

Development of Canva-Based Interactive Student Worksheets Using the Problem-Based Learning Model

Nabila Syarifah¹, Moh. Affaf², Dwi Ivayana Sari³
STKIP PGRI Bangkalan^{1,2,3}

*E-mail: nabilasyarifah936@gmail.com

Abstract

This study aims to develop interactive Canva-based Student Worksheets (LKPD) using the Problem Based Learning (PBL) model in grade IX of SMPN 3 Burneh. The background of this study stems from the need for innovative, interactive learning media that can increase student engagement and critical thinking skills in facing the challenges of the 21st century. This research is a development research using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). In the development stage, LKPD was designed based on an analysis of student needs, material concepts, and a contextual approach with the topic of statistics. Validation was carried out by material and media experts, as well as limited trials on grade IX students. The validation results showed that the developed LKPD had a high level of validity and practicality. The trial showed that this interactive LKPD could increase students' learning interest, active involvement, and critical thinking skills. Thus, the developed Canva-based interactive LKPD was declared suitable for use as a learning medium and can be an alternative in improving the quality of PBL-based learning in secondary schools.

Keywords: LKPD Interaktif, Pengembangan 4D, Problem Based Learning



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Kurikulum yang diterapkan di sekolah bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan dengan tantangan abad ke-21 (Hanipah, 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas seringkali masih bersifat konvensional, di mana guru berperan sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa (Rozali dkk., 2022).

Berbagai inovasi telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Harefa, 2024). Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis Canva, dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Canva, sebagai platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang visual, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa (Rohmiasih & Sartika 2023).

Penerapan model pembelajaran yang tepat juga menjadi kunci keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif adalah *Problem Based Learning*

(PBL). Model ini menekankan pada proses pemecahan masalah sebagai inti dari pembelajaran, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri (Astuti, 2019). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan kreativitas. Integrasi PBL dengan LKPD interaktif berbasis Canva diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, di mana siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Fitriyana & Wibawa 2024).

Kebutuhan untuk mengembangkan LKPD interaktif berbasis Canva dengan menggunakan model pembelajaran PBL menjadi semakin relevan, terutama di kelas IX. Pada jenjang ini, siswa berada dalam fase transisi dari pembelajaran dasar menuju pembelajaran yang lebih kompleks. Siswa dituntut untuk mulai menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kurikulum dan kehidupan di masa depan (Tasrif, 2022). Dengan memanfaatkan LKPD yang dirancang secara interaktif dan sesuai dengan prinsip PBL, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep pembelajaran dengan baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari (Suwastini, 2022).

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan program digitalisasi pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah. Pemanfaatan Canva untuk pengembangan LKPD interaktif tidak hanya memberikan nilai tambah dari segi visual dan interaktivitas, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk lebih melek teknologi. Di era digital seperti saat ini, penguasaan teknologi merupakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh generasi muda (Ndukang, 2024).

Namun, pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva dengan model pembelajaran PBL memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang. Hal ini mencakup analisis kebutuhan siswa, penyesuaian dengan kurikulum, serta pengujian efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. LKPD yang dirancang harus mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mencari, menganalisis, dan menyelesaikan masalah berdasarkan skenario nyata yang relevan dengan kehidupan (Jaya, 2024).

Penerapan model pembelajaran PBL juga memberikan dampak positif terhadap peran guru dalam pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses eksplorasi dan pemecahan masalah. Hal ini selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mardhiyah, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan LKPD interaktif berbasis Canva dengan model pembelajaran PBL di kelas IX. Penelitian ini juga berupaya mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan siswa, hasil belajar, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lainnya dalam mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif, berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pengembangan Research and Development adalah penelitian yang memiliki tujuan menghasilkan produk dengan prosedur tertentu sebagai upaya mengatasi persoalan atau mengembangkan produk menjadi lebih baik, efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah LKPD interaktif berbasis canva dengan menggunakan model problem based Learning. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Four-D. Langkah-langkah model pengembangan Four-D adalah define, desain, develop dan disseminate. Penelitian ini menggunakan uji validitas, kepraktisan dan efektivitas.

Tahap Pendefinisian (define) merupakan dimana peneliti dapat mendefinisikan, mengumpulkan informasi, dan mengumpulkan kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian. Ada beberapa langkah dalam pendefinisian yaitu : analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan (desain) setelah peneliti mengetahui apa saja masalah yang terjadi di tahap pendefinisian. Langkah selanjutnya peneliti merancang bentuk LKPD yang akan dikembangkan nantinya. Hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam penyusunan kerangka LKPD dengan Pendekatan Kontekstual yang akan dikembangkan. Tahap rancangan ini melalui proses kerja yang akan dilakukan. Adapun beberapa langkah yaitu : Pemilihan bahan ajar, pemilihan format, rancangan awal.

