

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Felia Nursyamsiana^{a*}, Otib Satibi Hidayat^a, Edwita^a
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Correspondence: fnursyamsiana@gmail.com

Abstract

The aim of this research and development is to develop an E-LKPD based on Problem Based Learning that is suitable for use by 4th grade elementary students. This research was conducted in 4th grade at SD Negeri Mustikasari II, Bekasi in June 2021. This research uses Research and Development (R&D) method by ADDIE. There are five steps in this research, including: analyze, design, development, implementation and evaluation. The techniques of collecting data used in this research are interviews and questionnaires. The respondents in this development are an expert material lecturer, an expert media lecturer, an expert linguist lecturer and thirty grade students at SD Negeri Mustikasari II, Bekasi. The results indicate that E-LKPD based on Problem Based Learning is considered very feasible, as seen from the results of the overall average score of 95% according to experts and student questionnaires of 81,7% for the one-to-one stage, 82,2 % for the small group stage and 83,8% for the field test stage. E-LKPD is considered very feasible, so it can be used by students as one of the electronic teaching materials in studying the obligations and rights of living things and the environment..

Keywords : E-LKPD, Problem Based Learning, Development.

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning untuk yang layak digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mustikasari II, Bekasi pada bulan Juni 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Responden pada pengembangan ini adalah seorang dosen ahli materi, seorang dosen ahli media, seorang dosen ahli bahasa dan tiga puluh orang peserta didik kelas IV A SD Negeri Mustikasari II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning dinilai sangat layak, hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata keseluruhan oleh para ahli sebesar 95% dan kuesioner peserta didik sebesar 81,7% untuk tahap one-to-one, 82,2% untuk tahap small group dan 83,8% untuk tahap field test. E-LKPD dinilai sangat layak, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu bahan ajar elektronik dalam mempelajari materi kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan.

Katakunci: E-LKPD, Problem Based Learning, Pengembangan.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan studi tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan mampu mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. (Rahayu, 2017) Karena nilai pentingnya, menjadikan PPKn sebagai muatan wajib kurikulum bagi

pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. PPKn di sekolah dasar dalam kurikulum 2013 diwujudkan dalam muatan pelajaran.

Muatan pelajaran PPKn memiliki tujuan untuk mengembangkan peserta didik. Muatan pelajaran PPKn memiliki andil untuk menggali potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial dan spiritual terutama dalam memasuki abad 21. Pada abad 21 proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan kecakapan kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi a) communication, b) collaboration, c) critical thinking and problem solving, dan d) creative and innovative. (Septikasari et al., 2018). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu kompetensi yang diperlukan adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Untuk mengembangkan kecakapan tersebut tentunya tak lepas dari setiap proses pembelajaran termasuk pada muatan pelajaran PPKn. Proses pembelajaran PPKn harus dikemas secara baik serta dilaksanakan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Problem Based Learning. Model Problem Based Learning menghadirkan permasalahan nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah. (Lestari, 2020) Proses pembelajarannya membuka kesempatan peserta didik untuk aktif mengasah kemampuan berpikirnya.

Melalui keaktifan peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir ini dapat melatih mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sekarang atau di masa depan. (Setyaedhi, 2021) Model Problem Based Learning juga dianggap relevan karena dapat menghadirkan kondisi nyata selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan permasalahan di kehidupan sehari-hari sangat dekat dengan muatan pelajaran PPKn. Permasalahan tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Penggunaan Problem Based Learning pada proses pembelajaran juga memerlukan perangkat pembelajaran yang sesuai. Salah satu perangkat pembelajaran yang bisa dikembangkan yaitu E-LKPD. E-LKPD sendiri merupakan lembar kerja yang berisi serangkaian kegiatan belajar untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. E-LKPD dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuliskan kemampuannya dalam keterampilan berpikir melalui mencari, menebak bahkan menalar. (Astuti et al., 2018) E-LKPD memiliki karakteristik yang sama dengan LKPD cetak. Hanya saja pada penggunaan dan penyajiannya, E-LKPD memerlukan bantuan elektronik dalam pemanfaatannya. Penggunaan E-LKPD juga memiliki kelebihan diantaranya dapat memuat berbagai komponen multimedia seperti audio, video maupun animasi. (Haryanto & Dkk, 2019)

