

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS CANVA UNTUK MATERI
ANTONIM DAN SINONIM DI SDN 1 MALASAN**

Reza Ajeng Khoirina¹, Nugrananda Janattaka²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhineka PGRI^{1,2}
e-mail: rezaajeng22@gmail.com, nandahanduk@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis Canva pada materi antonim dan sinonim mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap validasi, produk dikaji oleh empat validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas II SDN 1 Malasan untuk menilai kelayakan serta respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) E-LKPD berbasis Canva berhasil dirancang dan dikembangkan untuk mendukung pembelajaran antonim dan sinonim; (2) hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian validator dan respon positif siswa, E-LKPD ini dinyatakan valid, praktis, serta layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan interaktif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-LKPD, Canva, Antonim, Sinonim, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) for teaching antonyms and synonyms in Indonesian language subjects at the elementary school level. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. In the validation process, the product was reviewed by four validators, namely media experts, material experts, and language experts. A limited trial was then conducted with 15 second-grade students at SDN 1 Malasan to assess the feasibility and learner responses. The findings reveal that: (1) the Canva-based E-LKPD was successfully designed and developed to support learning antonyms and synonyms; (2) the validation results from media experts reached 98%, categorized as very valid, while the validation from material experts obtained 100%, categorized as excellent. Based on expert assessments and positive student responses, the developed E-LKPD was declared valid, practical, and feasible to be used as an innovative and interactive learning medium for Indonesian language instruction in elementary schools.

Keywords: *E-LKPD, Canva, Antonym, Synonym, Indonesian Language Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi diri seseorang, baik secara jasmani maupun rohani, serta sebagai proses perubahan sikap dan perilaku untuk mencapai kedewasaan (Pubian & Herpratiwi, 2022). Peran pendidikan sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa, terutama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan berakhhlak mulia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang



memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Sutrisno & Lestari, 2024).

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Djatmiko & Putra, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memperluas pemahaman dan memperdalam konsep belajar, sekaligus meningkatkan motivasi mereka karena materi yang disajikan lebih menarik dan interaktif. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang berisi tugas, petunjuk, dan langkah-langkah pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa (Islanda & Darmawan, 2023).

Seiring perkembangan teknologi, LKPD konvensional dalam bentuk cetak kini telah berkembang menjadi E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik), yaitu panduan belajar dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui komputer, laptop, *smartphone*, atau perangkat lainnya. E-LKPD tidak hanya memudahkan distribusi materi tetapi juga memungkinkan penyajian konten yang lebih dinamis dan menarik. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi antonim dan sinonim, siswa sering kali mengalami kesulitan karena konsepnya yang abstrak. Berdasarkan observasi di SDN 1 Malasan, Kecamatan Duren, Kabupaten Trenggalek, ditemukan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah dan LKPD konvensional, sehingga siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, salah satunya dengan mengembangkan E-LKPD berbasis *Canva* (Sunardi et al., 2021).

Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan, menyediakan berbagai template menarik, dan dapat diakses secara gratis. Penggunaan *Canva* dalam pembuatan E-LKPD memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, dilengkapi gambar, animasi, dan tata letak yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Rahmi et al., 2020). Selain itu, E-LKPD berbasis *Canva* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Septiana et al. (2023) yang mengembangkan E-LKPD berbasis *Canva* untuk materi serupa di SDN 1 Malasan. Rendahnya skor pembelajaran sebelumnya disebabkan kurangnya penggunaan media E-LKPD dan lemahnya keterampilan membaca siswa. Studi Muna & Mulyani (2023) juga memperkuat bahwa E-LKPD berbasis *Canva* terbukti meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi di SDN 1 Malasan, guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional dengan strategi kurang variatif. Akibatnya, banyak siswa tidak memperhatikan, bahkan cenderung bermain atau tertidur. Minimnya pertanyaan dari siswa mengindikasikan rendahnya pemahaman. Melalui pengembangan E-LKPD berbasis *Canva*, penulis berupaya menciptakan sumber belajar mandiri yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan semangat belajar. Desain visual yang menarik diharapkan memicu minat siswa sekaligus memudahkan pemahaman materi Bahasa Indonesia (Ta'i et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi di pendidikan dasar (Iswara & Cahdriyana, 2022). Ke depan, E-LKPD berbasis *Canva* dapat menjadi inspirasi untuk inovasi media pembelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang bertujuan merancang, menyempurnakan, dan memvalidasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada materi sinonim dan antonim. R&D digunakan untuk menciptakan atau



menyempurnakan produk secara ilmiah, dan dalam penelitian ini diterapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki kerangka kerja yang jelas, terstruktur, dan sistematis, sehingga efektif digunakan dalam pengembangan strategi pembelajaran, metode, media, maupun bahan ajar. Penelitian ini berlandaskan pada pandangan para ahli yang menegaskan bahwa ADDIE mampu memberikan pendekatan desain pembelajaran yang terukur dan berpotensi membawa perubahan positif di dalam dunia pendidikan.

