



Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar

Fita Dwi Anti^{1✉}, Naniek Sulistya Wardani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail: 292020093@student.uks.edu¹, naniek.wardani@uksw.edu²

Abstrak

LKPD merupakan lembaran cetak yang berisi materi pembelajaran secara singkat serta langkah-langkah pembelajaran yang menarik berupa aplikasi dan tampilan lembaran berwarna-warni serta animasi yang menarik bagi peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah LKPD berbasis canva layak, dapat dipercaya dan dapat meningkatkan hasil belajar bangun datar kelas 4 dalam *problem based learning (PBL)*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development (R&D)*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *analyze*, desain *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. LKPD berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar bangun datar kelas 4, yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus sebesar 28% dari seluruh peserta didik, siklus 1 sebesar 68% dari seluruh peserta didik dan siklus 2 sebesar 84% dari seluruh peserta didik dalam PBL. Maka LKPD berbasis canva materi bangun datar mata pelajaran matematika dapat dipergunakan secara layak, dapat dipercaya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dalam *problem based learning*. Implikasi penelitian ini adalah potensi penggunaan teknologi dan desain visual menarik dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, desain visual yang atraktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik, Aplikasi Canva, Hasil Belajar Matematika

Abstract

LKPD is a printed sheet that contains brief learning materials and fascinating learning steps with colorful applications and displays of sheets and animations that are attractive to students and can improve learning outcomes. This study aims to determine whether the Canva-based LKPD is feasible and trustworthy and can improve the learning outcomes of grade 4 flat building in problem-based learning (PBL). This research uses a research and development method (R&D) with the ADDIE development model, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Canva-based LKPD can improve the learning outcomes of grade 4 flat building, which is shown by the percentage of completeness of learning outcomes in the pre-cycle of 28% of all students, cycle 1 of 68% of all students, and cycle 2 of 84% of all students in PBL. Therefore, the Canva-based LKPD flat building material for mathematics subjects can be used properly, can be trusted, and can improve the learning outcomes of grade IV elementary school students in problem-based learning. This research implies the potential use of technology and attractive visual design to support a more effective learning process. A beautiful visual design can make learning more enjoyable and reduce boredom.

Keywords: Student Worksheets, Canva Application, Mathematics Learning Outcomes

Copyright (c) 2024 Fita Dwi Anti, Naniek Sulistya Wardani

✉ Corresponding author :

Email : 292020093@student.uks.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

LKPD berbasis canva menunjang dalam pembelajaran (Said, Susanto, dan Utami 2023)) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. LKPD merupakan bahan ajar cetak yang terdiri dari lembaran-lembaran berwarna-warni, disertai dengan gambar-gambar animasi yang menarik. Pengembangan LKPD yang berbasis aplikasi canva, yang telah diinovasikan dengan menggunakan desain yang disediakan oleh canva, dapat menjadi sebuah terobosan baru dalam proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. LKPD ini berisi serangkaian lembar kegiatan yang bertujuan sebagai panduan belajar bagi peserta didik. Hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di SD kelas IV pada mata pelajaran matematika tampak bahwa selama pembelajaran tidak seluruh peserta didik fokus pada pembelajaran yang berlangsung. Hal ini tampak, ketika guru bertanya, 80% dari seluruh peserta didik tidak menjawab pertanyaan dari Guru, karena peserta didik tidak tahu apa yang ditanyakan. Ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal matematika di dalam kelas, 76% dari seluruh peserta didik, tidak dengan segera mengerjakan soal-soal tersebut. Meskipun dalam pembelajaran terdapat bahan ajar matematika untuk peserta didik. Namun LKPD tidak disediakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Di kelas IV sekolah dasar penelitian, menggunakan Kurikulum Merdeka. Hasil belajar yang merupakan penilaian pengetahuan, sikap dan ketrampilan, tidak menunjukkan hasil yang menggembirakan. Begitu juga dilihat dari ketuntasan hasil belajar khusus dari hasil tes (kognitif). Ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik secara detil disajikan melalui tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas ≥ 80	7	28
2.	Tidak tuntas <80	18	72
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa ketidak tuntasan peserta didik kelas 4 sebanyak 72% dari seluruh peserta didik, ada 7 anak yang mendapatkan nilai di atas 80 dan 18 anak mendapatkan nilai di bawah 80.

Tujuan penelitian pengembangan LKPD berbasis canva yaitu untuk mengetahui apakah LKPD berbasis canva layak digunakan dalam *problem based learning (PBL)*; apakah LKPD berbasis canva dapat dipercaya dalam PBL; apakah LKPD berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika (bangun datar) kelas 4

Permasalahan utama di Sekolah Dasar-sekolah dasar untuk mata pelajaran Matematika adalah hasil belajar yang tidak mencapai maksimal dan pembelajaran yang berlangsung tidak melibatkan belajar peserta didik. Untuk itu perlu upaya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pelibatan peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran didesain dengan PBL dan menggunakan LKPD yang berbasis teknologi canva. LKPD berbasis canva merupakan bahan pembelajaran cetak berupa lembaran kertas yang memuat judul mata pelajaran, semester, dan tempat, petunjuk belajar, kompetensi dasar, indikator, informasi pendukung, ringkasan materi, tugas-tugas, langkah kerja, dan penilaian, yang desainnya menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan gambar dan tampilan lembaran kertas berwarna.

