ajar dan sumber- sumber yang akan diperlukan untuk pengembangan LKPD berbasis Canva.

(3) Desain Produk. Setelah dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan LKPD Berbasis Canva langkah selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap desain produk yang dikembangkan dalam pengembangan LKPD Berbasis Canva, yaitu: (a). Perencanaan Perencanaan. Yang dimaksud adalah membuat konsep pendesainan mengenai LKPD Berbasis Canva yang akan dibuat dengan diawali dari perencanaan cover, isi, ukuran, dan penulisan. (b). Desain Cover. Desain bagian cover depan dan belakang dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva. Sumber gambar pada desain cover depan dan cover belakang peneliti mengambil gambar dari Canva Premium. (c). Penulisan. Penulisan ini ditulis menggunakan Bahasa Indonesia yang baku, sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh pembaca.

(4). Validasi Desain. Validasi desain dalam pengembangan LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul diuji oleh tim ahli yang ada pada bidang PPKn. Adapun kriteria yang boleh menguji, yaitu (1) Berpengalaman dibidangnya, (2) Memiliki jenjang minimal S2, dan (3) Paham terhadap apa yang divalidasi.

Hasil validasi dari ahli media maka diperoleh hasil skor sebagai berikut: aspek kelayakan kegrafikan mendapat skor 118, aspek kelayakan penyajian mendapat skor 42, dan aspek kelayakan bahasa menurut BSNP mendapat skor 37. Sehingga diperoleh total skor untuk ahli media adalah 197. Sedangkan dari ahli materi maka diperoleh hasil skor sebagai berikut: aspek kelayakan isi mendapat skor 55, aspek kelayakan penyajian mendapat skor 42, dan aspek kelayakan bahasa menurut BSNP mendapat skor 42. Sehingga diperoleh total skor untuk ahli materi adalah 139. Setiap skor aspek nantinya akan dijumlahkan. Hasil tersebut akan dianalisis menggunakan rumus. Jadi hasil skor persentasi validasi adalah “93%” dengan kriteria “Sangat Layak”.

(5). Revisi Desain. Setelah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh tim ahli, peneliti dapat melakukan revisi terhadap LKPD. Adapun beberapa yang harus direvisi agar produk menjadi bagus yaitu terkait glosarium urutan barisnya masih sejajar dengan titik dua semua, penulisan daftar pustaka masih salah, contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar urutan barisnya masih sejajar dengan angka, kurang soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar karena hanya menemukan satu kegiatan pembelajaran, dan penggunaan warna obyek diusahakan tidak sejalan dengan latar belakang.

(6). Uji Coba Produk. Setelah melalui tahap revisi produk, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji Coba Produk dilakukan di sekolah dasar oleh guru kelas V sebagai wali kelasnya. Uji coba ini dimaksud untuk mendapatkan informasi apakah LKPD berbasis Canva ini layak digunakan atau tidak. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut;

$$P = \frac{107}{115} \times 100\% = 93\%$$

Jadi hasil skor persentasi validasi adalah “93%” dengan kriteria “Sangat Layak”.



(7). Revisi Produk. Setelah dilakukan uji coba di SD Negeri Jarakan Bantul untuk mengetahui respon dari pihak sekolah yaitu guru terhadap kemenarikan LKPD berbasis Canva yang dikembangkan, LKPD yang dikembangkan dikatakan “Sangat Layak” sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya pengembangan LKPD berbasis Canva terhadap ajaran trilogi kepemimpinan pada pembelajaran PPKn kelas V dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar bantu yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

