

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING
MENGUNAKAN CANVA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Tesis

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derjat Magister
Program Study Pendidikan Dasar*



**Wiwit Sanjaya
NIM: 22124064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

ABSTRAK

Wiwit Sanjaya, 2024. Pengembangan Bahan Ajar IPS Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Canva di Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan Tuntutan Kurikulum yang mengharuskan guru untuk berinovasi dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Terbatasnya penggunaan bahan ajar yang bervariasi dan perlunya inovasi, Terbatasnya penggunaan bahan ajar yang bervariasi, guru masih tergantung pada buku teks konvensional dan belum memanfaatkan platform digital dan media manipulative dengan baik, Hasil belajar pada pelajaran IPS masih rendah sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran seperti pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL).

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis model PBL menggunakan Canva pada kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D. Subjek uji coba penerapan pada penelitian ini dilakukan di SDN 05 Ulakan Tapakis, SDN 14 Ulakan Tapakis dan SDN 14 Nan Sabaris. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa tahap yaitu pertama *define* dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Kedua *design* dengan merancang instrumen dan merancang bahan ajar berbasis PBL. Ketiga *develop* dengan mengembangkan bahan ajar interaktif dengan berbantuan canva, melakukan uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Keempat *desiminate* yaitu dengan melakukan penyebaran kepada pendidik yang ada di kecamatan Ulakan Tapakis.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi produk oleh lima orang validator terdiri dari ahli materi dan ahli media dengan perolehan hasil rata-rata rekapitulasi validitas ahli materi yaitu 94,72% dan untuk hasil rekapitulasi validitas ahli media yaitu 88,76%. Kemudian untuk hasil validasi *Focus Group Discussion* (FGD) diperoleh rata-rata keseluruhan 90,69%. Kemudian, uji praktikalitas didapatkan hasil rata-rata 89,33%. Selanjutnya untuk uji efektifitas, pada hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,54% dengan kategori sangat efektif untuk *N-Gain Score* diperoleh 0,80 dengan persentase nilai *N-Gain Score* sebesar 79,69 dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar IPS interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan canva di kelas V sekolah dasar merupakan bahan ajar interaktif yang valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Bahan Ajar Interaktif, Model PBL dan IPS

ABSTRACT

Wiwit Sanjaya, 2024. Development of Interactive Based Social Sciences Teaching Materials Problem Based Learning Using Canva in Grade V Elementary School.

This research is motivated by Curriculum Demands which require teachers to innovate and use technology in learning. Limited use of varied teaching materials and the need for innovation, Limited use of varied teaching materials, teachers still depend on conventional textbooks and have not utilized digital platforms and manipulative media properly, learning outcomes in social studies lessons are still low so there is a need for innovation in learning such as the development of interactive teaching materials based on Problem Based Learning (PBL).

The aim of this development research is to produce interactive teaching materials based on the PBL model using Canva in class V elementary schools that are valid, practical and effective. This type of research is R&D development research (Research and Development) with a 4D development model. The application trial subjects in this research were carried out at SDN 05 Ulakan Tapakis, SDN 14 Ulakan Tapakis and SDN 14 Nan Sabaris. Data collection was carried out using several stages, namely first define by conducting needs analysis, curriculum analysis and student character analysis. Second design by designing instruments and designing teaching materials based on PBL. Third develop by developing interactive teaching materials with the help of Canva, carry out validity tests, practicality tests and effectiveness tests. Fourth desiminate namely by distributing it to educators in the Ulakan Tapakis sub-district.

Based on the results of research at the product validation stage by five validators consisting of material experts and media experts, the average results for material expert validity recapitulation results were 94.72% and for media expert validity recapitulation results, namely 88.76%. Then for validation results Focus Group Discussion (FGD) obtained an overall average of 90.69%. Then, the practicality test obtained an average result of 89.33%. Furthermore, for the effectiveness test, the student learning outcomes obtained an average score of 89.54% with the category very effective for N-Gain Score obtained 0.80 with the percentage value of N-Gain Score as big as 79.69 in the effective category. This shows that interactive social studies teaching materials are based Problem Based Learning (PBL) using Canva in fifth grade elementary school is an interactive teaching material that is valid, practical and effective.

Keywords: Interactive Teaching Materials, PBL and Social Sciences

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Wiwit Sanjaya**

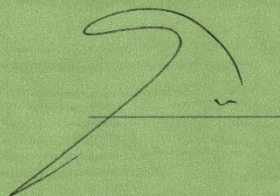
NIM : 22124064

Nama

Tanda Tangan

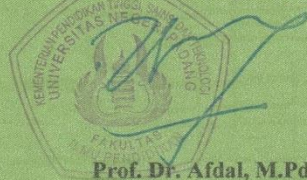
Tanggal

Dr. Desyandri M.Pd
Pembimbing



30-12-2024

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.
NIP. 198505052008121002

Koordinator Program Studi,
S2 dan S3 Pendidikan Dasar

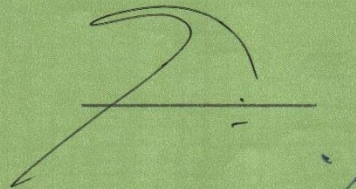


Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 196107221986021002

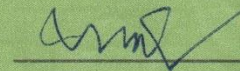
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

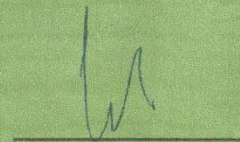
1. Dr. Desyandri, M.Pd
(Ketua)



2. Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA,Ph.D
(Anggota)



3. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
(Anggota)



Mahasiswa:

Nama : Wiwit Sanjaya

NIM : 22124064

Tanggal Ujian : 10 Juni 2024

SURAT PENGESAHAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan Canva di Kelas V Sekolah Dasar” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelas akademik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya, pembimbing dan kontributor tanpa meplagiasi karya orang lain.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelas yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 Juni 2024

Saya yang mengatakan,



Wiwit Sanjaya
NIM. 22124064

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, rasa syukur yang teramat besar ditujukan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian tesis ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar IPS Interaktif Berbasis *Model Problem Based Learning* Menggunakan Canva di Kelas V Sekolah Dasar”. Shalawat dan salam yang ditujukan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau telah membawa kita menjadi manusia yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan sehingga dapat bermanfaat untuk sesama.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Penyelesaian tesis ini tidak terlepas bantuan berbagai pihak baik moril maupun materil. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. Krismadinata, S.T. M.T., sebagai Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Dr. Afdal, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. sebagai Koordinator Prodi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan banyak masukan berupa pengetahuan, sumbangsih tenaga dan pikiran dalam membimbing, memotivasi, serta memberikan pengarahan dalam penelitian tesis ini.
5. Bapak Prof. Drs. Yalvema Miaz, M.A, Ph.D, selaku kontributor I, dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku kontributor II yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang sangat membangun sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis ini dengan baik.

6. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama peneliti kuliah.
7. Teristimewa kepada ke kedua orang tua tercinta Syamjaya (Papa) dan Asnimar (Mama) yang telah merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang yang tidak pernah bisa ananda balas sedikitpun. Serta terimakasih telah memberikan doa yang terbaik sehingga ananda bisa menyelesaikan studi di Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
8. Dan teristimewa juga kepada suami tercinta (Alfi Akbar) yang telah memberikan support terbaik yang tentunya tanpa ridho dan dukungan dari beliau penulis tidak akan pernah mencicipi indahnya pendidikan S2 Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Padang.
9. Juga kepada ke tiga saudara kandung penulis (Utari Mayang Sari, Lita Fauzian dan Imbron Tariq) serta si ganteng (Muhammad Ilker Mirza, Muhammad Eren Mirza) dan si cantik (Puti Bahira Ibrahim) yang ikut serta memberikan semangat dalam penyelesaian tesis ini.
10. dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan berupa pahala disisi Allah SWT, *Amin Ya Rabbal 'Alamin*.

Dalam penyusunan tesis ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Peneliti berharap, semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, 10 Juni 2024



Wiwit Sanjaya
22124064

DAFTAR ISI

ABSTRACT*)	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR THESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	14
I. Defenisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Bahan Ajar.....	17
2. Bahan Ajar Interaktif.....	22
3. <i>Linktree</i>	27
4. Pembelajaran IPS	35
5. Model <i>Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)</i>	40
6. Hasil Belajar.	44
B. Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Konseptual.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian	56
B. Prosedur Penelitian	56
C. Subjek Pengembangan.	69
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	70
E. Teknik Pengumpulan Data.....	72

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Hasil Penelitian.....	79
B. Pembahasan	118
C. Keterbatasan Penelitian	123
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Implikasi.....	126
C. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	5
Tabel 2. Matrik Analisis Dokumentasi Bahan Ajar	57
Tabel 3. Kisi-Kisi Wawancara Pendidik.....	60
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Pendidik.....	61
Tabel. 5. Teknik Pengumpulan Data	72
Tabel 6. Kategori Hasil Uji Validasi	74
Tabel 7. Kategori Praktikalitas Produk.....	74
Tabel 8. Kategori Efektifitas Pembelajaran.	75
Tabel 9. Kategori Efektivitas Pembelajaran.....	76
Tabel 10. Analisis Tujuan Pembelajaran IPAS Kurmer	77
Tabel 11. Tujuan Pembelajaran yang Dikembangkan	79
Tabel 12. Hasil Wawancara dengan Pendidik SDN 05 Ulakan Tapakis	80
Tabel 13. Hasil Wawancara dengan Pendidik SDN 14 Nan Sabaris.....	82
Tabel 14. Hasil Wawancara dengan Pendidik SDN 14 Ulakan Tapakis.	83
Tabel 15. Hasil Validasi Validator Penyajian Materi dan Media.....	101
Tabel 16. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.....	111
Tabel 17. Rekapitulasi Nilai N-Gain Score	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survei KOMINFO per November 2020 di 34 Provinsi.....	2
Gambar 2. Score PISA Tentang Evaluasi Sistem Pendidikan.....	4
Gambar 3. Tampilan Awal <i>Registstrasi Linktree</i>	31
Gambar 4. Mengisi Alamat <i>email,username,dan password</i>	31
Gambar 5. Layar Kerja <i>Linktree</i>	32
Gambar 6. Masuk Ke Halaman Utama Kerja <i>Linktree</i>	32
Gambar 7. Menu Tambahan Dalam Kotak Link.	33
Gambar 8. Hasil Kerja	34
Gambar 9. Cara Share Link Kepada Peserta Didik.	34
Gambar 10. Kerangka Konseptual Penelitian	54
Gambar 11. Alur Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Model PBL di Kelas V Sekolah Dasar.....	67
Gambar 12. Tujuan Pembelajaran yang Dikembangkan.....	78
Gambar 13. Rancangan Flowcart Pengembanga Produk.....	89
Gambar 14. Cover Halaman Utama	91
Gambar 15. Halaman Informasi.	91
Gambar 16. Halaman Modul Ajar	92
Gambar 17. Materi Ajar Topik A.....	93
Gambar 18. Materi Ajar Topik B	93
Gambar 19. Materi Ajar Topik C	94
Gambar 20. Audio dan Video Pembelajaran.....	94
Gambar 21. Lembar LKPD Topik A.	95
Gambar 22. Lembar LKPD Topik B	95
Gambar 23. Lembar LKPD Topik C	96
Gambar 24. Games.	96
Gambar 25. Evaluasi.....	98