LKPD berbasis canva yang memenuhi persyaratan adalah layak dan dapat dipercaya, maka desain LKPD mengikuti sistematika yang ditetapkan, lembaran yang berwarna warni dan gambar yang berupa animasi agar menarik. LKPD berbasis canva yang telah memenuhi ketentuan sistematika, warna lembaran dan gambar animasi perlu diuji lapangan baik validitasnya maupun tingkat kepercayaannya berupa reliabilitas. Ketika LKPD berbasis canva telah valid dan reliabel, maka LKPD dapat digunakan dalam pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat diketahui. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan Canva Pada Materi Peluang” penelitian ini menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli media adalah sebesar 4,21% dengan interpretasi valid, praktis dan penilaian materi adalah sebesar 4,35% dinyatakan valid, sedangkan persentase respon peserta didik sebesar 78,4% dengan interpretasi baik dan efektif dan persentase tingkat penguasaan peserta didik sebesar 92 dari tes hasil belajar. Sehingga lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program LaTeX berbantuan canva dalam bentuk PDF pada materi peluang yang dikembangkan sudah memenuhi tiga kriteria penilaian yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan LKPD berbasis discovery learning berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya memperoleh persentase 100% kriteria sangat layak oleh ahli media dan 77.3% dengan kriteria layak oleh ahli materi. LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya juga efektif diterapkan pada kelas V SD, dibuktikan dengan uji independent sample t-test dengan hasil signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (sebesar 70.23) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (sebesar 43.33). Selain itu, LKPD berbasis discovery learning berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya mendapat respon yang sangat baik dari guru dengan persentase 100% dan respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase 98.6%.

Penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI” Kombinasi antara pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan kreatif dari Kurikulum Merdeka Belajar dengan alat desain grafis yang intuitif seperti Canva for Education merupakan sebuah inovasi yang segar. Ini menunjukkan upaya peneliti untuk menyelaraskan teori pembelajaran modern dengan teknologi terkini.

Berdasarkan pemaparan teks, beberapa kesenjangan penelitian yang dapat diidentifikasi adalah: 1) Fokus pada Materi: Sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung fokus pada materi-materi tertentu, seperti peluang, kalor, atau nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini mencoba mengisi kekosongan dengan fokus pada materi bangun datar di tingkat sekolah dasar. 2) Tingkatan Kelas: Meskipun ada penelitian yang melibatkan siswa SD, penelitian ini lebih spesifik menargetkan siswa kelas 4, yang mungkin memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dari kelas lainnya. 3) Pengukuran Hasil Belajar: Meskipun banyak penelitian yang mengukur hasil belajar, penelitian ini tampaknya lebih mendalam dalam menganalisis hasil belajar siswa, terutama yang berkaitan dengan ketuntasan belajar. 4) Kombinasi Metode: Penelitian ini menggabungkan beberapa pendekatan, seperti PBL dan penggunaan Canva, yang mungkin belum banyak dikaji secara bersama-sama dalam konteks pembelajaran matematika di SD.

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika: 1) Spesifik pada Bangun Datar: Dengan fokus pada materi bangun datar, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas LKPD berbasis Canva pada materi geometri dasar. 2) Pendekatan Holistik: Penelitian ini mencoba mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, melalui penggunaan LKPD berbasis Canva dan pendekatan PBL. 3) Analisis Mendalam: Penelitian ini melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap hasil belajar siswa, tidak hanya secara kuantitatif tetapi juga kualitatif, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas intervensi yang dilakukan. 4) Relevansi dengan Kurikulum Merdeka: Penelitian ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa.

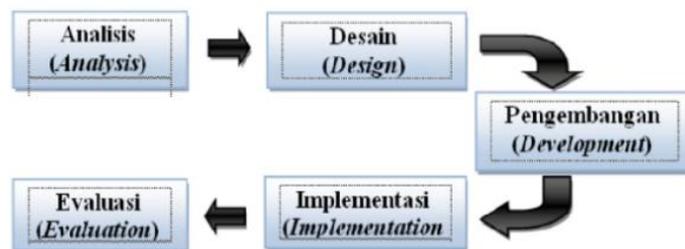
Penelitian ini penting dilakukan karena beberapa alasan: 1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Dengan mengembangkan LKPD berbasis Canva yang efektif, penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD, terutama dalam materi bangun datar. 2) Menjawab Permasalahan

Pembelajaran: Penelitian ini mencoba menjawab permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika, seperti rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. 3) Memberikan Kontribusi Teoritis: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan penerapan PBL. 4) Memberikan Implikasi Praktis: Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan matematika di Indonesia.

METODE

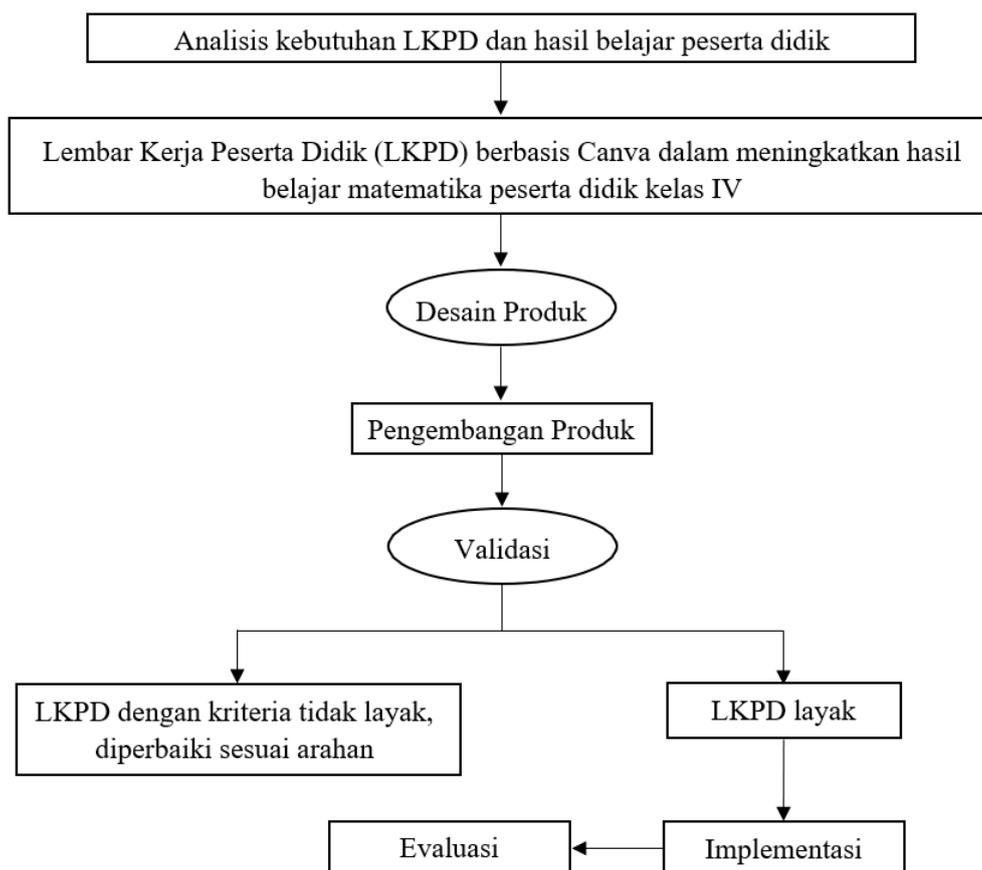
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian dan pengembangan, Menurut (Asrori dan Rusman 2020) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa LKPD berbasis canva yang dipergunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika untuk bangun datar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Kota Salatiga.