Tahap selanjutnya pengembangan yaitu tahap untuk rancangan yang sudah dibuat menjadi produk yang nyata. Adapun beberapa langkah yaitu: Pengembangan LKPD, pengembangan instrumen penilaian, validasi LKPD, revisi dan uji coba produk.

Setelah LKPD dinyatakan layak dan valid oleh para ahli, selanjutnya dilakukan penyebaran LKPD sebanyak jumlah yang dibutuhkan. Kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Proses uji coba dilakukan agar dapat mengetahui respon peserta didik tentang LKPD yang dikembangkan. Tahap ini merupakan tahap terakhir pada proses pengembangan LKPD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi bahan ajar, lembar validasi desain, angket respon guru dan siswa, lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola saat pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan soal tes 10 soal pilhan ganda dan 5 uraian. Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, validitas lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan soal tes telah divalidasi oleh dua ahli. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Analisis Hasil Validasi ahli Materi dan Ahli Desain

Penilaian dianalisis dengan memperhatikan umpan balik, tanggapan dan rekomendasi dari para validator. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki LKPD interaktif yang dianggap valid jika nilai rata-rata yang diberikan oleh validator masuk dalam dalam katagori layak dan sangat layak. Katagori nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Validasi LKPD

Skor	Kriteria kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup valid
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang valid
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak valid

Bedasarkan hasil validasi diatas, LKPD dikatakan valid jika mencapai syarat kriteria valid atau sangat valid. Sedangkan apabila belum mencapai syarat kriteria, maka harus melakukan revisi LKPD.

2. Analisis Angket Respon Guru dan siswa

Respon guru dan siswa dikatakan praktis jika nilai rata-ratanya terletak dalam kriteria praktis atau sangat praktis. Kategori nilai rata-ratanya yaitu:

Tabel 2
Kriteria Kepraktisan LKPD

Skor	Kriteria Kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Praktis
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Praktis
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Praktis
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Praktis

Berdasarkan hasil validasi diatas, LKPD dikatakan praktis jika mencapai syarat kriteria praktis atau sangat praktis. Sedangkan apabila belum mencapai syarat kriteria, maka LKPD tidak layak untuk dikembangkan dan direvisi sesuai saran dan kritikan dari validator.

3. Menganalisis Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan rata-rata untuk menganalisis. Bisa dikatakan efektif apabila mencapai kategori baik atau sangat baik. Kriteria skor rata-ratanya yaitu:

Tabel 2
Kriteria Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Skor	Kriteria Kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat baik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Baik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Cukup baik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak baik

4. Analisis Aktivitas Siswa Saat Proses Pembelajaran

Aktivitas siswa saat proses pembelajaran menggunakan rata-rata untuk dianalisis. Bisa dikatakan efektif apabila mencapai kategori baik atau sangat baik. Kriteria skor rata-ratanya yaitu :

Tabel 3
Kriteria Skor Rata-Rata

Skor	Kriteria Kelayakan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat baik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Baik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Cukup baik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak baik

5. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis belajar siswa tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh siswa berhasil dalam pencapaian belajar. Analisis ini berupa nilai tes hasil belajar siswa. Masing-masing siswa bisa dinyatakan tuntas apabila hasil belajar siswa lebih dari nilai 70

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil akhir dari penelitian ini adalah pengembangan Pengembangan LKPD Interaktif berbasis Canva dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas IX. Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan 4-D (four-D) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian). desain (perancangan) development (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Pada tahap define, (1) Analisis Fron-end Berdasarkan hasil wawancara,

ditemukan bahwa buku paket menjadi satu-satunya sumber bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, ada beberapa kekurangan dari buku paket yang digunakan diantaranya soal-soal yang disajikan memiliki tingkat kesulitan yang terlalu tinggi, kemudian gambar gambarnya kurang menarik karena tidak mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta didik kesulitan memahami materi serta berhitung masih lemah, (2) Analisis siswa, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika dapat dijelaskan bahwa karakteristik siswa IX dilihat dari gaya belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, ada siswa yang hanya mendengarkan penjelasan guru, ada yang lebih paham jika soal dibacakan oleh guru, ada siswa yang senang praktik dan ada juga siswa yang lebih memilih pergi bolos ke kantin sekolah dan tidak mengikuti pembelajaran. (3) Analisis Konsep, peneliti menjelaskan konsep materi tentang statistika yang akan disajikan dalam LKPD dengan menyusun berbagai konsep yang berkaitan secara tetatur. (4) Analisis tugas, peneliti menjabarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator materi statistika. (5) tujuan pembelajaran harus jelas apa yang diharapkan dari siswa setelah proses belajar selesai.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang lembar kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif yang meliputi beberapa komponen penting, yaitu sampul, kata pengantar, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan didalam kegiatan pembelajaran juga disertai contoh soal dan latihan.