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Rata-Rata Validasi Materi.	100
Diagram 2. Hasil Rata-Rata Validasi Media.	101
Diagram 3. Rekapitulasi Validitas Bahan Ajar Peserta FGD.....	107
Diagram 4. Rata-Rata Uji Praktikalitas oleh Pendidik.	108
Diagram 5. Rata-Rata Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik.	109
Diagram 6. Rata-Rata Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik.	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Studi Pendahuluan	133
Lampiran 2. Hasil Observasi Studi Pendahuluan	135
Lampiran 3. Kisi-Kisi Lembar Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V Sekolah Dasar	141
Lampiran 4. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	142
Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Pendidik Dan Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Interaktif.....	148
Lampiran 6. Angket Analisis Kebutuhan Pendidik Terhadap Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif.....	149
Lampiran 7. Kisi-Kisi Validitas Materi Bahan Ajar.....	164
Lampiran 8. Lembar Validitas Ahli Materi	167
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	179
Lampiran 10. Rekapitulasi Validitas Ahli Materi	184
Lampiran 11. Rekapitulasi Validitas Ahli Media.....	187
Lampiran 12. Lembar Validasi Focus Group Discussion (FGD).....	189
Lampiran 13. Rekapitulasi Validitas Bahan Ajar oleh Peserta Focus Group Discussion (FGD).....	198
Lampiran 14. Dokumentasi Focus Group Discussion (FGD).....	201
Lampiran 15. Lembar Validitas Uji Praktikalitas.....	202
Lampiran 16. Rekapitulasi Uji Praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Model PBL (Peserta Didik).....	216
Lampiran 17. Rekapitulasi uji praktikalitas pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan model PBL (Pendidik)	219
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.	223
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Nilai Pre-tets dan Pos-test Peserta Didik.	226
Lampiran 20. Rekap Hasil Keseluruhan Pre-test dan Post-test.....	227
Lampiran 21. Kisi-Kisi Soal Pre-test IPAS Kelas V Sekolah Dasar.....	228
Lampiran 22. Kisi-Kisi Soal Pre-test IPAS Kelas V Sekolah Dasar.....	232
Lampiran 23. Hasil Uji Pre-test dan Post-test Kelas V Sekolah Dasar.	236
Lampiran 24. Surat Balasan Dari Sekolah.....	245

Lampiran 25. Surat Balasan Penelitian.	247
Lampiran 26. Dokumentasi Studi Pendahuluan dan Penelitian.	250

.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman yang menuntut pendidik untuk menguasai teknologi informasi agar bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan yang telah berada di perkembangan industry 4.0. Perkembangan industry merupakan sebuah era dimana penggunaan teknologi menjadi peranan penting dalam segala bidang kehidupan. Perkembangan teknologi informasi telah jauh pesat berkembang bahkan sampai ke pelosok daerah yang bisa dikatakan masih jauh dari keramaian. Teknologi informasi tersebut sangat membantu dalam berbagai hal baik itu dari komunikasi dan informasi. Sehingga saat terjadinya sesuatu fenomena atau peristiwa disuatu tempat maka dengan cepat informasi tersebut tersebar luas dan *viral* (Novianti et al., 2020).

Perkembangan industry 4.0 berdampak juga pada berbagai sektor kehidupan, seperti sektor industri, sektor pariwisata, sektor pendidikan, dan sebagainya. Berdasarkan dampak diatas maka yang menjadi sesuatu hal yang *crucial* yaitu dalam bidang pendidikan, dimana pendidikan menjadi tolak ukur kesuksesan suatu bangsa (Rahma, 2020). Dalam perkembangannya revolusi industri 4.0 harus direspon secara cepat dan tepat oleh seluruh pemangku kepentingan tidak terkecuali di bidang pendidikan karena teknologi dan internet bukan hanya sebagai media untuk mendapatkan informasi melainkan untuk menjalani kehidupan (Handayani & Muliastri, 2020) dan berinovasi dengan tidak melepaskan nilai pancasila sebagai acuan dalam pengembangan kemampuan peserta didik (Rahma, 2020). Melihat dari

berbagai sisi pada saat sekarang ini sebagian besar kalangan masyarakat memiliki kemampuan untuk menggunakan media teknologi komunikasi dan internet. Terbukti dari hasil survei dari Badan Statistik Provinsi Sumatera Barat untuk persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet dalam 3 bulan terakhir menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat (Persen) adalah sebagai berikut;



The screenshot shows the official website of the Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Sumatera Barat. The page displays a survey titled 'Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat (Persen)'. The data is presented in a table with columns for the year (2021, 2022, 2023) and rows for different districts (Kabupaten/Kota). The table is divided into two main categories: 'Pernah Mengakses Internet' (Ever accessed internet) and 'Tidak Pernah Mengakses Internet' (Never accessed internet). The data shows a general upward trend in internet usage across all districts from 2021 to 2023.

Kabupaten/Kota	Pernah Mengakses Internet			Tidak Pernah Mengakses Internet		
	2021	2022	2023	2021	2022	2023
Kab. Padang Pariaman	50,10	56,81	62,80	49,90	43,19	37,20
Kota Padang	76,54	72,45	79,56	23,46	27,55	20,44
Kota Padang Panjang	77,73	84,51	85,68	22,27	15,49	14,32

Sumber : BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional

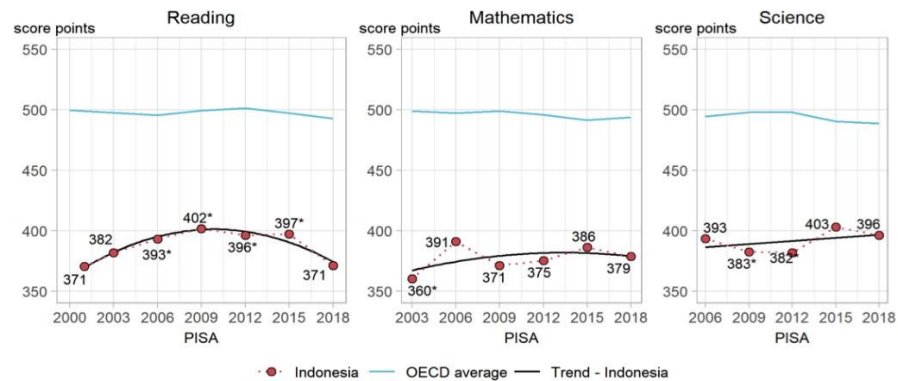
Gambar 1. Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Badan Statistik Provinsi Sumatera Barat pada 3 tahun terakhir persentase penduduk yang mengakses internet dari usia 5 tahun ke atas di Kabupaten Padang Pariaman mengalami terus peningkatan yaitu di tahun 2021 mencapai 50,10%, pada tahun 2022 meningkat lagi menjadi 56,81% dan tahun 2023 terus mengalami peningkatan menjadi 62,80%. Jika kita hubungkan dengan pendidikan, maka secara tidak langsung dengan adanya kenaikan presentasi frekuensi mengakses internet pendidik dapat berinovasi dan mengasah kemampuan, menguasai teknologi informasi dan memperkaya *referensi* diri untuk mengembangkan bahan ajar dan sebagainya (H. Wahyono, 2019) sehingga dengan penggunaan internet dalam kegiatan keseharian tentu bisa memberikan inovasi

tersendiri dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik sesuai dengan zamannya (Fatchiyah et al., 2022).