Materi LKPD berbasis canva tentang bangun datar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD. Teknik pengumpulan data menggunakan adalah angket dan tes. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan ADDIE terdiri analisis (*analyze*) pembelajaran matematika, desain (*design*) LKPD bangun datar berbasis canva, pengembangan (*development*) LKPD bangun datar berbasis canva, implementasi (*implementation*) *problem based learning* (PBL) dengan LKPD berbasis canva, dan evaluasi (*evaluation*) PBL. Prosedur pengembangan secara detail disajikan melalui gambar2 di bawah ini.



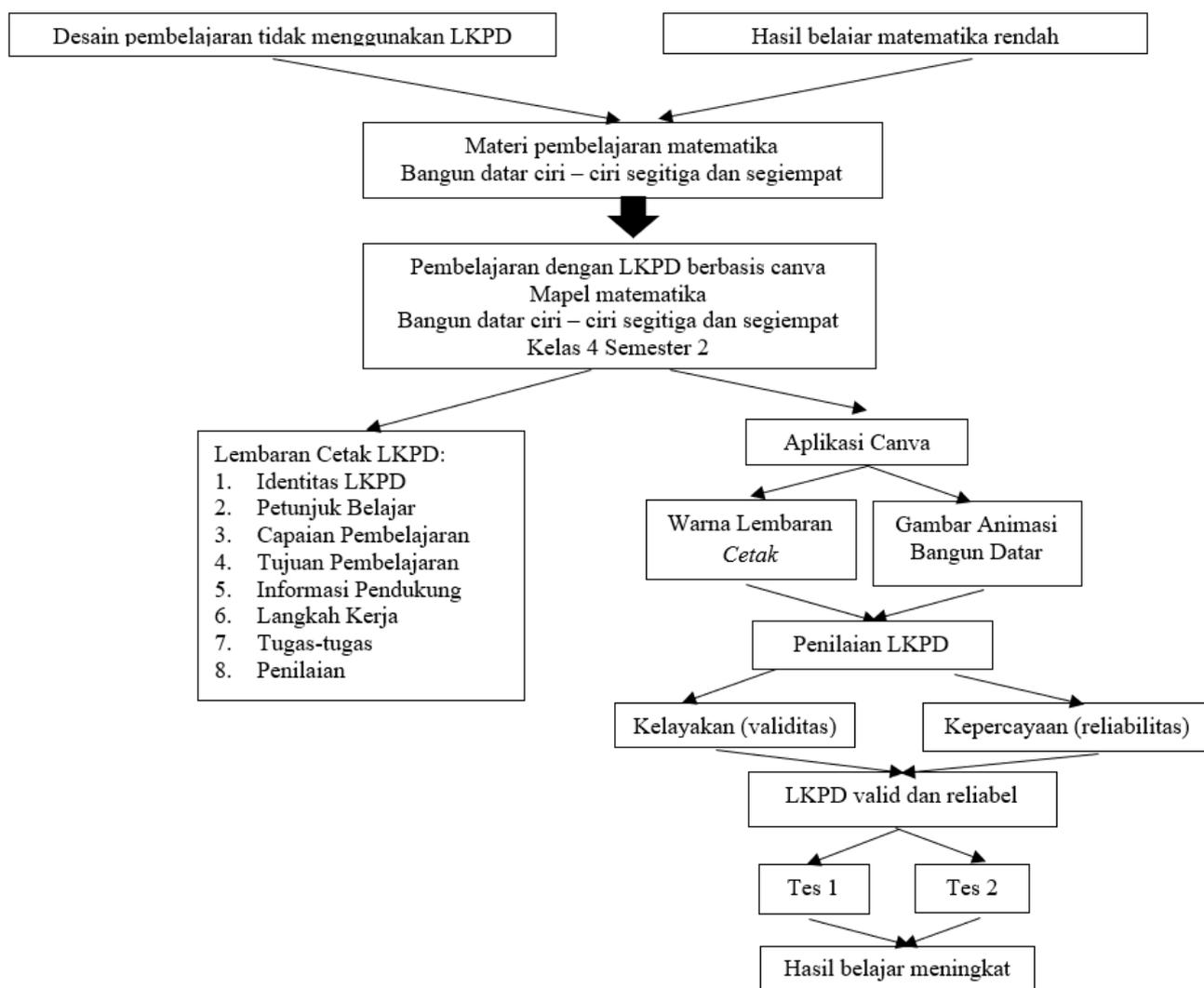
Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Hasil dari pengembangan LKPD berbasis canva digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan prosedur penelitian menggunakan Kemmis dan MC. Tagart, metode **R&D** yang dapat digambarkan melalui gambar 3 di bawah ini:



Gambar 2. Prosedur Penelitian Peningkatan Hasil Belajar melalui LKPD berbasis canva

Dalam pembelajaran matematika bangun datar, yang proses pembelajarannya didesain dengan PBL dan menggunakan LKPD berbasis canva, maka hasil belajar dapat diukur. Pengukuran hasil belajar menggunakan teknik tes. agar hasil belajar matematika mencapai maksimal. Secara rinci, penjelasan di atas, dapat di gambarkan melalui gambar 1 berikut ini.