Menurut Borg and Gall (1983) dalam Latief Adnan (2009) mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah salah satu proses dimana produk-produk pendidikan dilahirkan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan dari Borg and Gall (1983: 772) yang sudah dimodifikasikan oleh Sugiyono dan hanya dibatasi tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk dan (7) revisi produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai pada tujuh langkah penelitian dan pengembangan ini dikarenakan sampai pada langkah ketujuh sudah dapat menjawab hasil penelitian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan LKPD berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau diterapkan sebagai bahan ajar bantu dalam proses pembelajaran. Dengan data validasi yang diisi oleh tim ahli pada bidang PPKn sebagai validator maka LKPD berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai bahan ajar bantu pada saat proses pembelajaran, dibuktikan dengan perolehan skor persentase kelayakan pada validasi oleh tim ahli dibidang PPKn dan ahli media dengan rata-rata 93%. Kemudian hasil angket yang diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui respon pihak sekolah yaitu guru kelas V maka LKPD berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 93% dengan kriteria “Sangat Layak”.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1). LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul model penelitian pengembangan dari Borg and Gall (1983: 772) yang sudah dimodifikasikan oleh Sugiyono dan hanya dibatasi tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) revisi desain, (f) uji coba produk dan (g) revisi produk. (2) Kelayakan produk LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul yang telah dihasilkan dari penilaian ahli materi mendapatkan skor 139 dengan persentase 93% yang termasuk kriteria “Sangat Layak”, kemudian hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 197 dengan persentase 93% yang termasuk kriteria “Sangat Layak”. Penilaian dari kedua validator tersebut membuktikan bahwa produk LKPD layak diuji cobakan untuk peserta didik kelas V SD. Selanjutnya untuk respon dari pihak sekolah yaitu guru wali kelas V terhadap produk LKPD mendapatkan skor 107 dengan persentase 93% yang termasuk kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis Canva Terhadap Ajaran Trilogi Kepemimpinan Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Di SD Negeri Jarakan Bantul memperoleh respon positif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## Referensi

- Adelina, Hasyim. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Media.
- Anggraini, Desy Sinta dan Wardani Kristi. 2019. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Tematik Muatan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas IV SD Sokowaten Baru,” *Jurnal Trhayu Pendidikan Ke- SD-an*. (Vol. 6 Nomor 1). Hlm. 736-739.

- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asyafiq, S. 2016. "Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. (Vol. 4 Nomor 1). Hlm. 29-37.
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahrialin, Vina., dkk. 2020. "Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Saintifikpada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Negeri 5 Lubuklinggau," *JurnalInovasi PendidikanMatematika*. (Vol. 3 Nomor1). Hlm. 94-103.
- Citra, Zahara., dkk. 2020. "Pengembangan LKPD Berbasis Saintifik pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan," *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. (Vol. 3 Nomor 2). Hlm. 232-243.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- Dermawati, Nursyamsi., dkk. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Lingkungan," *Jurnal Pendidikan Fisika*. (Vol. 7 Nomor 1). Hlm 74-78.
- Fathurrohman & Wuryandari. 2011. *Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar Untuk PGSD dan Guru*. Bantul: Nuha Litera.
- Herawati, E.P., Gulo, F. P. 2016. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif untuk pembelajaran Konsep Mol di Kelas X SMA," *Jurnal penelitian kimia*. (Vol. 3 Nomor 2). Hlm 168-178.
- Kemendikbud. 2020. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasioal*. Jakarta: Kemendikbud.
- Nugraheny, Devita Cahayani. 2018. "Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik Life Skills untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah," *Jurnal Visipena*. (Vol. 9 Nomor 1). Hlm. 94-114.
- Nurul, Hidayah. 2015 "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar," Terampil *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. (Vol. 2 Nomor 1). Hlm 35.
- Oktaviani, Mukti dan Wulandari, Isnaini. 2019. "Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Vol. 8 Nomor 2). Hlm. 181.
- Permendikbud. 2013. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Retno, Widyaningrum. 2012. "Model Pembelajaran Tematik di MI/S," *Jurnal Cendekia*. (Vol.10 Nomor 1). Hlm. 109-110.
- Sari, Alvina Putri Purnama dan Agil Lepiyanto. 2016. "Pengembangan LKPD Berbasis Scientific Approach Siswa SMA Kelas X pada Materi Fungi," *Jurnal Pendidikan Biologi*. (Vol. 7 Nomor 1). Hlm. 41-48.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. dan Faiza, D. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. (Vol. 7 Nomor 2). Hlm. 2.
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak.
- Tim Dosen Ketamansiswaan. 2016. *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Trianto. 2010. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Bumi Aksara.