Dalam perkembangan teknologi disaat ini, pemanfaatan media dalam pembelajaran seperti komputer, laptop maupun smartphone akan lebih menarik bagi sebagian peserta didik. Terlebih lagi dengan adanya kemunculan corona virus disease (COVID-19) yang menyebabkan adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan guru dan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi agar tujuan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik. Pujiasih dalam penelitiannya menuliskan bahwa diperlukannya variasi kegiatan dalam pembelajaran jarak jauh dikarenakan peserta didik dan guru berinteraksi secara monoton melalui handphone atau laptop, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang lebih variatif. (Pujiasih, 2020) Perubahan ini menuntut para guru untuk menggali kreativitasnya dalam merancang pembelajaran.

Dengan adanya tuntutan tersebut maka peneliti mencoba untuk mencari tahu keadaan sebenarnya dilapangan dengan wawancara guru kelas IV dan peserta didik di SD Negeri Mustikasari II. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung peserta didik hanya berpacu pada buku tema, pemberian video pembelajaran dan tugas. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran

berlangsung. Aktivitas pembelajaran yang hanya bersifat mengingat informasi yang diberikan membuat peserta didik pasif dan tidak benar-benar memahami materi yang diajarkan.

Selain pembelajaran jarak jauh yang masih membuat peserta didik pasif, fakta yang ditemukan di lapangan juga menunjukkan bahwa materi yang mendominasi kesulitan peserta didik pada muatan pelajaran PPKn di kelas IV adalah materi kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan yang terdapat pada Tema 3. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi kewajiban dan hak serta masih belum mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut peserta didik pembelajaran akan menyenangkan jika tidak hanya menggunakan buku tema saja.

Didapatkan pula informasi bahwa guru belum pernah menggunakan E-LKPD. Namun, guru pernah merancang LKPD saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Hanya saja LKPD tersebut tidak berorientasi terhadap penemuan konsep ataupun pemecahan masalah melainkan hanya sekedar memberikan konsep dan soal-soal tanpa perlu adanya proses menjelaskan terbentuknya jawaban dari pertanyaan yang diperoleh. LKPD seperti ini tentunya akan berdampak pada peningkatan kompetensi dalam hal mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririn Fitria dan Suparman bahwa belum adanya ketersediaan E-LKPD yang melahirkan proses berpikir kritis dan memotivasi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran. (Fitria et al., 2019) Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan terhadap E-LKPD yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Data lain yang diperoleh dari hasil penelitian Rosa Andria Syafitri dan Tressyalina terhadap survei 30 guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa E-LKPD menjadi salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh dengan persentase 46,7% sangat setuju. Selain itu ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan E-LKPD sebelumnya dengan presentase 35,7% sangat setuju. (Syafitri et al., 2020) Berdasarkan data tersebut, penggunaan E-LKPD terbukti dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan solusi untuk mengatasinya. Adapun solusi yang ditawarkan adalah memadukan E-LKPD dengan Problem Based Learning untuk mendorong keterampilan berpikir peserta didik. Pengembangan E-LKPD akan disusun dengan kegiatan belajar yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan Problem Based Learning. E-LKPD dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata lalu peserta didik mencari berbagai informasi dan solusi penyelesaian dari masalah tersebut secara mandiri. E-LKPD berbasis Problem Based Learning ini akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. E-LKPD juga akan dikemas dengan variasi gambar, warna dan huruf sehingga menarik bagi peserta didik.