Gambar 3. Kerangka Berpikir Pengembangan LKPD Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik hanya 28% dari seluruh peserta didik atau 7 peserta didik, yang hasil belajar matematika tuntas dalam *problem based learning* (PBL), pembelajaran belum pernah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis canva mata pelajaran matematika. Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep pokok materi bangun datar dalam pembelajaran yang telah diberikan, konsep pembelajaran melalui LKPD berbasis canva yang diperlukan dan konsep hasil belajar yang diperoleh peserta didik saat ini.

Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan LKPD yang layak dan reliabel dan perlunya peningkatan hasil belajar bangun datar dalam mata pelajaran matematika peserta didik melalui LKPD berbasis canva. Tindak lanjut dari hasil analisis adalah membuat **desain**. Desain yang dibuat adalah desain pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran yang menghasilkan LKPD berbasis canva. Selanjutnya LKPD berbasis canva yang layak dan dapat dipercaya diterapkan dalam pembelajaran riil di kelas 4 Sekolah Dasar untuk mengetahui apakah LKPD yang layak dan reliabel dapat meningkatkan hasil belajar bangun datar peserta didik. Dalam tahap desain penelitian, membuat modul ajar bangun datar sebagai perencanaan tindakan yang terdiri dari analisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, LKPD berbasis canva dan evaluasi pembelajaran.

Hasil dari desain pembelajaran, langkah selanjutnya adalah *development* (**pengembangan**). Tahap pengembangan adalah membuat LKPD berbasis canva dan membuat instrumen hasil belajar. Langkah-langkah dalam mengembangkan LKPD berbasis canva sebagai berikut:

1. Mengunduh aplikasi canva melalui *playstore* dan melalui *website* canva yaitu <https://www.canva.com/id>



Gambar 4. Website canva pada computer

2. Membuat akun canva dengan menyambungkan pada perangkat *google chrome*.



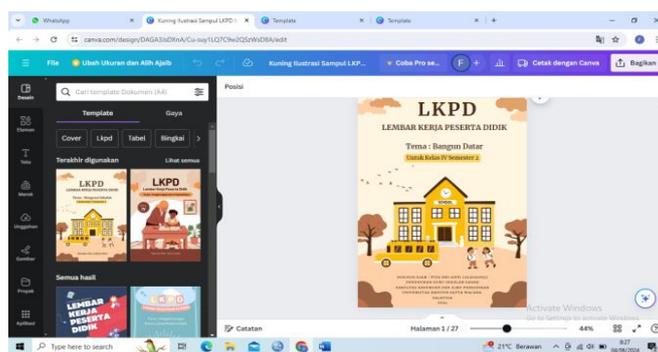
Gambar 5. Cara membuat akun canva

3. Setelah berhasil membuat akun dapat secara langsung menggunakan aplikasi canva dengan gratis. Terdapat banyak fitur dan tools yang disediakan bagi untuk membuat desain apa pun sesuai yang diinginkan.



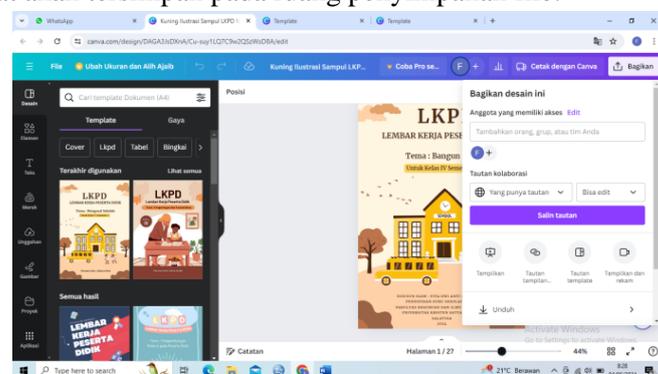
Gambar 6. Cara membuat desain pada canva

4. Desain untuk LKPD disimpan secara otomatis pada beranda canva. Hal ini memudahkan dalam menyimpan desain yang telah dibuat.



Gambar 7. Tampilan halaman edit desain

- Menyimpan desain yang telah selesai dapat mengklik tanda panah ke bawah pada bagian pojok kanan canva maka desain yang dibuat akan tersimpan pada ruang penyimpanan file.



Gambar 8. Cara menyimpan hasil desain

Dalam tahap **pengembangan** ini, LKPD berbasis canva, produk nya divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media, yang hasilnya memperoleh 94,56% dari ahli materi, 91,07% dari ahli media dan 95% dari ahli bahasa. Dari ahli materi mendapatkan catatan untuk menambahkan studi kasus literasi numerasi. Dari ahli bahasa mendapatkan 4 catatan yaitu pada kalimat “Persiapkanlah alat berupa (pensil, penggaris, dan gunting) serta bahan (kertas origami, kertas karton, dan lem kertas) yang dibutuhkan untuk mengerjakan LKPD” tanda kurung dapat dihilangkan, ada beberapa kata yang masih salah ketik, pada kalimat “Susunlah berbagai bentuk bangun datar di bawah, agar menjadi gambar rumah dengan menuliskan angka yang terdapat pada gambar bangun datar di bawahnya” pada akhir kalimat akhir tanda seru (!) karena berupa kalimat perintah, dan Penulisan daftar pustaka untuk judul buku ditulis dengan cetak miring (*italic*). Sedangkan dari ahli media mendapatkan 3 catatan yaitu, daftar isi belum sesuai dengan isi LKPD pada beberapa bagian, beberapa kata masih ada salah ketik sehingga perlu diperbaiki, dan kotak untuk menulis jawaban di halaman 16 dan 18 kurang besar. Kegiatan validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD berdasarkan kriteria yang ditentukan. Catatan dan saran yang diberikan para validator digunakan sebagai pedoman perbaikan LKPD yang dikembangkan.