Tahapan ADDIE dalam penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan melalui observasi proses pembelajaran di SDN 1 Malasan, termasuk analisis kurikulum, bahan ajar, serta kondisi siswa sebelum menggunakan E-LKPD (Dewi & Handayani, 2021). Observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi ceramah, dan siswa kurang tertarik karena minimnya media interaktif. Selain itu, dilakukan analisis materi untuk memastikan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka, serta analisis karakteristik siswa kelas 2 untuk menyesuaikan desain media dengan gaya belajar mereka. Pada tahap desain, peneliti merancang E-LKPD menggunakan aplikasi *Canva* dengan referensi dari TikTok dan YouTube untuk memastikan tampilan yang menarik dan interaktif. Aspek visual seperti pemilihan warna, font, gambar, dan tata letak disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 2, sementara konten materi disederhanakan dan dilengkapi contoh serta latihan soal. Selain itu, fitur interaktif *Canva* seperti animasi dan multimedia dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Tahap pengembangan meliputi penyempurnaan desain, penambahan ilustrasi, dan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mencakup penilaian terhadap desain, navigasi, dan daya tarik visual. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan pemahaman siswa. Masukan dari validator digunakan untuk merevisi produk, seperti penyesuaian warna dan penyederhanaan bahasa. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan uji coba E-LKPD kepada 15 siswa kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses uji coba meliputi pengenalan media, penggerjaan latihan soal, dan pengumpulan respons melalui angket. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang menganalisis kelayakan E-LKPD melalui data kuantitatif (persentase validasi dan angket) dan kualitatif (saran dari validator dan pengguna). Analisis ini menghasilkan kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis *Canva* sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi antonim dan sinonim. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk yang siap digunakan. Namun juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan.

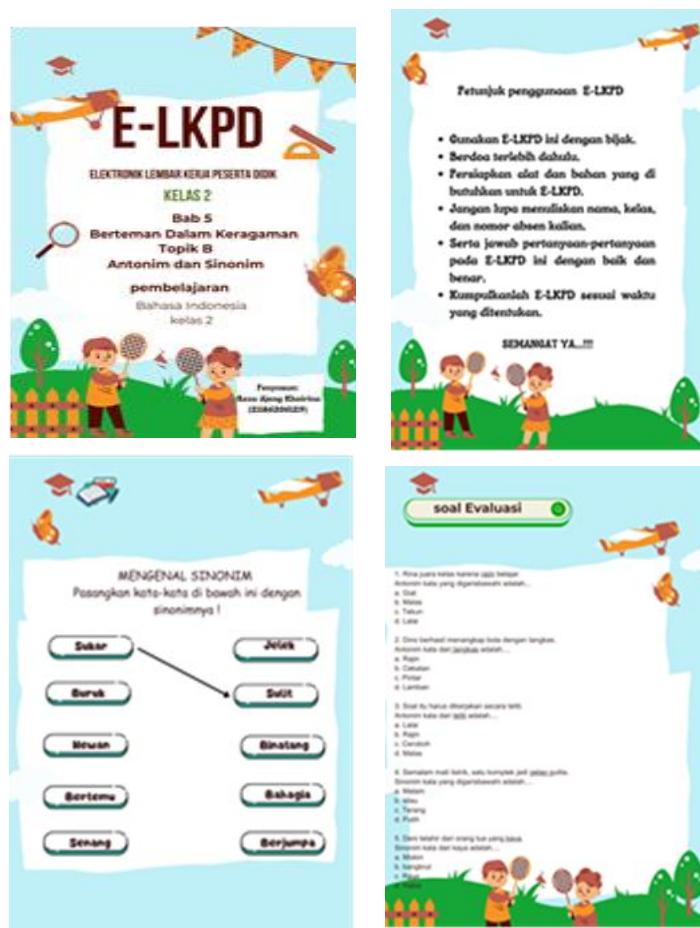
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari pengenalan isu yang dilakukan di SDN 1 Malasan menunjukkan bahwa di dalam kegiatan belajar di kelas masih mengandalkan metode ceramah atau mendengarkan penjelasan dari pengajar di dalam pelajaran Bahasa Indonesia, yang mengakibatkan kurangnya daya tarik bagi anak didik. Pengajar hanya memanfaatkan materi ajar dari buku anak didik untuk mendukung proses pembelajaran. Guru masih cenderung menerapkan metode pembelajaran tradisional yang berfokus pada pengajaran oleh guru. Di SD Negeri 1 Malasan, khususnya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang digunakan terbatas pada buku LKS dan video, yang lebih banyak digunakan karena dianggap lebih praktis.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim kelas 2 di SDN 1 Malasan. Produk E-

