



UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN E-LKPD BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 10 KOTO BARU

Bagus Setiyono¹, Dea Amanda², Dina Rahmayeni³, Loly Ramadhani⁴

Universitas Dharma Indonesia

Email: ramadhaniloly@gmail.com

Abstract : *This research was conducted in two cycles as Classroom Action Research (CAR). E-LKPD designed using Canva became the main focus because of its ability to improve the achievement of fourth-grade students at SDN 10 Koto Baru. The research subjects consisted of eleven fourth-grade students. At the end of each cycle, data was collected through observation and learning outcome tests. The collected data was then analyzed quantitatively. The research results showed an increase in student learning outcomes after using Canva-based E-LKPD. In the first cycle, the average score reached 70 with a learning completion rate of 45%. This figure increased to 81.8% in the second cycle with an average score of 85.4. The research concluded that teachers can make learning more interesting and relevant by utilizing digital teaching materials such as E-LKPD created using Canva.*

Keyword : *Student learning outcomes, E-LKPD, Canva*

Abstrak : Riset ini dilaksanakan dalam dua siklus sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). E-LKPD yang dirancang menggunakan Canva menjadi fokus utama karena kemampuannya dalam meningkatkan prestasi siswa kelas empat di SDN 10 Koto Baru. Subjek riset terdiri atas sebelas siswa kelas empat. Pada akhir tiap siklus, data dikumpulkan melalui observasi serta ujian hasil belajar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasil riset menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan E-LKPD berbasis Canva. Pada siklus pertama, rata-rata nilai mencapai 70 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 45%. Angka ini meningkat menjadi 81,8% pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 85,4. Riset menyimpulkan bahwa guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan memanfaatkan bahan ajar digital seperti E-LKPD yang dibuat melalui Canva.

Kata Kunci : Hasil belajar peserta didik, E-LKPD, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses untuk mendapatkan pemahaman, wawasan, dan kemampuan dari berbagai pengalaman dengan tujuan untuk mendorong perkembangan diri seseorang (Marzuki Sos et al., 2024). Pendidikan juga diartikan sebagai langkah pewarisan ilmu antar generasi guna meneruskan nilai-nilai yang ada pada generasi terdahulu. Pendidikan erat kaitannya dengan teoritis dan ilmiah dan nantinya dengan adanya Pendidikan dapat memberikan peran dalam perkembangan kehidupan manusia. Ki Hajar Dewantara (1977:20) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses menuntut ilmu dengan segala ketentuan yang sudah ada pada diri seseorang guna meraih ilmu setinggi-tingginya (Abd Rahman BP et al., 2022). Namun pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dengan persiapan agar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik dapat dengan giat mengembangkan kemampuan yang dimiliki di berbagai aspek yang nantinya akan bermanfaat bagi lingkungannya.

Dari banyaknya pendapat mengenai maksud dari Pendidikan maka dapat dimaknai bahwa Pendidikan adalah suatu aspek penting berupa proses yang

terencana dilakukan oleh seseorang guna mendapatkan wawasan, pengetahuan, pemahaman serta kemampuan dari pengalaman ataupun warisan dari generasi terdahulu.

Dengan adanya Pendidikan diharapkan seseorang akan bisa memiliki kemampuan berpikir kritis yang dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga bisa menjadi pribadi yang berilmu dan berkontribusi bagi bangsa (Azzahra & Dodi, 2023). Guna mencapai tujuan Pendidikan berbagai langkah inovasi diciptakan untuk menunjang proses pembelajaran yang nantinya berhasil menaikkan hasil belajar Peserta didik. Salah satu bentuk inovasi penunjang proses pembelajaran saat ini adalah pemanfaatan hasil teknologi berupa penggunaan media pembelajaran yang berbasis elektronik maupun digital.

Segala bentuk alat yang dipergunakan dalam menyampaikan pesan guna menarik minat peserta didik untuk belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media ini berperan dalam menciptakan proses belajar yang efektif serta membantu peserta didik memperoleh informasi baru demi tercapainya sasaran pembelajaran secara tepat (Ani Daniyati et al., 2023). Zaman sekarang guru harus mempunyai skill dalam membuat dan mempergunakan

media dalam pembelajaran agar pembelajaran bisa mencapai tujuannya dengan maksimal.