Hasil validasi LKPD berbasis canva dari 3 pakar, direvisi dan selanjutnya **diimplementasikan** di lapangan yang berupa uji lapang dengan memvalidasi instrumen penelitian. Hasil uji lapang ke 1 67% dari seluruh butir pertanyaan, tingkat validitasnya cukup sampai validitas tinggi, artinya instrumen penelitian adalah valid. Sisanya 33 % dari seluruh butir pertanyaan tidak valid maka butir pertanyaannya dibuang dan diganti, atau direvisi untuk dilakukan uji lapang ke 2.

Hasil uji lapang ke 2 sebesar 87% dari seluruh butir pertanyaan, tingkat validitasnya cukup sampai validitas tinggi, artinya instrumen penelitian adalah valid. Sisanya 13 % dari seluruh butir pertanyaan tidak valid maka butir pertanyaannya dibuang dan diganti, atau direvisi untuk dilakukan uji lapang ke 3. Hasil uji lapang

ke 3 sebesar 100% dari seluruh butir pertanyaan, tingkat validitasnya cukup sampai validitas tinggi, artinya instrumen penelitian adalah valid.

Instrumen penelitian yang di uji lapang 3, tidak ada butir pertanyaan yang tidak valid, atau seluruh butir pertanyaan adalah valid. Maka instrumen penelitian dapat dipergunakan untuk penelitian tindakan kelas selanjutnya, yaitu untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang sudah valid dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Distribusi validitas instrumen penelitian pada uji lapang, secara rinci disajikan melalui tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Validitas Uji Lapang 1, 2 dan 3

Uji Lapang	Validitas (r)	Interpretasi validitas	Jumlah (%)
Uji lapang I	0,449 - 0,65	Cukup- tinggi	67
Uji lapang II	0,421 - 0,701	Cukup- tinggi	87
Uji lapang III	0,421 - 0,642	Cukup- tinggi	100

Sumber: Data primer

LKPD berbasis canva yang sudah valid dari 3 pakar, maka instrumen penelitian **diimplementasikan** lagi di lapangan yang berupa uji lapang untuk mengetahui tingkat kepercayaan atau reliabilitas instrumen penelitian. Interpretasi reliabilitas instrumen penelitian diambil dari Wardani,NS., dkk. (2012: 8.14). Hasil uji lapang ke 1 ditemukan alpha (α) 0,710. artinya instrumen penelitian ini reliabel, maka instrumen penelitian dapat dipercaya. Selanjutnya dilakukan uji lapang ke 2 ditemukan alpha (α) 0,712. artinya instrumen penelitian ini reliabel, maka instrumen penelitian dapat dipercaya. Hasil uji lapang ke 3 ditemukan alpha (α) 0,741. artinya instrumen penelitian ini reliabel, maka instrumen penelitian dapat dipercaya.

Distribusi reliabilitas instrumen penelitian pada uji lapang, secara rinci disajikan melalui tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Reliabilitas Uji Lapang 1, 2 dan 3

Uji Lapang	Nilai Reliabilitas (α)	Interpretasi
Uji lapang I	0,710	Reliabel
Uji lapang II	0,712	Reliabel
Uji lapang III	0,741	Reliabel

Sumber: Data Primer

Hasil implementasi LKPD dan butir soal, selanjutnya dilakukan **Evaluasi**. Dalam tahap evaluasi, setiap peserta didik diberikan LKPD untuk dikerjakan dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis canva yang berupa angket. Di samping itu, dilakukan juga wawancara, pemantauan dan pencatatan atas kendala-kendala yang terjadi pada setiap peserta didik. Catatan dan kendala dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap LKPD. Kendala yang muncul di permukaan adalah kesalahan yang terdapat dalam penulisan, susunan kalimat yang kurang tepat, belum adanya petunjuk dalam mengidentifikasi ide, pemahaman terhadap penggunaan kata “ilustrasi” yang masih kurang, dan kurangnya ketersediaan tempat bagi peserta didik saat mengisi jawaban. Perbaikan terhadap perangkat pembelajaran segera dilakukan dan dilakukan evaluasi lagi.

LKPD yang valid dan reliabel ini digunakan dalam PBL untuk meningkatkan hasil belajar matematika bangun dasar. Hasil belajar matematika ditunjukkan dengan persentase ketuntasan belajar secara bertahap melalui tabel 4 berikut ini.

