

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS PBL BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD

Nurhayati¹, Nora Surmilasari², Jayanti³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹nurhayati@gmail.com, ²norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id,

³jayanti2hr@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective E-LKPD based on Problem Based Learning (PBL) assisted by the Canva application on the material of spatial figures of grade V Elementary School. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SD Negeri 43 Palembang with research subjects of grade V students. Data collection techniques were carried out through interviews, documentation, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests. The research instruments were validation sheets from media experts, material experts, language experts, practicality questionnaires, and effectiveness tests. The results of the study showed that the E-LKPD based on PBL assisted by Canva obtained a very valid category based on the results of validation from media experts by 85%, language experts by 92%, and material experts with a very valid category. The results of the practicality test showed that the E-LKPD was very practical to use by students in the learning process. In addition, the results of the effectiveness test showed that the use of E-LKPD was able to improve student learning outcomes on the material of spatial figures. Thus, the PBL-based e-LKPD (Educational Learning) using the Canva application is suitable for use as a supporting teaching material for mathematics learning in fifth grade elementary schools.

Keywords: E-LKPD, Problem-Based Learning, Canva, Geometric Shapes, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Canva pada materi bangun ruang kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 43 Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa,

angket kepraktisan, serta tes keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis PBL berbantuan Canva memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 85%, ahli bahasa sebesar 92%, dan ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa E-LKPD sangat praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang. Dengan demikian, E-LKPD berbasis PBL berbantuan aplikasi Canva layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, Problem Based Learning, Canva, Bangun Ruang, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah pembelajaran basis PBL (Maghfira, 2023). Namun baik media ataupun bahan ajar yang digunakan di sekolah sebagai penunjang pembelajaran PBL dengan optimal. Perubahan kurikulum merupakan salah satu upaya inovasi dalam pendidikan yang bertujuan memberikan pendidikan dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sesuai dengan masanya. Kurikulum ini berprinsip bahwasanya pembelajaran berpusat sepenuhnya pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar. Hal tersebut didefinisikan sebagai metode yang memungkinkan peserta didik bisa memilih pelajaran yang menarik bagi mereka dan sekolah berhak serta

bertanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.

Berdasarkan observasi tidak terstruktur pada bulan Oktober 2024 di SD Negeri 43 Palembang dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, metode yang digunakan umumnya menggunakan metode ceramah, serta keterbatasan dalam menggunakan media yaitu hanya berupa LKPD cetak yang belum berbasis PBL. Gambar bangun ruang yang disajikan pun hanya berupa gambar 2D yang sulit untuk dimajinasikan oleh siswa. Pada materi bangun ruang, peserta didik dituntut untuk memahami bentuk tiga dimensi, unsur-unsur bangun ruang, serta hubungan antar unsur yang terdapat pada kubus dan balok.

Menurut Heruman (2020), pembelajaran geometri di sekolah dasar perlu disajikan secara konkret melalui visualisasi dan aktivitas yang memungkinkan peserta didik mengamati, memanipulasi, dan menemukan sendiri konsep bangun ruang. Oleh karena itu, penggunaan E-LKPD berbasis PBL berbantuan Canva dinilai relevan untuk membantu peserta didik memahami materi bangun ruang secara lebih mudah dan bermakna.

Melihat hal tersebut LKPD ternyata juga menjadi hal penting dalam proses pembelajaran terlebih lagi jika lembar kerja peserta didik yang digunakan bervariasi maka hal itu akan sangat menarik perhatian siswa sehingga akan menimbulkan minat belajar siswa tersebut, oleh sebab itu untuk memberikan tampilan lembar kerja yang berbeda dan menarik maka dibutuhkan lembar kerja peserta didik yang tidak hanya berbentuk cetak yakni lembar kerja peserta didik yang berbasis elektronik atau biasa disingkat dengan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Dalam pengembangan media pembelajaran digital, aplikasi Canva menjadi salah satu platform yang banyak digunakan karena

menyediakan berbagai fitur desain yang mudah dioperasikan. Menurut Rahmatullah et al., (2020), Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan pengembangan E-LKPD yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan efek positif yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan terbentuknya proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu teknologi digital yang bisa digunakan dalam membuat desain pembelajaran yang menarik yakni aplikasi canva. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi yang bersifat

