



siswa diharuskan memiliki kemampuan berpikir, keaslian ide, keluwesan dan fleksibiliti, didalam menemukan jalan keluar untuk permasalahan sedang mereka hadapi sehingga keterampilan berpikir kritis benar-benar perlu dikembangkan pada siswa.

Pendidikan saat ini mengharuskan setiap murid wajib memiliki keterampilan berpikir kritis jika mereka ingin menghadapi tantangan dunia (Nugraha & et.all, 2017). Senada dengan Sulistiani,(2016) mengatakan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan merupakan cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia,. Pendidikan merupakan elemen penting yang harus mendapat prioritas utama dalam menghadapi persaingan, melalui pendidikan. Setiap murid dilatih untuk membangkitkan kemandirian dan keterampilan bernalar kritis.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya kekuatan dalam menghadapi persaingan, pendidikan harus mendapat prioritas utama. Kemandirian dan kemampuan berpikir kritis diajarkan kepada semua siswa. Media interaktif merupakan alternatif perangkat ajar yang bisa dipakai oleh pendidik (guru) dalam membimbing murid-murid dalam mencapai maksud pembelajaran serta memberikan daya dukung (Nulhakim et al., 2020).

Pada masa era ke-21, rangkaian perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern. Di abad ini, siswa pula diminta untuk menguasai keterampilan untuk dapat mengikuti waktu. Berbagai giat cara untuk mendayagunakan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan membuat lembaran kegiatan siswa elektronik. Tujuan membuat lembar kerja siswa elektronik adalah untuk membuat pembelajaran menyenangkan. Selaras dengan pendapat Tiwi et al., (2023), Diantara beberapa perangkat ajar yang sangat dibutuhkan sekarang ini adalah Lembaran Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD memiliki fitur tambahan seperti gambar, video, dan audio, yang memungkinkan peserta didik lebih interaktif dan kreatif dalam memahami materi yang diajarkan, Aji Saputra & Kurnianti, (2022). Pembuatan lembaran kegiatan siswa dalam bentuk elektronik ini diupayakan bisa menjadikan tingkat pendalaman siswa dalam mengikuti pemahaman materi.

Penggunaan teknologi dalam penyajian media ajar menjadi semakin penting, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami, seperti topik kekayaan budaya Indonesia pada bidang studi IPAS kelas 4 Sekolah

Dasar. Senada dengan penelitian terdahulu oleh (Nulhakim et al., 2023). Meningkatnya kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) kini, kegiatan belajar mengajar diperlukan dengan menggunakan berbagai perangkat ajar serta alat peraga visual maupun konvensional seperti rancangan denah, gambar, papan, buku pelajaran, dan lainnya. Sebaliknya, mereka diperkaya dengan media elektronis dan audio-visual modern seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar melalui internet. Dengan menerapkan kurikulum merdeka, sekolah dapat mengintegrasikan kebudayaan daerah yang ditetapkan oleh pemerintah setempat sesuai dengan kearifan lokal atau karakteristik daerah tersebut. implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan langkah penting untuk menumbuhkan dan mewujudkan kecintaan peserta didik terhadap budaya nasional di tengah pengaruh budaya asing yang kuat. Menurut pendapat (Fuad et al., 2020) satu diantara bentuk kearifan warisan budaya yang dikenal adalah kain batik dengan berbagai motif dan jenisnya. Batik adalah mahakarya yang hampir disetiap daerah dimiliki sebagai kekayaan budaya lokal. Diberbagai daerah memiliki ragam ornament sendiri sesuai ciri khas daerah. Pola batik setiap daerah biasanya mengandung arti kekayaan alam, budaya dan ciri khas lainnya. Motif yang selalu berkembang secara dinamis dapat ditransformasikan ke dalam sebuah LKPD berbasis kedaerahan budaya. LKPD berlandaskan pada kearifan motif batik Kota Serang yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Batik adalah salah satu bentuk seni kuno yang bermutu tinggi (Trixie, 2020). Pembelajaran dengan metode lingkungan disekitar siswa menjadikan pembelajaran bermakna akan berdampak pada kemampuan berpikir tinggi siswa yang pada akhirnyaapun keterampilan berpikir kritis tinggi.