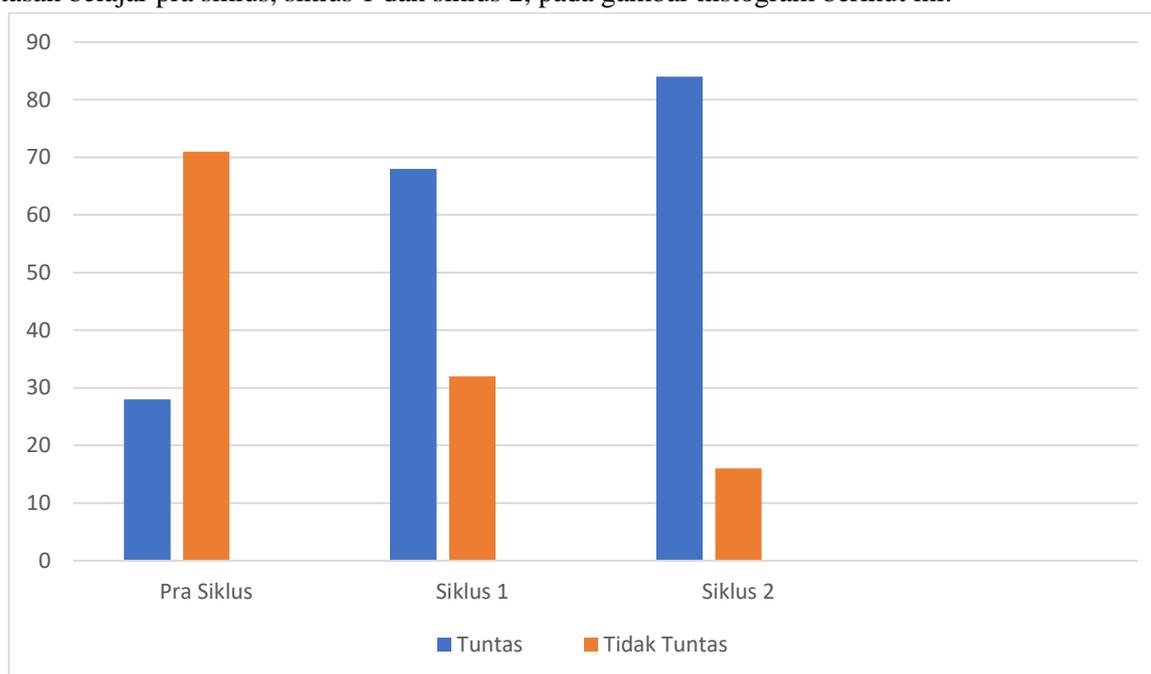
Tabel 4. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Bangun Dasar Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus

Ketuntasan Belajar	2					
	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Ketuntasan (≥ 80)	7	28	17	68	21	84
Tidak Tuntas (< 80)	18	72	8	32	4	16
Jumlah	25	100	25	100	25	100

Sumber: Data Primer

Dari tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar matematika kelas IV SD dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 yakni dari 28%, meningkat menjadi 68% dan meningkat lagi menjadi 84%. Peningkatan ini signifikan terutama dari pra siklus ke siklus 40%, tentu hal ini disebabkan oleh penggunaan LKPD berbasis canva, yang pada pra siklus pembelajaran tidak menggunakan LKPD berbasis canva. Peningkatan ketuntasan dari pra siklus ke siklus 2 adalah sangat signifikan yakni naik sebesar 56 %. Dengan demikian penggunaan LKPD berbasis canva menunjukkan signifikan dan bermakna. Maka LKPD berbasis canva efektif digunakan dalam pembelajaran matematika bangun dasar bagi peserta didik kelas 4.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar matematika ini ditunjukkan lebih jelas melalui perbandingan ketuntasan belajar pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, pada gambar histogram berikut ini.



Gambar 9. Histogram Perbandingan ketuntasan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan Canva Pada Materi Peluang” penelitian ini menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli media adalah sebesar 4,21% dengan interpretasi valid, praktis dan penilaian materi adalah sebesar 4,35% dinyatakan valid, sedangkan persentase respon peserta didik sebesar 78,4% dengan interpretasi baik dan efektif dan persentase tingkat penguasaan peserta didik sebesar 92 dari tes hasil belajar. Sehingga lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program LaTeX berbantuan canva dalam bentuk PDF pada materi peluang yang dikembangkan sudah memenuhi tiga kriteria penilaian yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan LKPD berbasis discovery learning berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya memperoleh persentase 100% kriteria sangat layak oleh ahli media dan 77.3% dengan kriteria layak oleh ahli materi. LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya juga efektif diterapkan pada kelas V SD, dibuktikan dengan uji independen sample t-test dengan hasil signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (sebesar

70.23) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (sebesar 43.33). Selain itu, LKPD berbasis discovery learning berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya mendapat respon yang sangat baik dari guru dengan persentase 100% dan respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase 98.6%.

Penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI” hasil penelitian ini menunjukkan LKPD dapat membantu murid dalam memahami nilai-nilai Pancasila dengan baik dan dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam konteks Pembelajaran dengan kegunaan yang mencapai 100%, kualitas yang mencapai 96%, serta desain dan layout yang mencapai 100%.

LKPD berbasis canva diuji validitas dan reliabilitasnya. Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi, validasi bahasa dan validasi media. Tujuan melakukan validasi materi adalah untuk mengetahui seberapa besar persentase kevalidan LKPD berbasis canva dari segi materi yang ditampilkan di dalamnya. Kevalidan materi ditinjau dari indikator kelayakan isi dan komponen, kebahasaan, dan kelengkapan langkah *Problem Based Learning* (PBL). Hasil validasi materi, dari hasil penelitian Aufa Rabbias (2024) didapatkan E-LKPD telah sesuai atau valid dengan persentase sebesar 80%. Lulu Nailul Muna (2023), yang menunjukkan hasil kelayakan LKPD oleh ahli materi sebesar 77.3%, maka tingkat validitas nya tinggi. Fadilla Fadya Said. Dkk. (2023, 93) dalam penelitiannya, melakukan validasi LKPD berbasis canva dari aspek materi. Temuan nilai validasi sebesar 95,51 dengan kriteria sangat valid. Hasil penelitian dan pengembangan ini, didukung oleh hasil penelitian Sherly Ika Savitri (2024) yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD Negeri”. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa validitas LKPD berbasis aplikasi Canva dengan uji ahli pakar materi memperoleh nilai 95%, artinya validitas LKPD sangat valid. sedangkan dalam penelitian ini memperoleh 94,56% dari ahli materi. Dari ke 5 hasil penelitian, tampak bahwa tingkat validitas LKPD berbasis Canva adalah sangat valid, sehingga LKPD berbasis Canva sangat layak digunakan