Pembelajaran dapat dikatakan sukses dapat dilihat dari beberapa aspek salah satunya adalah capaian belajar yang baik (Aulia et al., 2023). Hal serupa juga selaras dengan pendapat (Widhihastuti & Supardi, 2023) yang mengatakan bahwa seseorang telah mengalami perubahan baik dari segi pengetahuan, keterampilan ataupun sikap juga dapat dari hasil belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa didalam proses pembelajaran, pendidik tentunya telah menggunakan berbagai macam model, stretegi dan media pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai namun hasil yang didapatkan dari capaian pembelajaran seperti pembelajaran IPS pada satuan pendidikan masih dikatakan jauh dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau KKTP.

Salah satu faktor penyebabnya yaitu persepsi peserta didik banyak yang menganggap bahwa pembelajaran IPS di sekolah adalah penuh dengan hafalan, akibat dari itu bagi peserta didik banyak yang tidak ada keinginan untuk belajar lebih (Wahyudi, 2022). Kemudian, berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018 yang bekerjasama dengan (*Organisation for Economic Co-operation and Development*, atau OECD) terlihat bahwa didalam bidang sains, OECD menjelaskan bahwa 35% peserta didik Indonesia masih berada di kelompok kompetensi tingkat lebih rendah. Tingkat kompetensi tersebut mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahan umum dan pengetahuan prosedural untuk mengenali atau membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Berikut persentase gambaran capaian hasil capaian keberhasilan peserta didik pada pembelajaran Sains.



Gambar 2. Score PISA tentang evaluasi sistem pendidikan

Dari grafik terlihat bahwa berdasarkan skor yang ada pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) Indonesia sejak pertama di tahun 2000 secara garis besar tidak ada peningkatan yang signifikan antara tahun 2006 dan 2018. Hal tersebut jelas terlihat bahwa pada pembelajaran sains di tahun 2006 hanya mencapai 393 poin dan di tahun 2009 turun menjadi 383 poin, di tahun 2015 mengalami peningkatan sebesar 403 poin namun di tahun 2018 turun kembali menjadi 396 poin.

Ditelaah lebih lanjut, rendahnya hasil belajar peserta didik juga ditemukan peneliti pada saat melakukan studi pendahuluan di SDN 14 Ulakan Tapakis pada hari Sabtu tanggal 05 Agustus 2023, di SDN 14 Nan Sabaris hari Sabtu tanggal 26 Agustus 2023 dan pada hari Selasa tanggal 29 Agustus 2023 di SDN 05 Ulakan Tapakis adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Analisis kebutuhan pada Pembelajaran IPAS

No	Nama Sekolah	Penerapan Kurikulum	Media Manual	Media Digital	Platform Digital		Hasil Belajar Peserta didik	
		Kurikulu Merdeka	Peta, Atlas, Gambar, Poster, Globe, Gambar.	video, Power poin, Audio,	Sudah	Belum	KKTP	>KKTP
1	SDN 14 Ulakan Tapakis	√	√	-	-	√	75	46%
2	SDN 14 Nan Sabaris	√	√	√	-	√	75	43%
3	SDN 05 Ulakan Tapakis	√	√	√	-	√	75	54%

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan proses pembelajaran IPAS kelas V

Dari hasil analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan didapatkan bahwa; Pertama, didalam proses pembelajaran dikelas terlihat pendidik tidak memanfaatkan *platform digital* sebagai sarana dalam pengajaran yang dapat merancang bahan ajar kreatif, mengetahui perkembangan siswa, dan mendapatkan akses ke berbagai alat pembelajaran online. Hal tersebut dapat memungkinkan pendidik untuk mempersonalisasi pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik dan untuk menyampaikan materi dengan mudah diserap oleh peserta didik (Oktavian, 2023). Pada satuan pendidikan diatas pendidik menggunakan berbagai macam variasi media pembelajaran seperti; Pertama, media visual berupa gambar dan sesekali menggunakan video pembelajaran yang *related* dengan materi. Hal tersebut tentu sangat bertolak belakang dari tuntutan kurikulum merdeka yang mana pendidik dapat untuk dapat memanfaatkan berbagai teknologi yang ada sebagai peningkatan dalam cara mengajar (Arviansyah & Shagena, 2022).

Kedua, didalam proses pembelajaran pendidik telah menggunakan media *manipulative* seperti alat peraga yang disediakan oleh sekolah. Dilihat dari

ketersediaan sarana dan prasarana disekolah, ketiga sekolah tersebut memiliki ketersediaan sarpas yang cukup dan terjangkau dengan jaringan internet namun tidak dimanfaatkan dengan baik. Ketiga, dari hasil observasi dokumentasi hasil nilai yang dicapai peserta didik didalam *assessment* IPAS per bab materi terlihat persentase nilai berdasarkan KKTP kurang dari 60% hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang memahami dan merasa kesulitan dalam mempelajari materi. Hal tersebut tentu salah satu faktornya adalah model pembelajaran yang diterapkan adalah metode konvensional yang membosankan tanpa adanya perpaduan model-model lain (Faisal, 2021).

Keempat, selain aspek metode, bahan ajar juga terkesan fokus pada buku-buku yang disediakan sekolah dimana hanya menampilkan materi yang kurang menarik dan terbatas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan satu arah saja karena pendidik masih banyak menjelaskan dibanding dengan peserta didik yang bekerja aktif (Akbar & Desyandri, 2020). Sehingga dapat dikatakan kurang teraplikasinya pembelajaran yang berdiferensiasi serta konsep dari penerapan gaya belajar baik itu audio, visual dan kinestetik (Supit et al., 2023) yang seharusnya terlaksana pada proses belajar mengajar masih belum terlihat. Padahal peserta didik kelas 5 telah dilatih menggunakan teknologi seperti laptop untuk kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tinggal hanya bagaimana pendidik mengembangkan pembelajaran di kelas.