LKPD divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 98% dengan kategori sangat valid, terutama dalam aspek desain tampilan, kesesuaian gambar dengan materi, dan kemudahan penggunaan. Ahli materi memberikan skor sempurna 100% karena konten disajikan secara sistematis, sesuai kurikulum Merdeka, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Guru kelas juga merespons positif dengan skor 100%, mengakui bahwa E-LKPD memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa. Adapun wujud dari hasil pengembangan E-LKPD berbasis Canva untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan E-LKPD Berbasis *Canva*

Uji coba produk melibatkan 15 siswa kelas 2 SDN 1 Malasan. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% siswa merasa E-LKPD mudah dipahami, menarik, dan interaktif. Analisis *pre-test* dan *post-test* membuktikan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan nilai *post-test* lebih tinggi dan perhitungan n-gain menunjukkan kategori sedang hingga tinggi. Selanjutnya hasil validasi dan saran-saran dari validator dijadikan sebagai acuan oleh penulis untuk merevisi E-LKPD yang dikembangkan. Apabila E-LKPD sudah direvisi dan dikatakan valid oleh validator, selanjutnya E-LKPD diuji coba kepada peserta didik kelas 2 SD Negeri 1 Malasan. Setelah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan, data kevalidan terhadap E-LKPD berbasis *canva* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
----------------------------	---------------	------------	----------

39	50	98%	Sangat Valid
----	----	-----	--------------

Berdasarkan penilaian uji validasi oleh ahli media terhadap E-LKPD berbasis Canva, diperoleh skor 39 dari total skor maksimal 50, yang setara dengan persentase kevalidan sebesar 98%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid", menunjukkan bahwa produk pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa E-LKPD ini dinilai sangat valid dalam tiga aspek utama, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas desain media yang menarik dan interaktif, serta fungsi teknis yang berjalan dengan baik. Tingkat kevalidan yang mencapai 98% ini membuktikan bahwa E-LKPD berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi antonim dan sinonim. Keunggulan produk ini terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui penyajian materi yang jelas dan tampilan yang user-friendly. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif ini tidak hanya memenuhi kriteria kevalidan secara akademis tetapi juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk penyempurnaan lebih lanjut, disarankan dilakukan uji coba terbatas guna mengukur efektivitas produk dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
35	35	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang disajikan pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada materi antonim dan sinonim dinyatakan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor sempurna, di mana jumlah skor yang diperoleh mencapai 35 dari skor maksimal 35, sehingga persentase kelayakannya sebesar 100%. Skor tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi semua aspek penilaian ahli materi, termasuk kesesuaian konten, keakuratan konsep, dan kecocokan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Dengan demikian, E-LKPD ini layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Validitas yang tinggi ini juga mengindikasikan bahwa produk tersebut dapat diandalkan untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif, dibuktikan dengan hasil respons guru yang menunjukkan hasil sesuai dengan Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Angket Respons Guru

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
40	40	100%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat terapan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor sempurna, yaitu 40 dari skor maksimal 40, yang setara dengan 100%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, capaian tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid", menunjukkan bahwa E-LKPD memenuhi aspek validitas secara menyeluruh menurut penilaian guru. Dengan demikian, produk pengembangan ini telah memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai media yang efektif. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa E-LKPD yang dirancang telah melalui proses validasi yang memadai dan siap digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.



Angket respons peserta didik dilakukan pada hari Jumat, 16 Mei 2025. Uji coba dilakukan terhadap 15 siswa SDN 1 Malasan. Pada uji coba tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana respons peserta didik dan respons guru terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, oleh karena itu peneliti memberikan angket ini kepada peserta didik. Angket respons peserta didik ini digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran melalui E-LKPD berbasis *canva* bisa digunakan untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil dari angket respons peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Angket Peserta Didik