SD Negeri Serang 10 menjadikan kurikulum merdeka sebagai pedoman untuk menjalankan kegiatan pembelajaran, tetapi E-LKPD yang telah disiapkan belum mencukupi kriteria yang telah ditentukan. E-LKPD yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar karakteristik peserta didik hal ini terbukti E-LKPD yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran tidak berlandaskan kebudayaan daerah. Fungsi kearifan daerah didalam pengembangan E-LKPD dapat diintegrasikan bersama topik pelajaran yang akan disampaikan.

Melalui kebudayaan yang beragam, dan adanya keterikatan masyarakat Indonesia sering memberlakukan kearifan lokal, termasuk semboyan, tradisi, dan adat istiadat (Kalifah.

Diah, 2021) Kearifan lokal didefinisikan sebagai kelompok etnik yang menjadi warisan dalam suatu kondisi tempat tertentu dengan mengikuti aturan, kepercayaan, dan adat istiadat, yang ditampilkan melalui kebiasaan yang bertahan lama (Syafrizal & Calam, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, maka media E-LKPD dapat dijadikan alternatif solusi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi kekayaan budaya Indonesia, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar. Dalam hal ini, peneliti melakukan uji coba menggunakan E-LKPD sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal agar siswa menjadi mudah dalam menelaah materi kekayaan budaya Indonesia. Walaupun penelitian ini sudah banyak dilakukan sebelumnya, namun belum ada dalam penelitian terdahulu tersebut yang menggunakan E-LKPD dalam keseluruhan kekayaan budaya Indonesia materi kearifan lokal.

Dengan demikian, peneliti melakukan uji coba apakah terdapat perbedaan peningkatan nilai belajar IPAS antara siswa dengan materi ajar berlandas kearifan lokal dan pembelajaran sistem lama pada murid fase B kelas 4 SD. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah agar dapat melihat bagaimana peningkatan kompetensi bernalar tinggi peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memberikan inovasi mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan LKPD sebagai media elektronik guna tercapainya kompetensi berpikir kritis siswa kelas 4 sekolah dasar.

## 2. Metode Penelitian

*Research and Development* (R&D) merupakan metodologi yang dipakai guna melakukan penelitian. Menurut Sugiyono dalam Wulantina, (2019), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang dirancang untuk menghasilkan sesuatu produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Penyelidikan ini mengaplikasikan model ADDIE (Analisis, perancangan, pengembang, penerapan, dan evaluasi).1. Tahapan ini dianalisis untuk menganalisis tiga hal: komponen kebutuhan siswa, analisis karakteristik murid dan komponen kurikulum. 2 *Design* (Perancangan) pada tahapan inipula peneliti mendesain atau merencanakan tugas-tugas sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. 3 *Develop* (Pengembangan) pembuatan produk, validasi hasil soal tes berpikir kritis, dan analisis hasil penilaian ahli. E-LKPD. 4

*Implement* (Implementasi) tahap penerapan bertujuan untuk menguji coba produk E-LKPD yang telah selesai dikembangkan. 5 *Evaluate* (Evaluasi) Tahap evaluasi memiliki tujuan untuk menilai proses pembelajaran dan kualitas E-LKPD yang dikembangkan sebelum dan sesudah penerapan.

Subyek dalam penelitian menggunakan *one-group pretest posttest design* murid fase B kelas 4 sekolah dasar negeri Serang 10 sampel diambil melalui *random sampling* dengan uji coba satu-satu sejumlah 4 murid dan pengujian grup kecil sejumlah 10 orang, serta kelompok besar 33 siswa. Lokasi penelitian SDN Serang 10 kecamatan Serang pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Pengumpulan data yang dilakukan diantaranya analisis kebutuhan yaitu dengan interview walikelas 4 terhadap permasalahan bahan ajar, Data berupa lembar validasi yakni verifikasi pada ahli materi dan ahli media serta walikelas 4 sebagai praktisi Pendidikan. Kemudian Analisis soal tes berpikir kritis serta Menyebarkan lembar angket tanggapan siswa terhadap isi LKPD.

