

PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTUAN E-LKPD POSTER DIGITAL PADA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD

Karin Widya Ayuningtyas¹, Erni Suharini², Eko Handoyo³

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

²Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang

³Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

[1rinkarin04@gmail.com](mailto:rinkarin04@gmail.com), [2erni.suharini@mail.unnes.ac.id](mailto:erni.suharini@mail.unnes.ac.id),

[3eko.handoyo@mail.unnes.ac.id](mailto:eko.handoyo@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

Social Studies learning in elementary schools often faces obstacles in visualizing abstract materials such as cultural diversity, resulting in low student creativity and engagement. This study aims to analyze the effectiveness of implementing the Project Based Learning (PjBL) model assisted by Digital Poster Electronic Student Worksheets (E-LKPD) in increasing student creativity. This study used a Mixed Method with a Sequential Explanatory design. The subjects were 27 fourth-grade students at SD Negeri Songgom 01. Data collection was carried out through learning achievement tests, poster product assessments, observations, and student response questionnaires. Data analysis techniques used the N-Gain test for quantitative data and descriptive analysis for qualitative data. The results showed a significant increase in student creativity, evidenced by an average N-Gain score of 0.63 in the medium category. Students were able to produce original and attractive digital poster products using the Canva application. In addition, students showed high enthusiasm and positive responses to the applied learning. It can be concluded that the PjBL model assisted by Digital Poster E-LKPD is effective in increasing student creativity and creating a joyful and meaningful learning atmosphere.

Keywords: Project Based Learning, Digital Poster E-LKPD, Creativity, Social Studies, Elementary School.

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak seperti keragaman budaya, sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan *Electronic Lembar Kerja Peserta Didik* (E-LKPD) Poster Digital dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mixed Method*) dengan desain *Sequential Explanatory*. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, penilaian produk poster, observasi, dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji N-Gain untuk data kuantitatif dan analisis deskriptif untuk data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kreativitas siswa, yang dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,63 dalam kategori sedang. Siswa mampu menghasilkan produk poster digital yang orisinal dan menarik menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan respon positif terhadap pembelajaran yang diterapkan. Dapat disimpulkan bahwa model PjBL berbantuan E-LKPD Poster Digital efektif meningkatkan kreativitas siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful*) serta bermakna (*meaningful*).

Kata Kunci: *Project Based Learning*, E-LKPD Poster Digital, Kreativitas, IPS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya transformasi mendalam dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menekankan pada pengembangan kompetensi holistik, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 atau yang dikenal dengan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaborative*). Di antara keempat keterampilan tersebut, kreativitas memegang peranan krusial karena

merupakan kemampuan untuk menciptakan inovasi baru dan memecahkan masalah yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi robotik (Partono et al. 2021). Selain kreativitas, literasi digital juga menjadi faktor penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di era society 5.0 (Mariani et al. 2022).

Namun, realita di lapangan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali masih terjebak pada metode konvensional yang berpusat pada hafalan materi, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan

kreativitasnya secara optimal. Permasalahan rendahnya kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS juga teridentifikasi pada siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01. Materi keragaman budaya yang seharusnya menarik dan visual, seringkali disajikan secara tekstual sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan kekayaan budaya bangsanya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa tanpa penggunaan media visual yang menarik seperti poster, minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat kontekstual seperti IPAS cenderung rendah dan kurang membangkitkan antusiasme (Sari and Yulianti 2025).

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma pembelajaran pasif menjadi aktif, menyenangkan (*Joyful*), dan bermakna (*Meaningful*). Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan adalah *Project Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam memecahkan masalah melalui proyek

nyata sebagai inti dari proses pendidikan (Rahayu et al., 2024). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, PjBL juga sejalan dengan penguatan karakter melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang terbukti mampu membangun kemandirian, tanggung jawab, dan kreativitas siswa dalam menghadapi tantangan (Imania and Suprayitno 2024).

Pendekatan berbasis proyek dalam pembelajaran sosial (*Social Studies*) dinilai sangat efektif untuk menghubungkan siswa dengan konteks dunia nyata, menumbuhkan kewarganegaraan demokratis, serta meningkatkan keterlibatan mereka secara mendalam (Larmer 2018). Efektivitas PjBL juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa model ini, jika dibantu dengan multimedia interaktif berbasis teknologi (TPACK), dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan model konvensional (Andriani et al., 2025). Strategi *digital storytelling* dalam pembelajaran proyek juga terbukti dapat mengembangkan keterampilan abad 21 siswa secara komprehensif (Isaacs et al. 2025). Untuk mendukung implementasi PjBL yang

efektif di era digital, integrasi teknologi menjadi sebuah keharusan dalam merancang bahan ajar. Penggunaan *Electronic Lembar Kerja Peserta Didik* (E-LKPD) yang interaktif dapat menjadi jembatan antara materi ajar dengan aktivitas siswa untuk meningkatkan minat belajar (Sari and Yulianti 2025). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan modul ajar digital berbasis proyek sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di sekolah dasar (Haryanti et al. 2025). Selain itu, E-Modul interaktif dalam pembelajaran berdiferensiasi secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan mengembangkan kreativitas siswa melalui variasi produk yang dihasilkan (Herlina, Hindriana, and Ismail 2025).