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
40	40	100%	Sangat Valid

Hasil penerapan E-LKPD berdasarkan penelitian angket respons peserta didik pada Tabel 4 menunjukkan persentase sebesar 100%, sehingga memperoleh kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, hasil penerapan berdasarkan penilaian angket respons guru dan angket respons peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 100%, sehingga memperoleh kategori sangat baik. Berdasarkan pada hasil yang didapatkan dari validator ahli media dan ahli materi di atas terhadap kelayakan E-LKPD berbasis *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi antonim dan sinonim dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *canva* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi antonim dan sinonim di SDN 1 Malasan dapat digunakan untuk penelitian dan telah sesuai masukan dari validator.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis Canva untuk materi antonim dan sinonim dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN 1 Malasan telah berhasil dilakukan melalui model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*). Produk ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru, dengan hasil yang sangat memuaskan. Ahli media memberikan penilaian 98% (sangat valid) dengan aspek penilaian meliputi desain yang menarik, kesesuaian gambar dengan materi, serta kemudahan penggunaan. Sementara itu, ahli materi memberikan skor 100% karena konten disusun secara sistematis, sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Guru kelas juga memberikan respons positif (100%) dengan menyatakan bahwa E-LKPD ini memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Zahroh & Yuliani, 2021)

Temuan dalam penelitian ini semakin mengukuhkan hasil studi-studi sebelumnya yang telah membuktikan keefektifan media digital dalam dunia pendidikan. Sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Saputri & Reinita (2024) berhasil mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis platform *Canva*, di mana mereka menyimpulkan bahwa desain antarmuka yang interaktif dan *visually appealing* secara signifikan mampu menangkap perhatian dan meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa selama proses belajar. Senada dengan itu, temuan dari Puspita & Dewi (2021) memberikan dimensi lain dengan mengeksplorasi penggunaan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) berbasis digital. Penelitian mereka mengungkap bahwa tidak hanya *engagement*, namun juga motivasi intrinsik siswa mengalami peningkatan yang nyata. Efek positif ini disebutkan bahkan lebih tampak jelas pada jenjang sekolah dasar, di mana unsur visual dan interaktivitas memegang peran krusial dalam membangkitkan semangat dan minat belajar anak-anak (Nuryanah et al., 2021).

Pada tahap uji coba produk yang melibatkan 15 siswa kelas 2, diperoleh respons yang sangat positif. 100% siswa menyatakan bahwa E-LKPD mudah dipahami, menarik, dan



interaktif. Guru juga menilai bahwa media ini efektif (100%) dalam mendukung pembelajaran, terutama dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan nilai *post-test* lebih tinggi dan perhitungan n-gain termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Rohma & Sholihah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi bangun ruang limas.

Berdasarkan saran validator, dilakukan beberapa revisi, seperti perbaikan warna tombol panduan dan penambahan sumber referensi gambar. Setelah penyempurnaan, E-LKPD dinyatakan layak digunakan dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Produk E-LKPD ini merupakan bukti nyata bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan cermat dan berbasis teknologi dapat secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan (Karima et al., 2025). Dengan demikian, produk ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan temuan Kurniawati & Koeswanti (2021) yang menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam mendukung pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi antonim dan sinonim kelas 2 di SDN 1 Malasan, dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan mengikuti model ADDIE, E-LKPD ini dikembangkan melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Validasi oleh ahli menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi, yakni 98% dari ahli media dan 100% dari ahli materi, yang membuktikan kelayakannya dari segi desain, konten, dan bahasa. Uji coba lapangan terhadap 15 siswa dan guru memberikan respons sangat positif dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam memfasilitasi pembelajaran. E-LKPD berbasis *Canva* ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran inovatif untuk materi antonim dan sinonim di kelas 2 SD, dengan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut pada materi dan kelas lainnya serta pelatihan bagi guru dalam pemanfaatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Djatmiko, A. A., & Putra, T. D. S. (2024). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Minat Belajar Mahasiswa di Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 72–83. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v4i2.2403>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknодик*, 27(1), 51–62. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/991>
- Iswara, L., & Cahdriyana, R. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantuan Geogebra pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2073>



- Karima, M. K., Pratitis, W. T., Damayanti, L., Kurniawan, I., Saputro, D., Tama, G. S. Y., & Alghifari, D. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnosains pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 1004-1015. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.1120>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Muna, L. N., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan lkpd berbasis discovery learning berbantuan canva pada kelas v sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 498-508. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3035>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306. <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Saputri, W., & Reinita, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333–341. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1494>
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- Sutrisno, S., & Lestari, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Metode Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Experiment: Journal of Science Education*, 4(1), 18-23. <https://doi.org/10.18860/experiment.v4i1.27128>
- Ta'i, Y., Manggus, M. Y., Inggo, M. S., Bhena, M. M. O., Weo, M. S., Baka, M. Y., Lawe, Y. U., & Kaka, P. W. (2023). Implementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 82–88. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1545>
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>