Metode analisis data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dalam penelitian Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal yang bersifat simplitis dan berfokus kepada komponen kelebihan dan kelemahan yang tercantum didalam produk serta diperlukannya perbaikan, sedangkan komponen kuantitatif didapat dari pengumpulan tanggapan, pada media dengan menerapkan skala Likert. indikator skor dalam skala Likert menurut (Sukendar, 2020) dijelaskan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Selanjutnya merumuskan terhadap persentase validasi ahli yang menggunakan kategori seperti ditabel 2.

Tabel 2. Katagori interval Skor

Presentasi (%)	Kategori
84 - 100	Sangat baik
68 - 83,5	Baik
52 - 67,5	Cukup Baik
36 - 51,5	Kurang Baik
20 - 35,5	Sangat Kurang Baik

Untuk angket siswa, analisis dilakukan dengan cara berikut: memakai skala Likert, seperti berikut digambarkan pada tabel 3, untuk

memberikan skor setiap jawaban item melakukan interpretasi menggunakan kriteria kelayakan produk pada tabel 4.

Tabel 3. Skala Likert

Pernyataan	skor				
	SS	S	R	TS	STS
	5	4	3	2	1

(Sukendar, 2020)

Selanjutnya, menghitung persentase dengan persamaan:

$$\text{rentang nilai} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah pilihan jawaban}} \times 100\%$$

$$\text{presentasi kelayakan} = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Tabel 4. Katagori Rentang Skor

Presentasi Skor	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40 %	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil utama studi pengembangan ini ialah lembar kegiatan elektronik yang digunakan oleh siswa untuk menilai kemampuan berpikir kritis mereka. Lembar kegiatan ini digunakan untuk menilai hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model ADDIE *Analysis design, development, implementation, evaluations*

Tahap pertama yaitu *Analysis* (analisis data). Pada tahap ini dilakukan analisis isi Elkpd validasi terhadap ahli materi. Dengan diperoleh hasil data penilaian mencakup 3 komponen yaitu kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian sebagai berikut: kelayakan isi skor 53 dengan prosentase 88,34%, kelayakan kebahasaan skor 16 prosentase 80% dan kelayakan penyajian 17 prosentase 85% sehingga total skor 86 dengan prosentase 84 %. Dengan demikian dipat hasil sangat baik dengan kategori kelayakan sangat layak. Berikut tabel penilaian oleh pakar materi.

Tabel 5. Validasi ahli materi

Komponen kelayakan	Skor	Presentase
Kelayakan Isi	53	88,34%
Kelayakan Bahasa	16	80%
Kelayakan Penyajian	17	85%
Jumlah	86	84%

Pada tahap ini dilakukan juga analisis isi lkpd validasi terhadap ahli media. Dengan diperoleh hasil data penilaian meliputi 3 aspek

yaitu rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan karakteristik media, sebagai berikut:

rekayasa perangkat lunak skor 17 dengan prosentase 85%, komunikasi visual skor 42 prosentasi 92% dan karakteristik media skor 5 prosentase 100% sehingga total skor 68 dengan prosentasi 90,67%. Dengan demikian dipat hasil sangat baik dengan kategori kelayakan sangat layak. Berikut tabel penilaian oleh ahli media:

Tabel 6. Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan	Skor	Presentase (%)
Rekayasa perangkat lunak	17	85%
Komunikasi visual	46	92%
Karakteristik Media	5	100%
Jumlah	68	90,67%

Respon peserta didik terhadap ELKPD Penilaian dengan 3 aspek penilaian sebagai berikut: aspek Kognitif skor 1125 dengan prosentase 85,23%, aspek Afktif skor 736 dengan prosentase 89,21% dan aspek Konatif skor 304 dengan prosentase 92,12%