Validitas bahasa dilakukan untuk mengetahui seberapa besar persentase kevalidan LKPD berbasis canva dari segi bahasa yang digunakannya. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilla (2023), yang menilai LKPD Berbantuan Canva dari aspek bahasa sebesar 93,75%, maka LKPD masuk dalam kriteria yang sangat valid. Begitu pula hasil penilaian terhadap aspek penyajian LKPD berbantuan Canva dalam kriteria sangat valid. Selaras dengan hal tersebut, Nugraha menyatakan standar bahasa atau keterbacaan dalam sebuah bahan belajar meliputi penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan bahasa yang digunakan, dan kemudahan untuk dibacakan menghasilkan sebuah data yang valid, dimana produk tersebut mampu memberi gambaran mengenai tujuan dari pengembangan yang sesuai dan benar seperti keadaan sesungguhnya. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti, LKPD berbasis canva untuk mata pelajaran matematika, validitasnya dari aspek Bahasa menghasilkan nilai yang sangat valid. Hasil validasi ini baik yang dilakukan oleh Fadilla FS maupun oleh peneliti, sejalan dengan penjelasan Arikunto, yang menjelaskan bahwa sebuah produk valid apabila LKPD berbantuan Canva telah memenuhi aspek bahasa, karena telah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan telah menggunakan bahasa yang komunikatif.

Validitas media dilakukan untuk mengetahui seberapa besar persentase kevalidan LKPD berbasis canva sebagai media yang digunakannya. Hasil uji validitas media yang dilakukan oleh Lulu Nailul Muna (2023), menunjukkan hasil penilaian ahli media sebesar 100%, maka LKPD berbasis canva sangat valid. Hasil penelitian (Said et al. 2023), menemukan nilai validasi sebesar 97,50, maka kriteria LKPD berbantuan Canva adalah sangat valid. LKPD berbantuan Canva memenuhi aspek media karena telah berisikan teks dari tulisan yang jenis, ukuran, warna yang sesuai, dan telah dilengkapi tanda baca yang tepat. Gambar sudah sesuai dengan penjelasan materi, memiliki ukuran yang sesuai sehingga mudah dilihat, memiliki bentuk yang jelas dan warna yang menarik. Demikian pula validasi media dalam penelitian peneliti.

LKPD berbasis canva selain diuji validitasnya, juga diuji reliabilitas atau kepraktisan. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Susanto 2019) pada penelitian yang berjudul Pengembangan E-

LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. (Said et al. 2023) menemukan nilai reliabilitas dengan alpha (α) sebesar 0,92, maka sangat reliabilitas. Sedangkan dalam penelitian ini, ditemukan alpha (α) sebesar 0,741, maka LKPD berbasis canva reliabel. Pengujian reliabilitas LKPD berbasis canva juga dilakukan oleh Fadli (2023), dengan nilai reliabel r sebesar 87,77 maka kriteria sangat reliabel. Hasil uji reliabilitas LKPD berbasis canva baik yang reliabel maupun sangat reliabel, maka penggunaan LKPD berbantuan Canva dan pelaksanaannya oleh peserta didik sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan perubahan hasil yang lebih baik adalah sangat baik. Hasil dari uji reliabilitas ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Andi Susanto (2019) bahwa media pembelajaran mencakup objek nyata dan virtual yang digunakan dalam proses belajar, termasuk semua komponen yang terdapat dalam materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, mengubah sikap, serta meningkatkan keterampilan melalui interaksi dengan media tersebut.

LKPD berbasis canva yang telah valid dan reliabel diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian (Salamun et al. 2023) peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 87,5. Nilai ini merupakan kriteria “Sangat berhasil” karena berada pada interval $85 < PK \leq 100$ dengan kategori sangat berhasil. Selaras dengan penelitian ini, (Husna, Marzal, dan Yantoro 2022) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan Canva Pada Materi Peluang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dicapai adalah sebanyak 81% dan meningkat menjadi 92%. Demikian juga dalam penelitian ini, juga meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD, yang peningkatannya terjadi dalam ketuntasan hasil belajar matematika materi bangun datar dari pra siklus 28%, siklus 1 68% dan meningkat lagi di siklus 2 menjadi 84%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang relevan dan terdahulu, sehingga LKPD berbasis canva yang dikembangkan pada penelitian ini, layak diimplementasikan pada peserta didik kelas IV SD, dapat dipercaya karena kepraktisannya dan LKPD berbasis canva dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika materi bangun datar.

Pengembangan LKPD berbasis canva masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan dalam pendekatan kontekstual, pendekatan kontekstual yang digunakan masih belum mencakup dalam sub sifat-sifat eksponen, dan kreativitas desain dalam LKPD berbasis canva perlu ditingkatkan. Implikasi dari penelitian ini adalah LKPD berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD. Penggunaan LKPD Berbasis canva dengan desain yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar matematika. LKPD berbasis canva dirancang untuk tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan desain visual yang atraktif, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, LKPD berbasis canva diharapkan dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif bagi peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

Implikasi Penelitian, penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting terhadap perkembangan keilmuan dan praktik pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, peningkatan hasil belajar, LKPD berbasis canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD. Hal ini menunjukkan potensi penggunaan teknologi dan desain visual menarik dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Motivasi belajar, penggunaan LKPD berbasis canva dengan desain yang menarik dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Desain visual yang atraktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Kontribusi dalam pengembangan bahan ajar, LKPD berbasis canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, LKPD berbasis canva dapat menjadi bahan ajar yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Peluang penelitian lebih lanjut. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam penyempurnaan pendekatan kontekstual dan desain kreatif dalam LKPD berbasis canva, serta untuk memastikan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka simpulan yang dirumuskan adalah LKPD berbasis canva layak digunakan dalam *problem based learning* (PBL) mata pelajaran matematika materi bangun datar peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. LKPD berbasis canva dalam PBL dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika materi bangun datar peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. Maka LKPD berbasis canva dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar mata pelajaran matematika materi bangun datar peserta didik. Penggunaan LKPD Berbasis canva dengan desain yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar matematika. LKPD berbasis canva dirancang untuk tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan desain visual yang atraktif, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, LKPD berbasis canva diharapkan dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif bagi peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dan dilaporkan secara tertulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nofia. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik melalui Pendekatan Advokasi pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII SMP."
- Anon. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP Skripsi Diajukan Oleh : Tami Yustisia Surya Fakultas Keguruan Dani Ilmu Pendidikan Pekanbaru."
- Anon. n.d. "2024_08_07 Revisi Laporan Ta_Fita Dwi Anti_292020093."
- Asrori, dan Rusman. 2020. *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*.
- Astriana, S. B. Waluyo, dan B. Siswanto. 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X MIPA 9 SMA N 4 Semarang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Kartu Soal." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2(1):893–98.
- Dewi, Yunita, dan Elvira Hosein Radia. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantu Media Gambar Guna Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal of Education Action Research* 3(2):147. doi: 10.23887/jear.v3i2.17271.
- Dwirahayu, Gelar, dan Nursida. 2017. "Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Mengembangkan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan." *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5(2):138.
- Ekawarna, Ekawarna. 2007. "Mengembangkan Bahan Ajar Mata Kuliah Permodalan Koperasi Untuk