Kelima, pada hakikatnya didalam pemilihan model pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan gaya belajar mereka didalam proses pembelajaran (Wiwit Sanjaya, 2023). Pada proses pembelajaran terlihat bahwa pendidik hanya menggunakan modul ajar sebagai panduan dalam

proses terlaksananya pembelajaran yang seharusnya modul ajar tersebut dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik bagi siswa. Tidak hanya itu, akan tetapi ditemukan juga bahwa modul tersebut belum dikembangkan sesuai dengan analisis karakteristik peserta didik dan juga berdasarkan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses belajar mengajar dikelas. Dan juga terlihat tidak menggunakan keterpaduan media digital dan internet, padahal jelas tertulis di modul ajar salah satu sumber yang digunakan adalah internet (Amalia Yunia Rahmawati, 2020). Penggunaan teknologi internet merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan pada kurikulum merdeka adalah menggunakan model PBL. Model PBL adalah model pembelajaran yang berbasis masalah yang diangkat dari dunianya peserta didik (Desyandri, 2019). Model PBL bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari melalui masalah sebagai pusat dalam proses pembelajaran (Fitri, 2023). Model PBL memiliki keunggulan antara lain di dalam pembelajaran lebih bermakna karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat belajar karena setiap langkah dalam model ini mendorong partisipasi aktif peserta didik (Alfianiawati et al., 2019) apalagi dipadukan dengan media pembelajaran yang berbasis *platform digital* berbasis internet.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas dapat, disimpulkan bahwa dibutuhkan inovasi baru yang bisa membantu pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seorang pendidik harus mampu untuk berinovasi agar dapat mengembangkan bahan ajar yang semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi dan media internet yang dapat

memperkaya kompetensi yang mereka miliki (Arriany et al., 2020). Salah satu pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu memanfaatkan *linktree*. *Linktree* ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat mengarahkan pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah mengakses materi. Dengan bantuan *Linktree*, pendidik dan peserta didik dapat membuat tautan yang dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet, sehingga siswa dapat belajar di mana pun mereka berada.

Linktree ini merupakan media berbasis web yang dapat mendukung pendidik dalam mengembangkan bahan ajar, materi, presensi, quiz dan lainnya secara gratis yang dapat dishare di berbagai sosial media, dan bukan hanya itu *linktree* juga sebagai media alternatif berbasis *link* dapat digunakan pendidik untuk memacu motivasi dan minat belajar peserta didik yang nantinya dapat juga mengaplikasikan menggunakannya dengan tambahan video, gambar, audio, dan dengan variasi soal. Konten yang ditampilkan oleh *Linktree* ini dapat menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan, baik perangkat yang ukuran layarnya besar maupun kecil. Selaras dengan pendapat (Purba et al., 2022) telah membuktikan bahwa *linktree* ini sudah valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS. Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh (Bella Santika Retna Ningtyas1, 2021) dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa sangat memudahkan peserta didik untuk menggunakannya, selain itu pendidik juga dapat mengatur tampilan halaman, menambah, menghapus, dan mengubah *link* sesuai kebutuhan sebelum akhirnya dibagikan kepada peserta didik sehingga aplikasi ini layak digunakan sebagai alternatif baru dalam media pembelajaran.

Kemudian (Astika et al., 2023) menemukan bahwa dengan adanya pemanfaatan platform digital ini memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Nurafni & Ninawati, 2021) dan telah berkembang dalam berbagai kebutuhan dan menambah wawasan serta menambah kemampuan dalam menguasai teknologi (Pujiastutik, 2019). Apalagi dalam pembelajaran IPS butuh dengan keterampilan untuk memecahkan masalah sederhana yang dihadapi peserta didik. Dengan adanya pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model problem based learning menggunakan canva di kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Pertiwi, 2021). Bertitik tolak dari hal itu, menarik dikaji lebih lanjut lagi oleh sebab itu peneliti mengkaji tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Menggunakan Canva di Kelas V Sekolah Dasar”**. Pengembangan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut;

1. Dengan adanya peralihan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka maka sumber belajar seperti buku pelajaran masih terbatas dikarenakan pada kelas V sekolah dasar tersebut baru tahun pertama dalam penerapan kurikulum merdeka.
2. Gaya belajar peserta didik yang seharusnya dilakukan dengan berdiferensiasi namun kurang berjalan karena keterbatasan sumber dan media pembelajaran.
3. Pada proses pembelajaran dikelas pendidik lebih banyak menjadi pemateri atau masih menggunakan model *teacher center* sehingga kurang tampak adanya

feedback antara pendidik dan peserta didik sehingga model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) kurang berjalan dengan baik.

4. Sebagian dari peserta didik mendapatkan nilai yang kurang bagus dalam beberapa mata pelajaran, hal tersebut dilihat dari dokumen rekapitulasi nilai yang ada pada guru.
5. Pendidik tidak mendapatkan pelatihan dalam mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi dan digital dari pihak yang terkait.
6. Pendidik kurang memanfaatkan *platform* merdeka mengajar yang telah tersedia di web kemdikbud.go.id
7. Kurangnya kemampuan dan percaya diri dari pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penulisan ini perlu dibatasi agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Fokus penelitian ini adalah pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar (SD) dalam mata pelajaran IPAS pada Bab VI “Indonesiaku Kaya Raya”. Bahan Ajar akan menjadi pusat perhatian utama dengan merancang bahan ajar interaktif berbantuan canva dan linktree. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar IPS peserta didik.

Lingkup penelitian ini dibatasi pada 2 sekolah dasar di Kecamatan Ulakan Tapakis dan 1 Sekolah di Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman, mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan sarana prasarana yang tersedia. Diharapkan dengan pembatasan masalah ini mampu menjawab permasalahan yang ada. Pembatasan masalah dalam penulisan ini ialah pada pengembangan bahan ajar

ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pada pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas bahan ajar interaktif pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis *model problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini yaitu untuk;

1. Menghasilkan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar yang valid.
2. Menghasilkan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar yang praktis.

3. Menghasilkan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan canva di kelas V sekolah dasar yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaatnya adalah sebagai berikut;

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini tentunya bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, terutama dalam bidang *Research and Development (R&D)*. Bukan hanya itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengembang ilmu tentang peningkatan hasil belajar IPS peserta didik terutama menggunakan bahan ajar IPS interaktif berbasis PBL menggunakan canva di kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat praktis:

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi kepada beberapa pihak, antara lain;

- a. Penulis; Penelitian ini membantu penulis dalam memahami isi dan tujuan dari kajian teori yang telah dipelajari dan juga meningkatkan pemahaman serta keterampilan dalam pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan Model *Prolem Based Learning (PBL)* di Kelas V Sekolah Dasar.
- b. Peserta didik: Untuk peserta didik dapat menambah pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, minat serta semangat belajar yang menyenangkan bagi mereka dalam pembelajaran IPS.