Tahap kedua yaitu *Design* (Desain). Pada tahap desain ini dilakukan pembuatan isi LKPD sesuai dengan perangkat pembelajaran atau kurikulum yang digunakan di satuan Pendidikan yaitu kurikulum merdeka. Kemudian membuat desain LKPD dengan bantuan CANVA dan di operasionalkan berbantuan aplikasi *liveworkhseets*. Dalam mendesain LKPD ini dikemas sedemikian menarik agar siswa semangat dan memiliki daya belajar tinggi serta mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan). Media belajar LKPD yang sudah selesai dirancang kemudian di verifikasi pakar untuk melihat kelayakan. Produk pengembangan bahan ajar dinilai berkualitas jika mampu dan efektifan di gunakan dalam pembelajaran serta dalam mengoprasionalkannya siswa merasa tidak kesulitan, mendapatkan nilai sesuai kategori kelayakan. Hal tersebut senada dengan (Patika, 2023), jika terbukti valid. Valid valid oleh validator sehingga layak digunakan untuk siswa. Pendapat Menurut (Sugiyono, 2013), validasi bisa digarap dengan cara mendatangkan beberapa cendekiawan atau tenaga ahli yang berkompeten dalam mengevaluasi produk.

Tahap keempat yaitu *Implementation* (Implementasi). LKPD yang sudah dirancang serta divalidasi oleh validator selanjutnya di implementasikan pada peserta didik. Implementasi dalam penelaitian ini dilakukan ujicoba satu-satu dengan reponden siswa sebanyak 4 orang dengan skor didapat 271 dengan rata-

rata 67,75%. Dengan menentukan skor penilaian E-LKPD masing-masing elemen yang dinilai dengan rentang skoar 1 sampai 5 dengan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{67,75}{75} \times 100\%$$

$$AP = 90,34\%$$

tergolong kedalam kategori “Sangat Baik” dengan interval 84% sampai 100% dan hasil ujicoba keompok kecil terdapat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Uji coba kelompok kecil

Inter-Item Correlation Matrix															
001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	TOTAL
001	1,000														876
002	0,617	1,000													891
003	0,617	0,315	1,000												732
004	0,539	0,714	0,714	1,000											842
005	1,000	0,617	0,617	0,539	1,000										876
006	0,617	1,000	0,315	0,714	0,617	1,000									891
007	1,000	0,617	0,617	0,539	1,000	0,539	1,000								876
008	0,539	0,714	0,714	1,000	0,539	0,714	1,000	1,000							842
009	1,000	0,617	0,617	0,539	1,000	0,617	0,539	1,000	1,000						876
010	0,617	1,000	0,315	0,714	0,617	1,000	0,539	0,539	1,000	1,000					891
011	0,617	0,617	0,315	0,714	0,617	0,539	0,539	0,539	1,000	1,000	1,000				891
012	0,617	0,617	0,315	0,714	0,617	0,539	0,539	0,539	0,539	1,000	1,000	1,000			891
013	0,617	0,315	1,000	0,714	0,617	0,539	0,539	0,539	0,539	0,539	1,000	1,000	1,000		891
014	0,617	1,000	0,315	0,714	0,617	0,539	0,539	0,539	0,539	0,539	1,000	1,000	1,000	1,000	891
015	1,000	0,617	0,617	0,539	1,000	0,617	0,539	0,539	0,539	0,539	0,539	1,000	1,000	1,000	876
TOTAL	876	891	732	842	876	891	842	876	891	891	891	732	891	876	1000

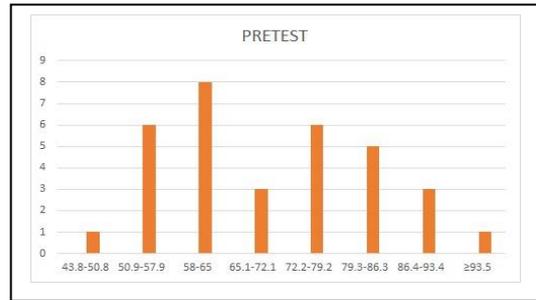
Dengan menggunakan rumus point biserial didapatkan hasil seperti table diatas. Berdasarkan nilai r hitung semua soal lebih besar daripada nilai r table 0,632 sehingga bisa disimpulkan ternyata soal tersebut valid dengan perbaikan sesuai saran pengamat sebelum final.