Uraian di atas melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning dengan judul “Pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar”. E-LKPD ini akan dikembangkan dengan bahasan kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan. Produk E-LKPD berbasis Problem Based Learning diharapkan mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta materi yang diberikan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian dan

pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). (Fachrozi & Dkk, 2020)

Responden pada penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning ini adalah seorang ahli materi, seorang ahli media, seorang ahli bahasa dan 30 peserta didik kelas IV A SD Negeri Mustikasari II. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner dengan menggunakan skala likert sesuai ketentuan seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor Pedoman Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

(Pranatawijaya et al., 2019)

Hasil perhitungan skor rata-rata data kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria menggunakan acuan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Rentang Skor Kriteria	Keterangan
0% - 25%	Sangat Kurang Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% -100%	Sangat Layak

(Riduwan & Sunarto, 2013)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah E-LKPD berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar. Produk ini merupakan bahan ajar elektronik yang berisi materi singkat serta kegiatan pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer ataupun handphone dan dipadukan dengan tahapan Problem Based Learning dimana permasalahan nyata dijadikan sebagai titik awal proses pembelajaran. E-LKPD dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

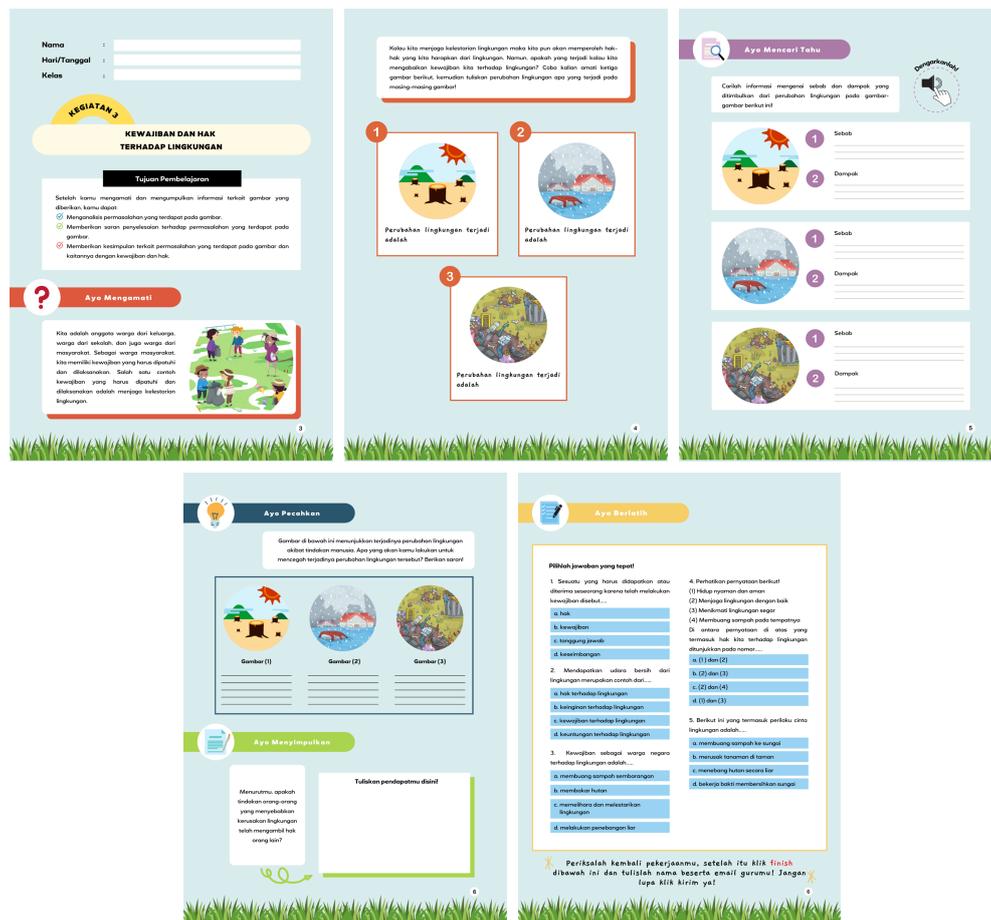
Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengkaji apa yang sebenarnya dibutuhkan dalam menghadapi permasalahan pada pembelajaran PPKn khususnya di kelas IV Sekolah Dasar. Analisis dilakukan dengan mewawancarai guru dan tiga orang peserta didik kelas IV A SD Negeri Mustikasari II. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa belum adanya ketersediaan E-LKPD selama pembelajaran jarak jauh, LKPD cetak yang tersediapun hanya sekedar memberikan konsep dan soal-soal tanpa perlu adanya proses menjelaskan terbentuknya jawaban dari pertanyaan yang diperoleh. Didapatkan pula informasi bahwa pembelajaran hanya berpaku pada buku tema, pemberian video dan tugas yang menyebabkan kurangnya aktivitas dan minat peserta didik selama proses pembelajaran PPKn.