- c. Pendidik: Diharapkan dapat membantu pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Selain itu pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta efisien.
- d. Sekolah: Diharapkan sekolah dapat memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam penggunaan bahan ajar interaktif sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan fasilitas dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu sekolah dan pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penulisan pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbasis PBL menggunakan canva kelas V sekolah dasar disajikan dengan berbagai fitur yang mampu merangsang motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Adapun Spesifikasi Produk yang dikembangkan antara lain;

1. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis model PBL menggunakan canva dengan mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Raya di semester 2 pada kelas V sekolah dasar yang diunggah di *google drive* dan menggunakan *linktree* untuk membagikan satu tautan yang nantinya akan terhubung ke google classroom
2. Tujuan pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada fase C pada mata pelajaran IPS Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya.
3. Materi yang disajikan dalam bentuk link yang dapat diakses dan didownload di PC, laptop maupun HP android dan sejenisnya.
4. Bahan ajar interaktif ini dapat di akses secara *online* dimana saja dan kapan saja

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Banyak penelitian yang mengkaji tentang hasil belajar peserta didik namun masing-masing tentu memiliki karakteristik berbeda-beda terkait penelitian tersebut. Berikut beberapa analisis penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti lain yang terkait dengan pengembangan yang akan dilakukan dan juga supaya lebih memudahkan peneliti, maka dari itu peneliti mengambil sampel sebanyak tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan masalah dengan penelitian yang akan dilakukan untuk dijadikan perbandingan yaitu sebagai berikut;

Pertama, (Bella Santika Retna Ningtyas¹, 2021) dengan judul *The Effectiveness of Using Linktree And Wordwall Applications on IPS Learning Outcomes For Class V SDN Cilangkap 01*. Temuan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *Linktree* dan *Wordwall* mendapat respon yang baik dari peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

Kedua, (Aeni et al., 2023) dengan judul *Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Peserta didik Kelas 6 SD* menunjukkan bahwa pendidik dapat menggunakan *linktree* sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu, para guru semakin tertarik dengan *linktree* dan semakin termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan adanya teknologi yang sudah berkembang dan bukan hanya itu peserta didik juga lebih memahami tentang materi zakat.

Ketiga, (Nur et al., 2022) dengan judul *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Linktree Pada Materi Koloid Dengan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*, menunjukkan bahwa dengan menggunakan *liveworksheet* dan

memanfaatkan media *linktree* sebagai platform untuk menunjang penelitian yang dilakukan maka dapat meningkatkan motivasi dan berpikir kritis peserta didik dengan hasil persentase yang valid.

Setelah mengkaji ketiga penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda, memiliki unsur kebaruan dan keorisinalitasan dari penelitian sebelumnya. Peneliti pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *linktree* melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V Sekolah Dasar dengan menawarkan rancangan bahan ajar yang inovatif, canggih dan efisien.

Dan kebaruan pengembangan bahan ajar pada pembelajaran pembelajaran IPS yang di persiapkan sebaik mungkin, karena terdapat berbagai macam sumber belajar, latihan serta video pembelajaran yang menjadi penguat dalam pemahaman konsep yang dikemas menjadi satu yang dilahirkan dalam satu *link* dibantu dengan menggunakan *canva* dan di integrasikan kedalam *google drive*. Untuk form penilaian serta orisinalitas dari penelitian ini memanfaatkan teknologi dan platform dari *link* yang telah dirancang sedemikian rupa dimana nantinya didalam *link* yang dibagikan kepada peserta didik terdapat berbagai macam fitur yang menarik sehingga akan terjadi *feedback* yang baik antara guru dan peserta didik yang sangat cocok diterapkan pada pengimplementasian kurikulum merdeka.

I. Definisi Operasional

Untuk menjaga keseragaman penafsiran istilah dalam penelitian, berikut adalah beberapa definisi istilah yang perlu dijelaskan:

1. Pengembangan Bahan Ajar adalah upaya yang dilakukan secara sadar, teristematis, logis, dan terarah dalam membuat produk, pengetahuan atau berbagai hal yang

diharapkan mampu bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik (Gusmania, 2023).

2. Bahan Ajar Interaktif adalah media yang menjadikan pembelajaran tidak hanya terfokus kepada guru kelas melainkan pada peserta didik dimana mereka dapat belajar di manapun dan kapanpun dengan kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) (Sevilla et al., 2023).
3. *Linktree* merupakan sumber daya berbasis situs web yang tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran online (Melianti, 2023).
4. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis masalah masalah yang autentik sehingga peserta didik bisa menyusun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi serta mandiri dan meningkatkan kepercayaan diri (P. Wahyono & Husamah, 2020)
5. Hasil Belajar merupakan hasil yang dicapai individu atau peserta didik setelah mereka mengalami atau melakukan suatu proses aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu (Afriyose, 2023)
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk pendidikan (Benedicta Dwi Adventyana, Dina Amaria Sembiring, Tin Rustini, 2023).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan model PBL di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan pengembangan, uji coba, dan penyebaran terbatas yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian menghasilkan bahan ajar interaktif menggunakan model PBL yang mana dikembangkan terdiri dari dari teks, gambar, games dan video. Bahan ajar interaktif dengan menggunakan model PBL dikembangkan bersifat online yang dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja menggunakan *smartphone*, laptop maupun komputer dengan meng klik pada *web/platform linktree* dan nantinya akan diarahkan ke *google classroom*. Dan proses pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan model pengembangan 4D.
2. Penelitian menghasilkan bahan ajar interaktif dengan menggunakan model PBL yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validitas bahan ajar interaktif berdasarkan respon validator pakar materi dan validator media dalam kategori valid. Praktikalitas bahan ajar interaktif dilihat berdasarkan respon pendidik kelas dengan kategori sangat praktis dan berdasarkan respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Efektivitas bahan ajar dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar dengan memberikan pre-test dan post-test dan didapatkan bahwasanya dengan menggunakan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS bab 6 dengan topik Indonesiaku Kaya Raya.