Saat ini, sudah banyak sekolah yang mulai memanfaatkan teknologi untuk dijadikan alat atau media dalam proses pembelajaran. Selain digunakan untuk media penyampaian materi, teknologi juga bisa digunakan untuk lembar test Peserta didik contohnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik atau dikenal dengan singkatan (E-LKPD).

Kenyataan yang di peroleh saat observasi di lapangan, Guru di SDN 10 Koto Baru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa media digital seperti video animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Tetapi, untuk penggunaan media Lembar Kerja Peserta didik elektronik masih belum digunakan secara berkembang, guru masih berfokus pada penggunaan LKPD berbasis cetak. Hal tersebut dikarenakan masih minimnya pengetahuan yang dimiliki guru terhadap aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat LKPD berbasis Elektronik.

Oleh karena itu, dihadirkan sebuah solusi berupa E-LKPD berbasis salah satu aplikasi yang sudah umum di masyarakat yaitu *Canva*. Pemilihan E-LKPD berbasis *Canva* dikarenakan saat ini *Canva* sudah

banyak diakses oleh banyak orang dan bersifat fleksibel.

Rahmasari and Yogananti (2021) mengemukakan bahwa *Canva* dimaknai sebagai satu dari banyaknya platform dengan tampilan terbaik dengan pengguna dari berbagai kalangan. Platform ini dapat diakses melalui situs web maupun aplikasi seluler dengan berbagai fitur dan templat yang lengkap, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain dalam waktu yang relatif singkat. Dengan digunakannya E-LKPD berbasis *Canva* diharapkan bisa meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pada zaman ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik. E-LKPD berbasis *Canva* dapat mendukung penerapan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar, dan berfungsi sebagai salah satu perangkat ajar dalam bentuk lembar kerja elektronik yang dapat dipergunakan dengan efektif selama pembelajaran (Estuhono et al., 2024). Penelitian ini memiliki sasaran untuk upaya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui E-LKPD berbasis *Canva* pada peserta didik kelas IV SDN 10 Koto Baru.

METODE

Riset ini berlangsung dalam dua siklus dengan menggunakan strategi

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Istilah "penelitian tindakan kelas" merujuk pada metode di mana pendidik mengkaji dan memantau aktivitas siswa di ruang belajar untuk mengetahui dampak berbagai intervensi terhadap prestasi mereka. Azizah (2021) menjelaskan bahwa PTK merupakan kajian ilmiah yang dilakukan guru di kelas melalui serangkaian tindakan berulang dengan menerapkan perlakuan tertentu guna meningkatkan proses belajar dan hasilnya. Tahapan riset terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terus berputar hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran dapat diatasi melalui pendekatan ini. (Machali, 2022) menambahkan bahwa PTK mampu meningkatkan mutu pembelajaran guru sehingga berdampak positif pada penguasaan materi oleh siswa. Konsep PTK dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang melanjutkan gagasan Kurt Lewin yang pertama kali memperkenalkan metode ini pada tahun 1946.

Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK terdiri atas tiga tahap utama yakni perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Seluruh tahap ini berulang secara siklus hingga sasaran pembelajaran terpenuhi (Machali, 2022).

Riset dilakukan di SDN 10 Koto Baru, Provinsi Sumatera Barat, tepatnya di Kecamatan Koto Padang, Kabupaten Koto Baru. Sebelas siswa kelas empat SDN 10 Koto Baru menjadi subjek riset. Data dikumpulkan melalui observasi kelas serta tes pencapaian hasil belajar.

A. Observasi

Observasi dapat dimaknai sebagai suatu proses yang tersusun dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengamati langsung terhadap fenomena yang terdapat di lapangan sehingga nantinya dapat dianalisis secara cermat (Andri Syahputra, 2023). Mencatat secara teliti segala yang diamati dan dilakukan saat menjalankan suatu kegiatan merupakan teknik pengumpulan data melalui observasi menurut Sutrisno Hadi (Hasibuan et al., 2023).

B. Tes

Dalam Bahasa Latin "tes" dikenal dengan Kata *testum*, yang dimaknai sebagai wadah, dan dalam perkembangannya digunakan sebagai metode untuk menyelidiki kondisi atau kemampuan seseorang. Tes pada dasarnya merupakan alat ukur yang terdiri atas serangkaian tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik guna menilai atau mengungkap suatu aspek tertentu

dari perilaku atau kemampuan mereka.