Gambar 1. Desain Produk LKPD



Gambar 2. Tampilan LKPD dengan model pembelajaran Problem Based Learning

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini peneliti menguji produk LKPD yang sudah dikembangkan tujuannya adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas LKPD.

a. Hasil Uji Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh ahli yaitu 1 dosen STKIP PGRI Bangkalan dan 1 guru matematika SMPN 3 Burneh. Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Jumlah Skor	Nilai Skor	Rata-Rata
Validator 1	44	3,14	3,355
Validator 2	50	3,57	

Berdasarkan hasil validasi Tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh jumlah skor dari validator 1 adalah 44 dengan nilai skor 3,14 dan jumlah skor dari validator 2 adalah 50 dengan nilai skor 3,57. Dengan demikian diperoleh skor jumlah rata rata sebesar 3,355 yang berarti LKPD tersebut bisa digunakan dengan sedikit revisi.

b. Hasil Validasi Desain

Validasi ini dilakukan oleh ahli yaitu 1 dosen STKIP PGRI Bangkalan dan 1 guru matematika SMPN 3 Burneh.

Tabel 5.
Hasil Validasi Ahli Desain

No	Validator	Jumlah Skor	Nilai Skor	Rata-Rata
1	Validator 1	82	3,90	3,875
2	Validator 2	81	3,85	

Berdasarkan hasil validasi Tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh jumlah skor dari validator 1 adalah 82 dengan nilai skor 3,90 dan jumlah skor dari validator 2 adalah 81 dengan nilai skor 3,85 Dengan demikian diperoleh skor jumlah rata rata sebesar 3,875 yang berarti LKPD tersebut dapat digunakan tanpa revisi.

c. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti akan memberikan lembar angket respon siswa dan respon guru sesudah proses pembelajaran. Jumlah responden terdiri dari 4 siswa dan 1 guru di kelas IX.

Tabel 6.
Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Keterangan	Jumlah Skor	Nilai Skor	Rata-Rata
1	Guru	58	3,86	3,944
2	Siswa 1	59	3,93	
3	Siswa 2	60	4,00	
4	Siswa 3	59	3,93	
5	Siswa 4	60	4,00	

Berdasarkan hasil analisis angket pada tabel, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,944 yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Oleh karena itu, LKPD yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Canva dengan model Problem Based Learning dinilai praktis.

d. Hasil Pengamatan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Hasil pengatan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan LKPD interaktif menggunakan model problem based learning.

Tabel 7
Hasil Pengamatan Guru Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Melaksanakan kegiatan apersepsi	4	4
2	Memberikan motivasi kepada siswa	4	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
4	Melaksanakan penyajian soal	4	4
5	Membimbing peserta didik mengerjakan soal secara individu/kelompok	4	3
6	Membimbing pelaksanaan diskusi kelompok	4	4
7	Melaksanakan diskusi kelompok	4	4
8	Melakukan penarikan kesimpulan pada bahan ajar LKPD	3	4
9	Menutup proses pembelajaran	3	4
10	Menggunakan model pembelajaran problem based learning	4	4
11	Menggunakan media pembelajaran berupa LKPD interaktif	4	4
12	Melakukan Refleksi	4	4
	Skor Total	46	47
	Rata-rata skor tiap pertemuan	3,83	3,91
	Rata-rata skor uji coba		3,87
	Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan LKPD mendapatkan rata-Rata skor 3,87 dengan katagori sangat baik.

e. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktifitas siswa pada proses pembelajaran bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8.
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, mengajukan pendapat dan menjawab pertanyaan	4	4
2	Memperhatikan motivasi dari guru	4	4
3	Mencatat tujuan pembelajaran	4	4
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang statistika (mean, median dan modus)	3	4
5	Mengerjakan soal yang ada di dalam LKPD	3	4
6	Melaksanakan diskusi kelompok	4	4
7	Mempesentasikan hasil diskusi kelompok	4	4
8	Memanfaatkan media /alat bantu berupa LKPD interaktif	4	4
9	Mencatat kesimpulan	4	4
	Skor Total	34	36

Rata-rata skor tiap pertemuan	3,77	4,00
Rata-rata skor uji coba	3,885	
Kategori	Sangat Baik	

f. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa mengerjakan uji coba tes dan mengetahui keefektifan LKPD yang telah dikembangkan. Soal tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Berikut hasil tes belajar yang telah diikuti oleh 20 siswa.