3. Berdasarkan uji gain-score dari penggunaan bahan ajar interaktif dengan menggunakan model PBL memberikan hasil nilai *gain score* yang tinggi. Dimana hasil tersebut diolah berdasarkan nilai uji efektifitas peserta didik.

B. Implikasi

Adapun implikasi penelitian sebagai berikut ;

1. Dari hasil penelitian dari pengembangan yang telah terlaksana oleh peneliti yaitu sebuah pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan model PBL di kelas V sekolah dasar yang telah dinyatakan valid, praktis dan efektif.
2. Penerapan bahan ajar interaktif dengan menggunakan model PBL di kelas V sekolah dasar setelah dilakukan pengujian merupakan bahan ajar yang sangat efektif, karena pada bahan ajar ini dilengkapi dengan strategi pembelajaran yang berbasis masalah, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka secara aktif, kreatif, dan inovatif.
3. Dilihat dari segi pendidik atau pengajar bahan ajar ini membantu dalam upaya membuat peserta didik menjadi antusias dan aktif di dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi proses atau kegiatan yang menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan berbasis teknologi digital abad 21 revolusi 4.0.
4. Bahan ajar interaktif menggunakan model PBL yang dikembangkan mampu memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran, seperti dalam tahapan penyampaian materi, bisa menumbuhkan literasi membaca peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan

C. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan dalam penulisan thesis ini yaitu;

1. Peserta didik.

Peserta didik dapat menggunakan produk pengembangan bahan ajar interaktif dengan berbasis PBL di rumah atau dimana saja untuk dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran IPS di kelas 5 SD tetapi harus di damping oleh orangtua/wali agar dapat memahami materi, penunjang untuk pemahaman konsep dan melatih diri untuk cakap digital.

2. Pendidik

Pendidik dapat memperkaya pengetahuan mereka untuk menggunakan berbagai sumber lain untuk bisa lebih melakukan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran yang lain serta dapat berkontribusi dengan teman sejawat baik itu dalam kegiatan seminar, lokal karya dan workshop di KKG di Kecamatan

3. Sekolah.

Sekolah dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik dan pendidik untuk mendukung ketercapaian dan perkembangan digital peserta didik dan pendidik agar bisa cakap dalam teknologi digital.

4. Peneliti Lanjutan

Perlu penelitian lanjutan untuk bisa meningkatkan kualitas dari produk pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbasis model Problem-Based Learning (PBL) menggunakan Canva kearah yang lebih baik lagi dengan versi terbaru serta inovasi yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, K., & Nurzaelani, M. M. (2023). Pengembangan Modul Hypercontent Berbasis Karakter (Kreatif) Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(1), 94–106. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i1.9107>
- Aeni, A. N., Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & ... (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on ...*, 05(04), 15249–15260. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2620%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2620/2221>
- Afriyose, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Linktree Melalui Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografidi Sekolah Menengah Atas*. 1–177.
- Akbar, A. H., & Desyandri, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Make a Macth. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal ...*, 8.
- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Penerapan Media E-Learning Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMPN 66 Jakarta* (Issue July) [Uin Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38687>
- Amaliah, N., Jirana, J., & Damayanti, M. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(3), 59. <https://doi.org/10.36339/je.v5i3.510>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera*, 17(1), 40–50.
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Astuti, N., Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4061>
- Aulia, F., Wahyuni, S. I., Fauzan, F., & Muhammadiyah, E. (2023). *sri Intan Wahyuni*. 1–19.
- Barokah, S. A. (2023). *Analisis Nilai Pendidikan IPS Dalam Pantun Banjar*. 1–9. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/c28dp>
- Bella Santika Retna Ningtyas1, M. N. 2*. (2021). *the Effectiveness of Using Linktree and Wordwall Applications on*. 4(2), 91–103.
- Benedicta Dwi Adventyana, Dina Amaria Sembiring, Tin Rustini, Y. W. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1349–1358.
- Darmawan, O. M., Syofni, & Sakur. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Model Problem

- Based Learning Pada Materi Perbandingan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Fase D. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 884–896.
- Desyandri. (2019). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58–67. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd58>
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Edityastono, L., Nurleili, D., & Rosalin, S. (2023). Evaluasi Kemudahan Pengguna Media Informasi Linktree Pengumuman_D3ADBIS bagi Mahasiswa D3 Administrasi Bisnis Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya. *Jurnal Administrasi Dan Kesekretarian*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.36914/jak.v8i1.904>
- Efendi, B. M. S., & Insani, N. (2024). Implementasi E-Modul Berbantuan Google Sites dengan Model PBL dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 402–416. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1406>
- Faisal, R. F. dan M. (2021). PENGABDIAN P ADA P ERGURUAN T INGGI : ADIMAS : ADI PENGAMDIAN PADA MASYARAKAT, 19–25.
- Fatchiyah, F., Arlisyah, M., Utami, P., & Matematika, T. (2022). PENGEMBANGAN PLATFORM DIGITAL BERBASIS LINKTREE DENGAN GEOGEBRA “ BARSAMA ” PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII MTs . 1(2), 33–45.
- Firda, R. A., & Rachmadyanti, P. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WEB DENGAN LINKTREE PADA MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS 4 SEKOLAH DASAR |Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 948–958. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46661>
- Fitri, A. J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbasis Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. 11, 425–437.
- Gita Sonia Simbolon, & Glory Indira D. Purba. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Student Research*, 1(2), 422–439. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.1050>
- Gusmania, S. (2023). PENGEMBANGAN BAHADRAMA KELAS VIN AJAR INTERAKTIF BUKU SAKU BAHASA INDONESIA MATERI II DI SMP NEGERI 5 KECAMATAN SUNGAI KAKAP KABUPATEN KUBU RAYA. *IKIP PGRI PONTIANAK*.
- H.Schunk, D. (2012). Learning Theories an Educational Perspective. In Sixth (Ed.), *Space Science Reviews* (Vol. 71, Issues 1–4). Pearson Education, Inc. <https://doi.org/10.1007/BF00751323>
- Hadiq, A. Al. (2023). Social Science Academic Pengembangan Bahan Ajar Pai Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Social Science Academic*, 1(1), 229–234. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3361>
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosodong Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 0, 1–14. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- hidayat fahrul, D. (2023). Pembelajaran Ips Berbasis Literasi Digital Dalam Memahami Informasi Pada Kelas Viii Di SMP Plus Darussholah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 [Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/25275/1/HamdanHidayatSkripsi.pdf>