Hasil pretest dan postes kemampuan berpikir kritis siswa berikut ini:

Tabel 8. Hasil berpikir kritis pretest dan posttest siswa

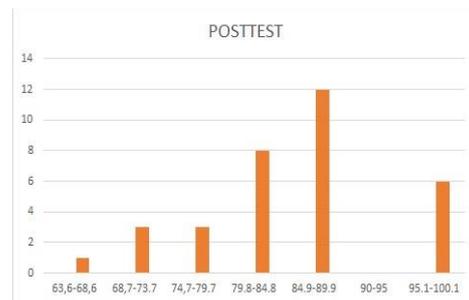
No	Interval Kelas	Skor Pretes		Interval Kelas	Skor Posttes	
		Frekuensi	Presentase		Frekuensi	Presentase
1	43.8-50.8	1	3%	63,6-68,6	1	3%
2	50.9-57.9	6	18%	68.7-73.7	3	9%
3	58-65	8	24%	73.8-83.9	3	9%
4	65.1-72.1	3	9%	78.9-83.9	8	24%
5	72.2-79.2	6	18%	84-89	3	9%
6	79.3-86.3	5	15%	89.1-94.1	9	27%
7	86.4-93.4	3	9%	94.2-99.2	0	0%
8	≥93.5	1	3%	≥99.2	6	18%
Jumlah		33	100%	Jumlah	33	100%

Dari tabel 8 hasil pretest diketahui bahwa skor pretest dari 33 siswa SD Negeri Serang 10 yang mendapatkan nilai diantara 43,8 sampai 50,8 terdapat 1 siswa dengan presentasi 3%, 50,9 sampai 57,9 terdapat 6 siswa dengan presentasi 18%, 58 sampai 65 terdapat 8 siswa dengan presentase 24%, 65,1 sampai 72.1 terdapat 3 siswa dengan presentase 9%, 72,2 sampai 79,2 terdapat 6 siswa dengan presentase 18%, 79,3 sampai 86,3 terdapat 5 siswa dengan presentase 15%, 86,4 sampai 93,4 terdapat 3 siswa dengan presentase 9%, dan ≥ 93,5 terdapat 1 siswa dengan presentase 3%. Berikut gambar 1 diagram hasil pretestes



Gambar 1. Diagram hasil Prettes berpikir kritis

Pada tabel 8 hasil posttest diketahui bahwa skor posttest dari 33 siswa SD Negeri Serang 10 yang mendapatkan nilai diantara 63,6 sampai 68,6 terdapat 1 siswa dengan presentasi 3%, 68,7 sampai 73,7 terdapat 3 siswa dengan presentasi 9%, 73,8 sampai 83,9 terdapat 3 siswa dengan presentase 9%, 78,9 sampai 83,9 terdapat 8 siswa dengan presentase 24%, 84 sampai 89 terdapat 3 siswa dengan presentase 9%, 89,1 sampai 94,1 terdapat 9 siswa dengan presentase 27%, 94,2 sampai 99,2 terdapat 3 siswa dengan presentase 9%, dan ≥ 99,2 terdapat 6 siswa dengan presentase 18%.



Gambar 2 Diagram hasil posttes berpikir kritis

Dengan demikian, E-LKPD berbasis kearifan lokal yang dikembangkan tercapai juga layak dipakai dalam pembelajaran, karena mampu meningkatkan kompetensi berpikir kritis siswa. Senada menurut penelitian (Arsana, 2021) menyatakan bahwa tanggapan peserta didik terhadap E-LKPD yang dihasilkan menunjukkan hal positif olehkarenanya produk ini layak dipakai dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas 4.