abstrak. Selain itu, Prastowo (2019) menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik menemukan konsep secara mandiri melalui aktivitas belajar yang sistematis. Seiring perkembangan teknologi digital, LKPD berkembang menjadi E-LKPD yang lebih interaktif dan mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, dan tautan pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah mengembangkan E-LKPD berbasis PBL, masih terdapat keterbatasan pada penggunaan platform pengembangan media, materi yang digunakan, serta karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan aplikasi Canva pada materi bangun ruang kelas V Sekolah Dasar dengan tujuan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan

kebutuhan peserta didik di SD Negeri 43 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) menggunakan aplikasi Canva pada materi bangun ruang kubus dan balok untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode ini dipilih karena tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SD Negeri 43 Palembang. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis (*analysis*) yang dilakukan dengan menganalisis

kebutuhan siswa dan materi pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kemampuan, serta permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep bangun ruang kubus dan balok yang akan dimuat dalam E-LKPD.

Tahap kedua adalah perancangan (design). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan E-LKPD berbasis PBL, menentukan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (development) dilakukan pembuatan produk E-LKPD menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan materi, ilustrasi, studi kasus, dan aktivitas pembelajaran berbasis Problem Based Learning. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan perbaikan sebelum diuji coba kepada siswa.

Tahap berikutnya adalah implementasi (implementation), yaitu mengujicobakan produk kepada siswa melalui uji coba *one-to-one* dan *small group*. Pada tahap ini siswa diminta menggunakan E-LKPD dan memberikan tanggapan melalui angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Selain itu, dilakukan tes hasil belajar untuk mengukur keefektifan penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang.

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk berdasarkan hasil validasi, respon siswa, dan hasil tes belajar. Melalui tahap evaluasi diharapkan diperoleh E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD melalui hasil belajar siswa.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, data siswa, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus persentase, kemudian menginterpretasikan hasil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Produk E-LKPD dinyatakan layak apabila memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 43 Palembang. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan bahan

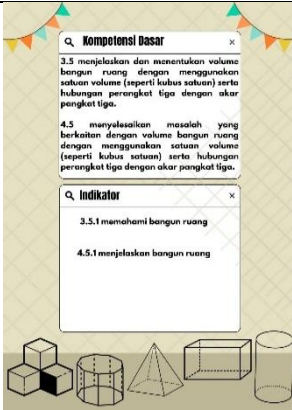
ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 43 Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang, khususnya pada konsep kubus dan balok. Selain itu, bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pada tahap desain, peneliti merancang struktur E-LKPD yang terdiri atas cover, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, studi kasus berbasis Problem Based Learning, latihan soal, dan evaluasi. Penyusunan isi E-

LKPD dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga tampilan dibuat menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Adapun hasil pengembangan produk dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi E-LKPD Berbasis Problem Based Learning

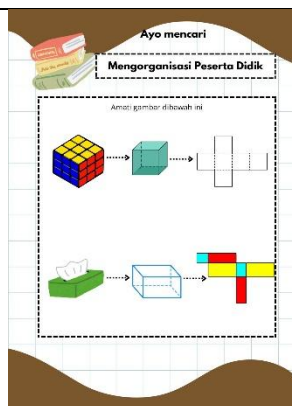
Produk	Keterangan	Tujuan pembelajaran memuat tujuan yang harus dicapai peserta didik setelah pembelajaran.
	Cover E-LKPD memuat judul, identitas peserta didik, dan gambar yang sesuai dengan materi bangun ruang.	
	Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran berisi kompetensi dasar dan indikator yang menjadi acuan pembelajaran.	
		Halaman kegiatan belajar memuat aktivitas pembelajaran yang disusun berdasarkan tahapan Problem Based Learning (PBL).
		Petunjuk penggunaan berisi panduan penggunaan E-LKPD selama kegiatan belajar.