Dalam penelitian ini, inovasi yang ditawarkan adalah penggunaan E-LKPD yang mengarahkan siswa untuk membuat produk Poster Digital menggunakan platform Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan fitur yang ramah bagi pemula namun mampu menghasilkan visual menarik. Integrasi model PjBL dengan bantuan aplikasi Canva terbukti berpengaruh positif dan

signifikan terhadap motivasi belajar serta kreativitas siswa (Wahyuni, Amaliyah, and Irdalisa 2023). Lebih lanjut, Canva juga efektif sebagai media pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara dinamis dalam mendesain materi (Habibah 2025). Efektivitas penggunaan Canva ini juga didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Darwis et al. 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model PjBL berbantuan E-LKPD Poster Digital pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD. Guna mendapatkan pemahaman yang mendalam, penelitian ini juga mempertimbangkan integrasi data kuantitatif dan kualitatif sebagaimana disarankan dalam penelitian metode campuran (Almalki et al. 2016). Pembelajaran dirancang dengan pendekatan *Deep Learning* yang mengedepankan suasana *Joyful, Meaningful*, dan *Mindful* sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di era digital

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed method*) dengan desain *Sequential Explanatory*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap pertama, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua guna memperkuat dan menjelaskan hasil penelitian secara lebih mendalam (Almalki, 2016). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01 yang berjumlah 27 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada temuan awal mengenai rendahnya kreativitas siswa dalam memvisualisasikan materi keberagaman budaya pada pembelajaran IPS.

Prosedur penelitian dilaksanakan mengikuti sintaks model *Project Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning (Joyful, Meaningful, Mindful)*. Tahapan pembelajaran meliputi: (1) orientasi peserta didik pada masalah melalui tayangan video keragaman; (2) perencanaan proyek pembuatan poster digital menggunakan E-LKPD; (3) penyusunan jadwal; (4) pelaksanaan

dan monitoring proyek berbantuan aplikasi Canva; (5) presentasi hasil karya; dan (6) evaluasi serta refleksi pengalaman belajar. Penggunaan E-LKPD berbasis proyek dalam tahapan ini bertujuan untuk memandu siswa secara sistematis dalam menghasilkan produk kreatif (Haryanti et al., 2025).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari instrumen tes dan non-tes. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian produk poster digital menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup indikator orisinalitas, komposisi visual, dan kesesuaian konten, serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket respon siswa untuk mengukur antusiasme dan motivasi belajar selama penggunaan media Canva (Wahyuni et al., 2023).

Teknik analisis data dilakukan secara terpisah namun saling melengkapi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas dan peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sebagaimana metode yang digunakan

dalam mengukur efektivitas media pembelajaran elektronik (Sari & Yulianti, 2025). Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif naratif untuk memberikan gambaran rinci mengenai proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta respon siswa terhadap penerapan model PjBL berbantuan E-LKPD Poster Digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan E-LKPD Poster Digital pada materi Keragaman Budaya. Data yang diperoleh mencakup data kuantitatif dari tes hasil belajar dan penilaian produk, serta data kualitatif dari observasi aktivitas siswa.

a. Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar

Berdasarkan analisis data pre-test dan post-test, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata kreativitas dan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Sebelum perlakuan, siswa cenderung kesulitan memvisualisasikan bentuk keragaman budaya, yang tercermin dari rendahnya skor pre-test. Namun,

setelah penerapan E-LKPD berbantuan Canva, skor siswa meningkat tajam. Peningkatan ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test dan Post-test Siswa (N=27)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Pre-test	Percentase (%)	Frekuensi Post-test	(%)
86 - 100	Sangat Baik	0	0%	15	55.6%
71 - 85	Baik	5	18.5 %	10	37.0%
56 - 70	Baik	12	44.4 %	2	7.4 %
< 55	Cukup	10	37.0 %	0	0%
Jumlah	Kurang	27	100%	7	100%
Rata-rata		62.5		86.3	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat pergeseran yang signifikan pada distribusi nilai siswa. Pada tahap Pre-test, mayoritas siswa (81,4%) masih berada pada kategori Cukup dan Kurang, dengan rata-rata kelas hanya mencapai 62,5. Hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan awal siswa mengenai materi keragaman budaya masih terbatas.