Tabel 9.
Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Hasil	Keterangan
1	Siswa 1	70	Tuntas
2	Siswa 2	95	Tuntas
3	Siswa 3	65	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	70	Tuntas
5	Siswa 5	80	Tuntas
6	Siswa 6	80	Tuntas
7	Siswa 7	70	Tuntas
8	Siswa 8	85	Tuntas
9	Siswa 9	65	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	80	Tuntas
11	Siswa 11	70	Tuntas
12	Siswa 12	85	Tuntas
13	Siswa 13	90	Tuntas
14	Siswa 14	85	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	90	Tuntas
17	Siswa 17	85	Tuntas
18	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	90	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
Rata-rata		78,75	

Berdasarkan hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata nilai sebesar 78,75. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian rata-rata sebagian besar siswa telah memahami materi yang diberikan dan mampu menyelesaikan soal dengan baik. Meski demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah yang menunjukkan perhatian khusus dan tindak pembelajaran secara lebih intensif. Secara keseluruhan, pencapaian ini mencerminkan hasil yang positif dan menjadi dasar evaluasi untuk peningkatan pembelajaran.

2. Penyebaran

LKPD interaktif yang telah dikembangkan disebarluaskan kepada guru dan siswa melalui media digital seperti website dan grup kelas. Sebagai tambahan, LKPD juga dicetak dalam bentuk fisik guna mendukung proses pembelajaran secara langsung di kelas.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa LKPD interaktif berbasis canva dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas IX. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut: 1) Proses pengembangan LKPD interaktif dilakukan dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap define, desain, develop dan disseminate; 2) Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa LKPD telah sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran, isi materi, serta sintaks *problem based learning*; 3) Validasi ahli media menunjukkan bahwa LKPD menarik secara visual, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran interaktif; 4) Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa LKPD ini efektif dan disukai oleh siswa. LKPD membantu siswa memahami materi dan menyelesaikan masalah sesuai tahapan sintaks *problem based learning*; 5) Penggunaan canva sebagai media pengembangan LKPD memberikan inovasi baru dalam penyusunan bahan ajar yang menarik.

Daftar Rujukan

- Amaludin, L., Reheha, J. F., & Sinay, H. (2021). BIOEDUPAT: Pattimura Journal of Biology and Learning Problem-based learning model: Its application and effect on learning outcomes. *Bioedupat*, 2021(1), 24–31. <https://doi.org/10.30598/bioedupatv1i1pp24-31>
- Astuti, T. P. (2019). Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64-73.
- Dinda, D., Ambarita, A., Herpratiwi, H., & Nurhanurawati, N. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis PBL Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3712–3722. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1439>
- Febrianty, E., & Ristiani, I. (2024). *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya TikTok dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi” Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 7(2), 84–93.
- Fitriyana, D., & Wibawa, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2890-2901.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275.
- Harefa, I. P. P., Titi, S., Hulu, L., & Novalia, L. (2024). Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(6), 47-54.
- Husniah, A., & Azka, R. (2022). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Modul Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. 11(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Jaya, H., Sirwanti, S., & Paronda, N. (2024). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS K13 DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA KELAS VIII MTS AL-MUBARAK TACIPI. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 16923-16934.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2. <https://www.canva.com>.
- Lestari, N. (2018). Prosedural mengadopsi model 4D dari Thiagarajan suatu studi pengembangan LKM bioteknologi menggunakan model PBL bagi mahasiswa. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 56-65.
- Malawat, S. W., Mega, S., & Waromi, B. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Potensi Belajar Mahasiswa Di Era Digital.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.

- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Ndukang, S., Nau, G. W., & Missa, H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Mendesain LKPD Interaktif bagi Guru-Guru SMP dan SMA Se-Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur. *Jurnal Vokasi*, 8(3), 379-386.
- Nurhayati Awaliah, L. (n.d.). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Putri, A., Azzahra Arrasuli, B., & Putri Adelia, R. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA*.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246-259.
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 69-73).
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77-85.
- Sasmita, R. S., & Harjono, N. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472-3481. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1313>
- Sinaga, R., Negeri, S., & Pendidikan Provinsi Sumatera Utara, D. (2023). *PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA* (Vol. 3, Issue 1).
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311-320.
- Syahputri, N., Hasanah, W., Rut Cahaya Sitanggang, P., & Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Pendidikan Matematika, P. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa SMK. *Journal on Education*, 06(04), 20299-20306.
- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50-61.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.24>