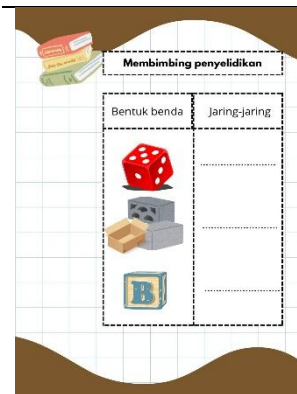
Orientasi masalah menyajikan permasalahan kontekstual untuk mengarahkan peserta didik pada materi yang dipelajari.



Informasi pendukung berisi ringkasan materi bangun ruang sebagai sumber belajar peserta didik.



Mengarahkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai petunjuk yang diberikan.



Peserta didik mengumpulkan informasi dan mencari solusi dari permasalahan yang diberikan.



Peserta didik menyusun dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah.



Berisi soal dan kegiatan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi bangun ruang.

Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan E-LKPD sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Hasil validasi dari ketiga validator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi E-LKPD Berbasis Problem Based Learning

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Rata-rata	89%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, bahasa, dan materi. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, serta memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Setelah produk dinyatakan valid oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba produk kepada peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva yang telah dikembangkan. Uji coba awal dilakukan melalui tahap one to one dengan melibatkan tiga peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 3 Hasil Angket Dari Uji Coba One to One

Nama Peserta didik	Skor	Persentase
SI	42	84%
SZ	45	90%
TF	46	92%
Jumlah Seluruh Skor		266%
Rata-rata Skor		88%
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, hasil angket pada tahap one to one memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan E-LKPD dengan baik serta memahami petunjuk dan materi yang disajikan. Selain itu, peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap tampilan, penyajian materi, dan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam E-LKPD. Temuan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan pada tahap one to one, E-LKPD kemudian diujicobakan pada kelompok kecil (small group) yang melibatkan 10 peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi lebih

lanjut mengenai kepraktisan penggunaan E-LKPD dalam kelompok yang lebih besar.

Tabel 4 Hasil Angket Dari Uji Coba Small

Group		
Nama Peserta Didik	Skor	Presentasi
SPY	42	84%
NNA	43	86%
MSA	45	90%
MDA	43	86%
MP	46	92%
MSH	44	88%
MSZ	46	92%
MFH	44	88%
CA	45	90%
AA	44	88%
Jumlah Seluruh Skor		884%
Rata-rata Skor		88%
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, hasil angket pada tahap small group memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan mampu digunakan dengan baik oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik merasa tertarik terhadap tampilan E-LKPD dan lebih mudah memahami materi bangun ruang melalui kegiatan yang disajikan. Hasil ini memperkuat temuan pada tahap one to one bahwa E-LKPD memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan

layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan valid dan praktis, tahap selanjutnya adalah mengukur tingkat keefektifan E-LKPD melalui tes hasil belajar peserta didik. Tes diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis Problem Based Learning pada materi bangun ruang.

Tabel 5 Hasil Soal Tes Siswa

No	Nama Peserta Didik	Total Skor Pilihan Ganda	Total Skor essay	Nilai	Kriteria
1	ADG	3	4	90	Tuntas
2	AAK	3	4	90	Tuntas
3	ASH	4	3	85	Tuntas
4	AA	3	4	90	Tuntas
5	CA	2	4	80	Tuntas
6	MFH	2	3	65	Tuntas
7	MSZ	1	1	20	Tidak Tuntas
8	MSH	4	3	85	Tuntas
9	MP	3	4	90	Tuntas
10	MDF	2	4	80	Tuntas
11	MSA	1	3	55	Tidak Tuntas
12	NNA	4	4	100	Tuntas
13	SPY	2	4	80	Tuntas
14	TF	4	4	80	Tuntas
15	SZ	4	4	100	Tuntas
16	SIH	2	4	80	Tuntas
17	AZ	1	2	40	Tidak Tuntas
18	DK	3	3	75	Tuntas
19	FIH	2	4	80	Tuntas
20	FK	2	4	80	Tuntas
21	MAA	2	4	80	Tuntas
22	MAB	3	4	90	Tuntas
23	MRY	3	4	90	Tuntas
24	MA	4	4	100	Tuntas
25	MK	3	4	90	Tuntas
26	NS	2	4	80	Tuntas
27	RHA	4	4	100	Tuntas
Rata-Rata Akor				80%	
Kriteria				Sangat Efektif	

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 88% dengan kategori Sangat Efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan setelah menggunakan E-LKPD yang dikembangkan. Tingginya tingkat ketuntasan belajar menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning mampu membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik.