Dalam hal ini, tes sering digunakan dalam dunia Pendidikan sebagai alat guna menilai seberapa besar pemahaman Peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (A. Faiz & Nugraha, 2022).

Riset ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. Rata-rata nilai dihitung untuk menilai perkembangan prestasi siswa pada tiap siklus sehingga kualitas data dapat dipastikan. Selain membandingkan hasil antar siklus, persentase ketuntasan belajar juga dihitung guna mengetahui berapa banyak siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan utama riset ini ialah mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan E-LKPD yang dibuat melalui Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

A. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat rangkaian kegiatan siswa kelas empat dalam mempelajari IPAS. Materi disusun sedemikian rupa agar membantu siswa menguasai keterampilan dasar yang akan dipelajari. Dengan memanfaatkan grafis menarik serta pertanyaan interaktif,

dibuatlah lembar kerja digital (LKPD) yang dapat diakses dan dikerjakan siswa melalui tautan langsung dari Canva. Selain itu, alat riset seperti daftar periksa pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa juga disiapkan.

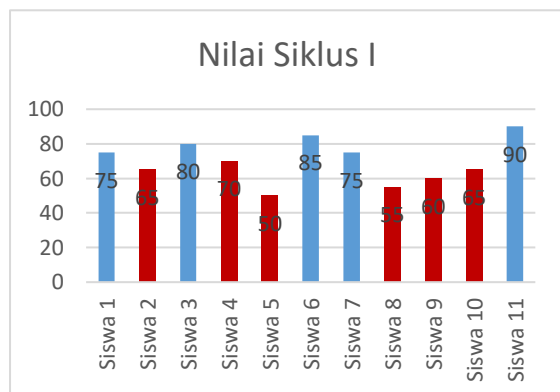
B. Pelaksanaan (*act*)

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan (2 x 30 menit). Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, setelah itu penjelasan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari, selanjutnya kegiatan inti berisikan penjelasan materi pelajaran, lalu mengenalkan e-LKPD yang akan digunakan sebagai alat penilaian Derajat penguasaan siswa atas materi yang telah dipelajari. Peserta didik mengakses LKPD melalui tautan langsung Canva yang dibagikan menggunakan perangkat masing-masing atau perangkat sekolah.

Sebelum mengerjakan soal peserta didik diberikan penjelasan mengenai petunjuk pengerjaan, selanjutnya peserta didik mulai mengerjakan soal dan tugas dalam e-LKPD secara mandiri. Guru dan Peneliti berperan sebagai pembimbing guna membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dan memastikan semua peserta didik bisa mengerjakan soal.

C. Pengamatan (*observe*)

Berdasarkan hasil pengerjaan E-LKPD yang telah dilaksanakan peserta didik menunjukkan bahwa beberapa orang masih belum terbiasa menggunakan media digital. Karena kendala teknis, siswa kesulitan mengakses E-LKPD berbasis Canva sehingga menurunkan fokus dan penyelesaian tugas mereka. Siklus pertama E-LKPD berbasis Canva menghasilkan grafik berikut yang menggambarkan hasil belajar siswa kelas empat di SDN 10 Koto Baru:



Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Siklus I

Setelah menelaah tujuan pembelajaran pada Siklus I, kemajuan siswa di setiap siklus dapat dinilai dengan menghitung nilai rata-rata mereka. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi total skor seluruh siswa dengan jumlah siswa secara keseluruhan.

Perolehan Nilai Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \longrightarrow \bar{X} = \frac{770}{11} = 70$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai Rata-rata (Mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 10 Koto Baru pada siklus I menggunakan E-LKPD berbasis Canva yaitu 70. Selanjutnya adalah menghitung presentase ketuntasan belajar peserta didik. Perolehan ketuntasan belajar diperoleh dengan membagi jumlah peserta didik yang tuntas (nilai KKM $\geq$ 75) dengan jumlah total peserta didik kemudian dikalikan dengan 100%.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Tuntas	Tidak Tuntas
50	90	5	6
Ketuntasan Klasikal		45%	55%

Jadi, dari 11 peserta didik, hanya 5 peserta didik (45%) yang mencapai nilai $\geq$ 75. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siklus I tergolong rendah.