- 3875 *Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar – Fita Dwi Anti, Naniek Sulistya Wardani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>
- Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa.” *Makara Human Behavior Studies in Asia* 11(1):42. doi: 10.7454/mssh.v11i1.104.
- Eliza, Rivdya, dan Fenny Susilawati. 2019. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Inquiri.” *Math Educa Journal* 3(2):144–55. doi: 10.15548/mej.v3i2.671.
- Haryanti, Yuyun Dwi, Budi Febrianto. 2017. “Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 3(2).
- Haryanti, Yuyun Dwi. 2017. “Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 3(2). doi: 10.31949/jcp.v3i2.596.
- Hasibuan, Akmal Rizki Gunawan, Assyifa Amalia, Muhammad Resky, Nur Adelin, Novaldi Fadil Muafa, dan Muhammad Adhi Zulfikri. 2024. “Prinsip Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Tinjauan Holistik Paradigma Ki Hajar Dewantara Sebagai Pendekatan).” *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 5(2):663–73. doi: 10.55681/nusra.v5i2.2287.
- Husna, Nabila Hayatul, Jefri Marzal, dan Yantoro Yantoro. 2022. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.” *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11(3):2085. doi: 10.24127/ajpm.v11i3.4914.
- Ibda, F. 2015. “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.” *Intelektualita* 3(1):242904.
- Maghfiroh, Laily Adawiyatul, Fachrur Rozie, dan Universitas Trunojoyo Madura. 2024. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 84 Gresik Teacher Here terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 84 Gresik.” 2(8).
- Muna, Lulu Nailul, dan Petra Kristi Mulyani. 2023. “Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4(4):498–508. doi: 10.37478/jpm.v4i4.3035.
- Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1):86–100.
- Pramudya, Erviyanti, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni. 2019. “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl.” *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2):320–29. doi: 10.35568/naturalistic.v3i2.391.
- Ramadhani, Saravina Putri, Firda Maya Pratiwi, Zefi Hanatul Fajriah, dan Bambang Eko Susilo. 2024. “Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika.” *Prima* 7:724–30.
- Ramadhani, Willien Nur, Pramudya Dwi Aristya Putra, dan Ika Lia Novenda. 2022. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Engineering Design Process (EDP) pada Topik Pemanasan Global dalam Pembelajaran IPA di SMP.” *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 6(1):1–13. doi: 10.37478/optika.v6i1.1062.
- Retnawati, Heri. 2017. “Reliabilitas Instrumen Penelitian.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes* 12(1):129541.
- Rohmah, Annisa Nidaur. 2017. “Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar).” *Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam* 09(02):193–210..
- Said, Fadilla Fadya, Andi Susanto, dan Nita Putri Utami. 2023. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva yang Efektif.” *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 11(1):85–98. doi: 10.25139/smj.v11i1.6020.
- Salamun, Ana Widyastuti, Syawaluddin, Rini Nafsiati Astuti Iwan, Janner Simarmata, Ester Julinda Simarmata, Yurfiah Nita Suleman, Christa Lotulung, dan M. Habibullah Arief. 2023. *Buku-Referensi-Model-Model-*

3876 *Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar – Fita Dwi Anti, Naniek Sulisty Wardani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>

Pembelajaran-Inovatif.

- Sarjana, Gelar, dan Pendidikan Disusun. 2021. “Pengembangan LKPD Model Problem-Based Learning Berorientasi Kemampuan Universitas Islam Riau.”
- Simatupang, Wulan Purnama Sari, dan Fajar Utama Ritonga. 2023. “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di UPT SDN 067952.” *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 3(1):9–12.
- Sintya Devi, Putu, dan Gede Wira Bayu. 2020. “Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual.” *Mimbar PGSD Undiksha* 8(2):238–52.
- Sitepu, Novia Ananda, dan Nila Lestari. 2023. “Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD.” *Journal on Education* 05(04):17487–92.
- Suhendar. 2018. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Tema 2 Subtema 3 Pada Muatan IPA Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Fkip Universitas Jambi* 1(1):1–22.
- Sulystyowati, Ajeng. 2019. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis STEM (science, Technology, Engineering and Mathematics) pada materi Getaran Harmonis Kelas X SMA/MA.” *Skripsi*.
- Susanti, Susi, Lukman, dan Dwi Anggraini. 2018. “Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Peninggalan Sejarah terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di Kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1(1):50–56.
- Susanto, Andi. 2019. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Model Reciprocal Teaching (RT) dan Model Air Auditory Intellectually Repetition (AIR).” *Math Educa Journal* 3(2):219–30.
doi: 10.15548/mej.v3i2.677.
- Susanto, Sofyan. 2020. “Efektifitas Small Group Discussion dengan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Pendidikan Modern* 6(1):55–60.
doi: 10.37471/jpm.v6i1.125.
- Syahrir¹, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah², dan Umami Salamah³. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman.” *Prosiding Seminar Nasional* (1):732–42.