Hasil kepraktisan dan keefektifan yang diperoleh menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva tidak hanya mudah digunakan oleh peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bangun ruang. Temuan ini sejalan dengan karakteristik model Problem Based Learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva memenuhi kriteria valid, praktis, dan

efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Murjainah (2023) yang menyatakan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan. Selain itu, penggunaan media digital yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva pada materi bangun ruang kelas V SD layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 89%, kepraktisan sebesar 88%, dan keefektifan sebesar 80% sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) berbantuan Canva pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 43 Palembang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh persentase masing-masing sebesar 85%, 95%, dan 88% dengan rata-rata sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah sesuai dari aspek materi, bahasa, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan E-LKPD diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 96%, sedangkan hasil uji coba one to one dan small group masing-masing memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi bangun ruang. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat

dalam kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui tahapan Problem Based Learning.

Keefektifan E-LKPD diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik yang menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 88% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva mampu membantu peserta didik memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan demikian, E-LKPD yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, E-LKPD berbasis Problem Based Learning berbantuan Canva dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan E-LKPD pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan memanfaatkan teknologi dan model pembelajaran lainnya sehingga diperoleh produk pembelajaran yang

lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H., & Hasan, S. (2017). Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi). In *Lintas Nalar*. Lintas Nalar.
- Afni, N. (2020). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004
- Alviani, E. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika*. 12–29.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ekayanti, I. (2021). The Influence of *Problem Based Learning* (PBL) Learning Model on Science Learning Motivation in Elementary Schools. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 1314–1321 The.
- Endayani, H. (2023). *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. 1–134.
- Gabriella, N., Jurusan, M., Fmipa, K., & Surabaya, U. N. (2021). Pengembangan Lkpd Berorientasi *Problem Based Learning* (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Beripikir Kritis Pada Materi Hidrokarbon Development of Student Worksheet Which *Problem Based Learning* Oriented To Increase Students Critical Thinking Skills on Hy. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2), 103–112.
- Haryati, L. F., & Wangid, M. N. (2023). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 12(1), 23–28.
- Hasbullah. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Heruman. (2020). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Hutasoit, A. F., & Simanjorang, M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Cabri 3D Terhadap Kemampuan Spasial Siswa Kelas VIII.
- Husna, N. H., Marzal, J., & Yantoro, Y. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2085-2095.
- Latifah, A. U., & Auliya, N. N. F. (2024). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis *Problem*

- Based Learning pada Materi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 8-8.
- Maghfira, L., Prayitno, S., Salsabila, N. H., & Sridana, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa yang diajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Jigsaw Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Materi Pola Bilangan. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 410-416.
- Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 303-311.
- Prastowo, A. (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Rohani, Rohani. 2020. "Media Pembelajaran." In Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UINSU Medan.
- Rusman. (2019). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setya, D. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Lkpd Berbasis Live Worksheets Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri Sari 2* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan : (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. 3rd ed. ed. Apri Nuryanto. Bandung: ALFABETA,cv.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tambunan, M. D. *pengembangan e-lkpd berbasis problem based learning ill-structured untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada konsep sistem respirasi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Tosho, Tim Gakko. 2021. *2 Buku Panduan Matematika Untuk Sekolah Dasar*.
- Trijayanti, R., Misdalina, M., & Jaya, M. P. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 173-187.
- Wijaya, F. M., Nuraini, N. L. S., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis problem based learning menggunakan live worksheets pada materi perbandingan di kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(4), 368-379.
- Monalika Anggraini , Nora Surmilasari , Jayanti, Pengembangan Lkpd Berbantuan Aplikasi Canva Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas Iv Sd, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan

Dasar, Issn Cetak : 2477-2143
Issn Online : 2548-6950 Volume
10 Nomor 2, Juni 2025