Tahap kelima yaitu *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi berupa saran dan perbaikan yang didapatkan dari bimbingan ahli perihal penentuan materi yang akan dijadikan pengembangan. Pada tingkat pengembanganpun mendapatkan saran perbaiki dari ahli materi dan ahli media yaitu penilaian menggunakan kuisioner yang juga mendapatkan masukan dan tanggapan dari validator.

#### 4. Simpulan dan Saran

E-LKPD berbasis budaya kearifan motif batik Kota Serang guna menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada materi kekayaan budaya Indonesia telah memenuhi kriteria dengan nilai 84% (sangat valid) ahli materi 90,67% (Sangat Valid) ahli media, sehingga di dapat dari kedua ahli sebesar 88,16% kategori sangat dan respon siswa sejumlah 86,67% masuk indicator sangat tinggi.

Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa ELKPD berbasis kearifan lokal motif batik Kota Serang pada bidang study IPAS di kelas 4 pada materi kekayaan budaya Indonesia E-LKPD ini dikatakan berbasis kearifan lokal karena didalamnya memuat kegiatan materi tentang kebudayaan daerah yang bertujuan untuk agar peserta didik mengetahui warisan budaya dan kekayaan budaya daerahnya.

Materi yang digunakan dalam E-LKPD ini kekayaan budaya Indonesiaku dengan materi keragaman kebudayaan Indonesia motif batik Kota Serang. Peneliti lain, hendaknya menerapkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial berbasis etno budaya daerah dan diperlukan pembelajaran inovatif lainnya seperti mengaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional, warisan budaya setempat, dan kearifan lokal lainnya. Sehingga siswa selain dapat memotivasi dan menumbuhkan sikap bernalar kritis dalam pembelajaran serta menambah pengetahuan baru mengenai kebudayaan warisan lokal yang ada di sekitar mereka.

#### Daftar Pustaka

- Aji Saputra, I., & Kurnianti, E. M. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Grogol 05 Pagi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 637–645. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.4286>
- Ambarwati, L. (2023). Pengaruh Lembar Kerja Siswa Berbasis Pemecahan Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Materi Bangun Ruang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6072>
- Arsana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi IPS. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32817>
- Fuad, M., Efendi, A., & Muhammad, U. A. (2020). The Use of Pepaccur Local Wisdom for Indonesian Literary Teaching Materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779>
- Kalifah. Diah. (2021). Pengembangan LKPD Tematik Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung Selatan Tema Indahnya Keberagaman Kelas IV MI/SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.7945>
- Nadhiroh S, & Anshori I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Nugraha, A., & et.all. (2017). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari keterampilan proses sains dan motivasi belajar melalui model PBL. *Journal of Primary Education*, 6(1), 35–43.
- Nulhakim, L., Lia, L. K. A., & Atikah, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Nulhakim, L., Setiawan, F. R., & Saefullah, A. (2020). Improving Students' Creative Thinking Skills Using Problem-Based Learning (PBL) Models Assisted by Interactive Multimedia. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.21009/1.06102>
- Patika, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Rangkaian Listrik Kelas VI SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15817>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue Oktober).
- Sukendar, I. K. (2020). Instrumen penelitian. In *Deepublish*. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>

- Sulistiani, E. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.
- Syafrizal, S., & Calam, A. (2019). Local Wisdom: Eksistensi Dan Degradasi Tinjauan Antropologi Sosial (Eksplorasi Kearifan Lokal Etnik Ocu Di Kampar Riau). *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5. <https://doi.org/10.30596/edutech.v5i2.3424>
- Tiwi, A., Bemi, W., & Harisman, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Pemecahan Masalah Matematis pada Peserta Didik Kelas VII SMP/ MTs. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 12(3).
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Folio; Journal Of Fashion Product Design And Business Universtas Ciputra*.
- Wulantina, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics Program Studi Pendidikan Matematika , Universitas Teknokrat Indonesia , Development of Material Based on Lampungnese Etnomatematics. *Edumatica*, 09(02).
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>