Pada tahap perancangan, peneliti menggunakan hasil analisis sebagai landasan untuk merancang E-LKPD. Tahap ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu perancangan materi,

perancangan desain E-LKPD, serta perancangan instrumen yang akan digunakan untuk menilai kelayakan E-LKPD. Materi yang menjadi bahasan dalam E-LKPD adalah kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan yang terdapat pada Tema 3. Materi tersebut kemudian disusun menggunakan tahapan-tahapan Problem Based Learning. Setelah merancang materi, peneliti membuat perancangan desain awal E-LKPD.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pembuatan produk E-LKPD. E-LKPD ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran abad 21 yang diharapkan dapat memberikan kecakapan kepada peserta didik yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pengembangan E-LKPD dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi dan produksi merupakan tahap pembuatan dan pengunggahan E-LKPD ke website bernama liveworksheet agar dapat digunakan secara online oleh peserta didik. E-LKPD ini terdiri dari lima langkah kegiatan yaitu Ayo Mengamati, Ayo Mencari Tahu, Ayo Pecahkan, Ayo Menyimpulkan dan Ayo Berlatih.

Kegiatan Ayo Mengamati, berisi aktivitas peserta didik untuk mengamati suatu permasalahan dan memberikan pendapat terhadapnya. Kegiatan Ayo Mencari Tahu, berisi aktivitas peserta didik untuk mencari informasi melalui pertanyaan atau sumber lainnya. Kegiatan Ayo Pecahkan, berisi aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah atau memberi saran terhadap permasalahan yang diberikan. Kegiatan Ayo Menyimpulkan, berisi aktivitas peserta didik untuk menyimpulkan permasalahan yang diberikan dan kaitannya dengan kewajiban dan hak. Kegiatan Ayo Berlatih, berisi aktivitas peserta didik yang menguji kemampuan yang berkaitan dengan aspek kognitif. Bagian-bagian E-LKPD dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagian-Bagian E-LKPD

Tahap pasca produksi merupakan tahap validasi E-LKPD berbasis Problem Based Learning oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli bahasa. Hasil validasi dengan para ahli tersebut digunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan E-LKPD sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Aspek yang dinilai dari segi materi adalah kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan Problem Based Learning. Ahli materi menyarankan beberapa hal untuk diperbaiki diantaranya adalah penambahan argumentasi pada materi dan perbaikan pada kalimat pertanyaan. Hasil dari ahli materi mendapatkan skor 76 dari jumlah skor maksimal 82 dengan persentase sebesar 95% dan masuk ke dalam kategori sangat layak.

Aspek yang dinilai dari segi media adalah desain cover E-LKPD dan desain isi E-LKPD. Ahli media menyatakan bahwa dari segi media E-LKPD dinilai sudah baik dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil dari ahli media mendapatkan skor 81 dari jumlah skor maksimal 82 dengan persentase 98,8% dan masuk ke dalam kategori sangat layak.