Namun, setelah penerapan pembelajaran model PjBL berbantuan E-LKPD Poster Digital, terjadi peningkatan hasil belajar yang substansial. Pada hasil Post-test, sebanyak 92,6% siswa berhasil

mencapai kategori Baik dan Sangat Baik, dengan rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 86,3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual digital efektif membantu siswa memahami konsep materi yang sebelumnya dianggap abstrak.

b. Aktivitas dan Respon Siswa

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan perubahan positif pada perilaku belajar siswa. Pada tahap orientasi masalah, siswa antusias menyimak video keragaman budaya. Antusiasme memuncak pada tahap pembuatan proyek, di mana siswa secara kolaboratif mengeksplorasi fitur elemen dan template pada aplikasi Canva. Mereka aktif berdiskusi menentukan desain yang paling merepresentasikan budaya daerah yang mereka pilih. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa media poster digital mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan (Nikmah & Mustika, 2025).

2. Pembahasan

Penerapan model PjBL berbantuan E-LKPD Poster Digital terbukti berhasil meningkatkan

kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01. Keberhasilan ini tidak terlepas dari integrasi antara sintaks pembelajaran berbasis proyek dengan keunggulan teknologi desain grafis. Melalui PjBL, siswa diberikan otonomi untuk merancang proyek mereka sendiri, mulai dari perencanaan hingga presentasi produk. Proses ini melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa, yang merupakan elemen kunci dalam penguatan profil pelajar Pancasila (Imania & Suprayitno, 2024).

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster memberikan kontribusi signifikan terhadap aspek visual kreativitas siswa. Fitur *drag-and-drop* yang mudah digunakan memungkinkan siswa, bahkan yang belum terbiasa dengan desain grafis, untuk menghasilkan karya yang menarik.

Untuk mengukur peningkatan kreativitas secara spesifik, dilakukan penilaian terhadap produk poster yang dihasilkan siswa. Penilaian dilakukan dengan membandingkan sketsa awal (manual) dengan hasil akhir produk poster digital menggunakan rubrik penilaian keterampilan. Rekapitulasi skor rata-rata per indikator dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi
Penilaian Indikator Kreativitas
Siswa (Skala 1-4)**

N o	Indikat or Kreativi tas	Rata- rata Skor Awal (Manu al)	Rata-rata Skor Akhir (Digital/Ca nva)	Kategori Peningka tan
1	Kesesua ian Tema & Pesanan	2,2	3,6	Signifika n
2	Kreativitas Visual (Kompo sisi warna & gambar)	1,8	3,8	Sangat Signifika n
3	Pesan Nilai Toleransi	2,4	3,5	Signifika n
4	Orisinali tas Ide	2,0	3,4	Signifika n
Rata-rata Total		2,1 (Cukup p)	3,58 (Sangat Baik)	Meningk at

Data pada Tabel 2 menunjukkan adanya lonjakan skor yang paling tinggi pada indikator Kreativitas Visual, yaitu dari skor 1,8 menjadi 3,8. Sebelum menggunakan E-LKPD berbantuan Canva, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menuangkan ide visual mereka karena keterbatasan keterampilan menggambar manual. Komposisi warna cenderung monoton dan tata letak kurang proporsional.

Namun, setelah pemanfaatan aplikasi Canva, hambatan teknis tersebut dapat diatasi. Siswa mampu mengeksplorasi ribuan elemen grafis, variasi *font*, dan palet warna yang tersedia untuk menciptakan poster yang menarik secara estetika. Peningkatan juga terlihat pada kedalaman **Pesan Nilai Toleransi**, di mana siswa mampu menyusun kalimat ajakan yang lebih inspiratif dan bermakna (*Meaningful*), sesuai dengan sintaks model PjBL yang menekankan pada kebermanfaatan produk.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran PjBL berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka secara visual (Wahyuni et al., 2023). Lebih lanjut, Canva juga terbukti efektif sebagai alat kolaborasi, di mana siswa dapat bekerja sama dalam satu *canvas* digital, saling memberikan masukan, dan merevisi desain mereka secara *real-time* (Habibah, 2025).

Selain meningkatkan kreativitas, pembelajaran ini juga berdampak pada pemahaman konsep IPS.

Dengan membuat poster, siswa tidak hanya menghafal nama-nama suku atau rumah adat, tetapi juga harus memilah informasi dan menyajikannya dalam bentuk visual yang ringkas dan padat. Proses transformasi informasi dari teks ke visual ini menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*). Penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa penggunaan modul interaktif berbasis proyek efektif memberdayakan literasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Haryanti et al., 2025).

Keberhasilan peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini (N-Gain 0,63) juga konsisten dengan studi yang menemukan bahwa model PjBL berbantuan multimedia interaktif berbasis teknologi (TPACK) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Andriani et al., 2025). Dengan demikian, sinergi antara model PjBL dan media E-LKPD Poster Digital menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejemuhan belajar dan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan E-LKPD Poster Digital efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Songgom 01 pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata kreativitas dan hasil belajar siswa yang signifikan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran berbasis proyek dengan media visual digital mampu menjembatani pemahaman konsep yang abstrak menjadi karya visual yang konkret dan bermakna.