D. Refleksi (*reflect*).

Berdasarkan hasil observasi siklus I, diperoleh bahwa masih perlu perbaikan terutama pendampingan peserta didik serta penyederhanaan tampilan e-LKPD. Guru dan peneliti menyadari perlunya waktu tambahan dalam memberikan arahan petunjuk penggunaan E-LKPD agar peserta didik lebih siap dan mulai beradaptasi dengan

lebih baik. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan adanya penyesuaian desain e-LKPD agar lebih sederhana dan mudah dipahami saat digunakan.

2. Hasil Penelitian Siklus II

A. Perencanaan (*plan*)

Pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan dimulai dari penyesesuaian RPP yang lebih mengarah pada kegiatan yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya dilakukan revisi tampilan pada E-LKPD pada Canva yang lebih menarik, mudah dipahami, serta soal yang sesuai dengan materi yang ada pada RPP. Pada E-LKPD juga dicantumkan petunjuk menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik. Strategi yang akan dilakukan oleh guru dan peneliti saat pelaksanaan siklus II juga ikut diperhatikan agar bisa membimbing peserta didik secara menyeluruh.

B. Pelaksanaan (*act*)

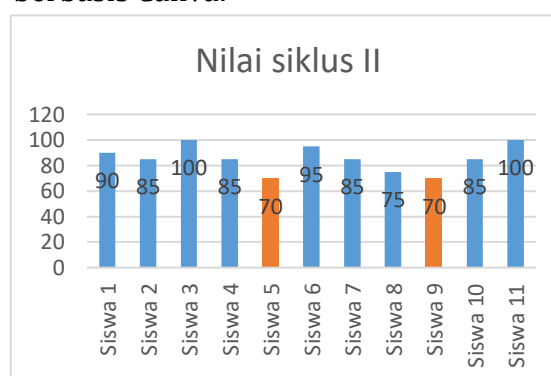
Kegiatan Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan strategi yang lebih interaktif dan komunikatif dibandingkan siklus I. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran diawali dengan kuis berbasis Canva yang ditampilkan melalui layar proyektor agar peserta didik semakin terbiasa dengan media digital. Setelah pembelajaran disampaikan sesuai

RPP kegiatan dilanjutkan dengan pengerjaan E-LKPD berbasis Canva. Guru dan Peneliti membimbing peserta didik satu persatu agar tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan soal pada E-LKPD, tidak hanya membimbing guru dan peneliti juga selalu mengingatkan peserta didik agar teliti dalam menjawab soal.

C. Pengamatan (*observe*)

Hasil pengamatan pada siklus kedua memperlihatkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri serta fokus saat menggunakan E-LKPD berbasis Canva menjadi faktor utama peningkatan tersebut, antusiasme meningkat terutama karena tampilan E-LKPD yang menarik.

Berikut merupakan grafik hasil belajar peserta didik siklus II Kelas IV SDN 10 Koto Baru menggunakan E-LKPD berbasis Canva:



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan grafik hasil belajar siklus II tersebut, maka dapat diperoleh nilai rata-rata yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \longrightarrow \bar{X} = \frac{940}{11} = 85,4$$

Jadi, Perolehan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 10 Koto Baru pada siklus II menggunakan E-LKPD berbasis Canva yaitu 85,4. Selanjutnya perolehan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Tuntas	Tidak Tuntas
70	100	9	2
Ketuntasan Klasikal		81,8%	18,2%

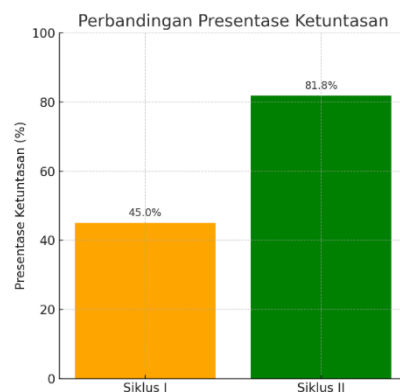
Jadi, dari 11 peserta didik, hanya 9 peserta didik (81,8%) yang mencapai nilai ≥ 75 . Maka pada siklus II Aktivitas belajar meningkat dari kategori rendah menjadi tinggi.