Aspek yang dinilai dari segi bahasa adalah kelayakan bahasa. Ahli bahasa menyarankan beberapa hal untuk diperbaiki diantaranya adalah perbaikan susunan kalimat dan penambahan argumentasi materi. Hasil dari ahli bahasa mendapatkan skor 44 dari jumlah skor maksimal 52 dengan persentase sebesar 91,6% dan masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil rekapitulasi uji ahli dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Ahli

Ahli	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	76	95%	Sangat Layak
Ahli Media	81	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	44	91,6%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		95%	Sangat Layak

Setelah E-LKPD divalidasi dan dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian E-LKPD dapat diimplementasikan atau diuji coba kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 30 orang peserta didik kelas IV A SD Negeri Mustikasari II, Bekasi melalui tahap one-to-one kepada 3 orang peserta didik, tahap small group kepada 6 orang peserta didik dan tahap field test kepada 21 orang peserta didik. Uji coba dilakukan secara daring melalui aplikasi Google Meet mengingat keadaan pandemi COVID-19. Hasil rekapitulasi uji coba peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Coba Peserta Didik

Tahapan	Skor	Persentase	Kategori
<i>One-to-One</i>		81,7%	Sangat Layak
<i>Small Group</i>		82,2%	Sangat Layak
<i>Field Test</i>		83,8%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil evaluasi uji ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang memberikan penilaian terhadap E-LKPD berbasis Problem Based Learning di kelas IV Sekolah Dasar bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti masuk ke dalam kategori sangat layak dan hanya memerlukan sedikit perbaikan. Hasil evaluasi dari uji coba peserta didik juga menunjukkan bahwa produk masuk ke dalam kategori sangat layak. Adapun selama proses uji coba peserta didik, E-LKPD sudah tidak mengalami perbaikan.

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar didapatkan kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan adalah E-LKPD berbasis Problem Based Learning untuk pembelajaran PPKn di kelas

IV Sekolah Dasar pada materi kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implemetasi) dan evaluation (evaluasi).

Setelah dilakukan pengembangan produk, kemudian E-LKPD merupakan produk yang valid dengan kualitas E-LKPD dinilai sangat layak. Produk mendapat nilai kelayakan dari uji ahli sebesar 95% untuk kelayakan materi, 98,9% untuk kelayakan media dan 91,6% untuk kelayakan bahasa. Hasil rata-rata kelayakan melalui uji ahli untuk E-LKPD ini adalah sebesar 95% dan masuk ke dalam kategori sangat layak. Adapun dilakukan juga uji coba peserta didik dengan hasil uji coba tahap one-to-one sebesar 81,7%, uji coba tahap small group sebesar 82,2% dan tahap field test sebesar 83,8%. Berdasarkan hasil uji coba peserta didik masing-masing tahapan masuk ke dalam kategori sangat layak.

E-LKPD dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan, mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat secara aktif. Beberapa rekomendasi bagi pengguna E-LKPD, khususnya bagi guru dan peserta didik diantaranya adalah membaca petunjuk penggunaan E-LKPD sebelum digunakan serta harus menyiapkan perangkat seperti smartphone atau laptop yang terkoneksi ke jaringan internet. Hal ini bertujuan agar E-LKPD dapat diakses dengan baik oleh guru dan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 1(2), 90–114.
- Fachrozi, I., & Dkk. (2020). Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga. Univeristas Negeri Malang.
- Fitria, Ririn, & Suparman. (2019). Telaah Kebutuhan E-LKPD Penunjang Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Sendika*, 5(1), 269–272.
- Haryanto, & Dkk. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *Internasional Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(12), 1073–1079.
- Lestari, E. T. (2020). Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. Deepublish.
- Pranatawijaya, Handrianus, V., & Dkk. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48.
- Rahayu, A. S. (2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PT Bumi Aksara.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Alfabeta.
- Septikasari, Resti, & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107–117.
- Setyaedhi, H. S. (2021). Pengembangan Modul Mata Kuliah Statistik Berbasis Higher Order Thingking di Universitas. *Educational Technology Journal*, 1(1), 19–30.
- Syafitri, Andria, R., & Tressyalin. (2020). The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19. *Education and Humanities Research*, 485, 284–287.