Penggunaan aplikasi Canva dalam E-LKPD terbukti menjadi faktor kunci dalam menumbuhkan antusiasme dan memfasilitasi ekspresi kreatif siswa. Fitur-fitur interaktif pada Canva memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi elemen desain secara leluasa, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan satu arah. Selain itu, proses kolaborasi dalam kelompok selama pembuatan proyek poster berhasil membangun interaksi positif antar siswa, yang sejalan dengan tujuan

pengembangan kompetensi 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*) di abad 21. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran proyek memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Sebagai saran, guru diharapkan dapat lebih aktif mengintegrasikan alat digital sederhana seperti Canva ke dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan visualisasi budaya atau sosial, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (*Joyful*) dan bermakna (*Meaningful*). Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan modul ajar digital yang tidak hanya berfokus pada kreativitas, tetapi juga mengukur aspek lain seperti literasi digital atau karakter profil pelajar Pancasila secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Almalki, Sami, English Language Centre, Saudi Arabia, and English Language Centre. 2016. "Integrating Quantitative and Qualitative Data in Mixed Methods Research — Challenges and Benefits." 5(3):288–96. doi: 10.5539/jel.v5n3p288.
- Andriani, S., Rambitan, V. M. M., Tindangen, M., & Herliani. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis TPACK Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 9 Samarinda. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(1), 13–22
- Darwis, Dwi Atmono, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, and Mahmudah Hasanah. 2024. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MAIBITIDAUSSALAM." 12(1):85–91.
- Habibah, Jihan Fara. 2025. "Pre-Service Teachers' Perceptions of Canva as a Collaborative Learning Media for Primary Students in the Classroom." 817–30.
- Haryanti, Yuyun Dwi, I. Gusti Agung, Ayu Wulandari, Ni Ketut, Desia Tristantari, Ani Rosidah, Devi Afriyuni Yonanda, and Minnatul Maula. 2025. "Enhancing Project-Based Learning through Digital E-Modules in Elementary Schools." 9(2):263–77.
- Herlina, Elin, Anna Fitri Hindriana, and Agus Yadi Ismail. 2025. "PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF IPA PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF DAN MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA." 9(1):67–88. doi:

- 10.26811/didaktika.v9i1.1713.
- Imania, Akhihatul, and Suprayitno. 2024. "ANALISIS PENERAPAN PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) TEMA KEWIRAUSAHAAN PADA KURIKULUM MERDEKA KELAS IV DI SD ISLAM DARUSSALAM KEDUNGREJO BOJONEGORO Akhihatul." 5:14–28.
- Isaacs, Mary-ann, J. Tondeur, S. Howard M. Claro, and J. Van Braak. 2025. "Digital Storytelling as a Strategy for Developing 21 Century Skills: A Systematic Review of Qualitative Evidence . * Correspondence Should Be Addressed to Mary Ann Isaacs , Multidisciplinair Instituut Digital Storytelling as a Strategy for the Developmen." 1–43.
- Larmer, John. 2018. "Project-Based Learning in Social Studies." 82(1):20–23.
- Mariani, Marisi Butarbutar, Yansen Siahaan, Marto Silalahi, and Herman. 2022. "THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERATURE, CREATIVITY, AND LEARNING MOTIVATION ERA SOCIETY 5.0 ON STUDENT LEARNING OUTCOMES KALAM KUDUS SD CHRISTIAN SD PEMATANG Siantar REVIEW FROM A PARENT'S PERSPECTIVE (CASE STUDY OF SCIENCE CLASS V SD)." 4328(November):177–86.
- Nikmah, N. A., & Mustika, D. (2025). Pengaruh Media Poster terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 832–841. doi: 10.37985/murhum.v6i1.1343
- Partono, Hesti Nila Wardhani, Nuri Indah Setyowati, Annuriana Tsalitsa, and Siti Nurrahayu. 2021. "Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)." 14(1):41–52.
- Rahayu, S. T., Ovita, D., Zahra, A., Pramudiyanti, & Rohman, F. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 12(2), 131–141.
- Sari, Eka Mustika, and Evy Yulianti. 2025. "The Effectiveness of Electronic Student Worksheet with Problem-Based Learning (PBL) to Increasing Learning Interest." 11(1):1033–38. doi: 10.29303/jppipa.v11i1.9307.
- Wahyuni, Putri, Nurrohmatul Amaliyah, and Irdalisa. 2023. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN 'CANVA' TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI IPA (PELESTARIAN TUMBUHAN DAN HEWAN)." 4(3):167–78.