- Isromia, S. (2021). *KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN LINKTREE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI TATA SURYA KELAS VI MIN 1 KOTA SURABAYA*.
- Maharani, V. A. S. (2024). PLAYING WHILE LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL : APPLICATIONS OF THE MOVING TWIN GAME IN MATHEMATICS. *Journal for Technology and Science*, 1. https://doi.org/10.1300/j096v09n02_02
- Mardiana, M., Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 138–148. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p138>
- Melianti, E. O. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Linktree , Google form , dan Youtube Pada Materi Perkuliahan Gizi , Kesehatan dan Personality*. 116–123.
- Muhamad, O. I. N. (2023). *BUKU IPS TENTANG TUJUAN PEMBELAJARAN IPS.pdf* (M. P. Acoci (ed.)). Penerbit PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Ni Made Widya Padmini, I Wayan Widiana, & Ni Wayan Rati. (2022). Mini Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 39–49. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.49632>
- Novianti, E., Ruchiyat Nugraha, A., Komalasari, L., Komariah, K., Rejeki, S., & Padjadjaran, U. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Penyebaran Informasi Program Pemerintah. *AL MUNIR Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 11(1), 48–59. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir>
- Nur, M., Winarti, A., & Iriani, R. (2022). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbantuan Linktree Pada Materi Koloid Dengan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.20527/jcae.v6i1.1418>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Oktavian, R. B. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif IPA Sistem Pencernaan Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Android Di SMPN 2 Balerejo*. 251–262.
- Oktaviasari, F., Pujiastuti, H., & Sudiana Ria. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Matematika Berbasis Kearifan Lokal dan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Inovasi Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 77–85.
- Oktofiyani, S. I. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI HIMPUNAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LUCINEIA%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proees>
- Pertiwi, N. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY(ICT) DENGAN MENGGUNAKAN LINK*.

TREE PADA MATERI STATISTIKA KELAS X SMK IMELDA MEDAN T.P. 2020-2021.

- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. 06(01), 3033–3039.
- Prasetyo, A. (2024). Implementasi Pendekatan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1044>
- Prastiya, F., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Linktr.Ee Dalam Bentuk Web Site Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1079–1086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4660>
- Prayogo, D. (2021). *Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Media Link Tree Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Di Mi Al- Irsyad Darusalam Lampung Barat*. <http://repository.radenintan.ac.id/16108/>
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Pursitasari, I. D., Rubini, B., & Firdaus, F. Z. (2022). Feasibility of eco-literacy-based interactive teaching material to promote critical thinking skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(6), 2105–2116. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i6.7505>
- Putra, B. A., & Desyandri. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(4), 9–21. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementery*, 6(1), 104–108. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Putu, I., Andika, W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47635>
- Rahma, I. (2020). Tolak Ukur Perbandingan Negara Indonesia 4.0 (Four Point Zero) Dengan Negara 5.0 (Five Point Zero). *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 3(2), 213–219. <https://doi.org/10.47647/jsh.v3i2.313>
- Rahmi, U. (2020). DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING : UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Ndonesian Scholars Journal – Insight*, 122.
- Rananda, A. (2024). Education Journal : Journal Education Research and Development. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, Volume 8, 151–158. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej/article/view/1656>
- Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3257–3261. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11505>
- Renova, A., Idrus, A., & Suratno, S. (2022). Linktree Sebagai Multimedia Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(2), 101–115. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i2.2119>

- Rustini, Pola Ni Ketut, D. (2018). Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. In M. . Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum. Dr. I Nyoman Suparsa (Ed.), *Unmas Press*.
- Said, A. R., Iriansyah, H. S., & Huzaefah, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 544–558. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Salma, T. P., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1575–1580.
- Sari, A. N., & Desyandri, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14625–14632. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8710>
- Sari, K. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LINKTREE PADA CERITA FIKSI BERBASIS BUDAYA LOKAL DENGAN TEMA BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV SD / MI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd) Dalam Ilm. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*.
- Sevilla, C. W., Halidjah, S., Ghasya, D. A. V., Suparjan, S., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif IPA Materi Sistem Peredaran Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 178–190. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3101>
- Sitohang, R. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di SD. *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 8. No(2).
- Suciati, & dkk. (2018). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. In *Universitas terbuka*.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Susanto, Agung, D., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. (2022). The Effectiveness of Learning Story Writing Through to Using of Short Film Media Based on The Linktree Application for Fourth Grade Elementary School Students. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 56–62. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1.sp.10.2022>
- Syafi'i, A. F., Mujiwati, E. S., Primasatya, N., & Kunci, K. (2023). Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Pada Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas Iv Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10(1), 1–12.
- Umam, Q., & Sunaryo, S. (2019). Toplesfer: Media Sederhana Untuk Mendukung Pembelajaran Demonstrasi Pada Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 5(2), 81. <https://doi.org/10.23887/jiis.v5i2.22430>
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Flipbook Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Muatan IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Wahyono, P., & Husamah, H. (2020). Peningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Metode PBL di Madrasah Ibtidaiyyah Subulussalam Barong Tongkok. *Jurnal Pendidikan*

- Profesi Guru*, 1(1), 51–65.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Widhihastuti, N., & Supardi, S. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Strategies (CLS). *PANDITA : Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 6(2), 11–23. <https://doi.org/10.61332/ijpa.v6i2.72>
- Wiwid Hadi Sumitro. (2023). Integrasi Keilmuan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Islam Dalam Proses Pembelajaran Rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Tafidu*, 2(1), 91–100. <https://doi.org/10.57113/jtf.v2i1.273>
- Wiwit Sanjaya, Y. E. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Tema 9 Sub Tema 2 Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SDN 14 Ulakan Tapakis*. 4(2), 400–407. <https://doi.org/10.36835/modeling.v10i3.1932>
- Yandari, I. A. V., Dinayah, A., Pamungkas, A. S., & Setiawan, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Interaktif Berbasis Higher Order Thinking Skills Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 181–194. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.9319>

LAMPIRAN