D. Refleksi (*reflect*).

Refleksi menunjukkan bahwa hasil belajar dan presentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II berhasil meningkat. Peserta didik yang sudah mulai beradaptasi pada penggunaan E-LKPD berbasis Canva menghasilkan perolehan nilai yang mulai tinggi dan stabil, hal tersebut dikarenakan tampilan E-LKPD yang lebih menarik, petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami serta akses yang fleksibel. Dengan perubahan ini guru dan peneliti yakin bahwa penggunaan E-LKPD akan terus berkembang dengan hasil yang baik

jika disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan ini juga akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mengukur kemampuan peserta didik dengan alat bantu yang lebih mudah. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil dan siklus dihentikan.

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis Canva efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dibuktikan dengan perubahan hasil belajar dan presentase ketuntasan yang awalnya pada siklus I tergolong pada aktivitas belajar rendah dengan nilai rata-rata hasil belajar yaitu 70 dan presentase ketuntasan hasil belajar 45%. Pada siklus II meningkat menjadi aktivitas belajar yang tergolong tinggi dengan perolehan nilai rata-rata 85,4 dan presentase ketuntasan hasil belajar 81,1%.



Gambar 3. Perbandingan Presentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

Peneliti menilai bahwa perubahan terjadi dikarenakan butuhnya waktu peralihan yang awalnya peserta didik Kelas IV SDN 10 Koto Baru hanya menggunakan media LKPD berbasis cetak dan beradaptasi ke media E-LKPD berbasis Canva, selain itu tampilan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta bimbingan serta intensif pada peserta didik selama penggunaan E-LKPD oleh guru dan peneliti.

E-LKPD berbasis Canva dinilai dapat mendukung pembelajaran di zaman sekarang meskipun guru dan peserta didik membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dan hal ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Pemilihan E-LKPD berbasis Canva adalah karena di zaman sekarang sudah didukung oleh penyediaan perangkat yang bisa mengakses langsung aplikasi Canva. Guru juga dimudahkan dengan akses edit yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, peserta didik juga bisa mengakses kapan saja dan dimana saja. Kegiatan pembelajaran luring maupun daring bisa menggunakan E-LKPD sehingga sangat

direkomendasikan. Beberapa penelitian serupa juga sangat menyarankan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran saat ini karena media digital dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Penyesuaian tampilan dan strategi guru dalam menggunakan E-LKPD menjadi faktor penting dalam keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini.

KESIMPULAN

Pengaruh pemanfaatan E-LKPD berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dianalisis melalui data Siklus I dan Siklus II kelas IV di SDN 10 Koto Baru, serta persentase ketuntasan belajar. Dari data tersebut diperoleh beberapa temuan. Rata-rata nilai pada Siklus I sebesar 70 menunjukkan aktivitas belajar yang masih rendah, namun terdapat peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, pada Siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 85,4 yang menandakan peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar. Persentase ketuntasan pada Siklus I mencapai 45%, di mana 5 dari 11 siswa memperoleh nilai 75 ke atas sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, pada Siklus II ketuntasan mencapai 81,8%, dengan 9 dari 11 siswa memperoleh nilai 75 ke atas.

Peningkatan hasil belajar dan presentase ketuntasan disebabkan oleh adaptasi penggunaan E-LKPD semakin cepat, tampilan E-LKPD yang lebih menarik dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik, bimbingan intensif oleh guru selama penggunaan E-LKPD serta minat peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD semakin meningkat. Oleh karena itu, penggunaan E-LKPD sangat efektif dan fleksibel digunakan dalam dunia Pendidikan dan hal ini sangat disarankan agar guru mulai beralih menggunakan media berbasis teknologi seperti Canva salah satunya dalam penyusunan LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Faiz, N. P., & Nugraha, and F. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION) DALAM PENDIDIKAN". *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 10, 492–495. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3861>
- Abd Rahman BP, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Andri Syahputra, A. (2023). Al-Amin : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora. *Journal Homepage*, 1(1), 19–29. <https://ejournal.stai-alkifayahriau.ac.id/index.php/alaman/article/view/231>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Azzahra, L., & Dodi, I. (2023). *Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>
- Estuhono, Ratnawati, R., & Arista, R. B. (2024). *Pengembangan e-lkpd berbasis steam berbantu canva pada pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. 5(2), 230–241.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements

- Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Marzuki Sos, S., Pd, M., Faisal, M., Pd, M. M., Zakaria, N., & Pd, M. I. (2024). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN*.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahapeserta didik Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>