

**ANALISIS PENGGUNAAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MIS GUPPI
13 TASIK MALAYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

RESTU ANUGRAH

NIM: 22591158

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2026

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi PGMI

di. Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

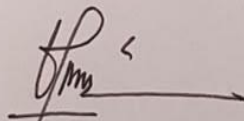
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang Berjudul "**Analisis Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Mis Guppi 13 Tasik Malaya**", sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

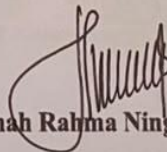
Curup, 25 Mei 2026

Pembimbing I



Dra. Susilawati, M. Pd
NIP. 196609041994032001

Pembimbing II



Amanah Rahma Ningtyas, M. Pd
NIP. 19900401203212046

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Restu Anugrah
NIM : 22591158
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : ANALISIS PENGGUNAAN LKPD INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DI MIS GUPPI 13 TASIK MALAYA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar Saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku

demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya semoga dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Curup, 7 Mei 2026



Restu Anugrah

NIM.22591158



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iain.curup@gmail.com.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 930 /In.34/F.T/PP.00.9/06/2026

Nama : Restu Anugrah
NIM : 22591158
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Analisis Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di MIS Guppi 13 Tasik Malaya

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Jum'at, 19 Juni 2026
Pukul : 09:30 – 11:00 WIB
Tempat : Ruang 1 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

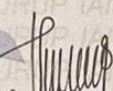
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

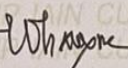
Sekretaris,

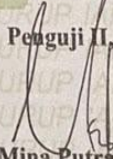

Dra. Susilawati, M.Pd
NIP. 196609041994032001


Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 19900401203212046

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Edi Wahyudi M. M.TPd
NIP. 197303131997021001


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya yang senantiasa mencurahkan kepada penulis dan kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "**Analisis Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Mis Guppi 13 Tasik Malaya**", shalawat beriring salam selalu tercurah kepada Baginda nabi Muhammad SAW yang merupakan panutan kita di akhir zaman.

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak pelajaran dukungan motivasi pengalaman dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor IAIN Curup
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Wakil Rektor IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Ansori, M.Hum selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M. Kom selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S. Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Rian Oktori, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
7. Bapak Dr. Baryanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Ibu Susilawati, M. Pd. I selaku pembimbing I,
9. Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M. Pd selaku pembimbing II

10. Bapak Ibu dosen yang telah mengajar saya selama perkuliahan memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan
11. Bapak Mustakim, M.Pd., Gr selaku kepala sekolah Mis Guppi Tasik malaya yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan semoga Allah SWT memberikan balasan berlipat ganda kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif kepada para pembaca titik akhir kata, penulis berharap agar tujuan pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan harapan yang ada .

Curup, Mei 2026

Penulis

Restu Anugrah

NIM.22591158

MOTTO

مَنْ مَّنْ جَدَّ وَجَدَ

**Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka ia pasti akan
berhasil**

**" TIDAK MENJAWAB PERTANYAAN ORANG YANG BODOH
ITULAH JAWABANNYA "**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Allah menjanjikan pahala bagi siapa saja yang menuntut ilmu. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini bukanlah hasil usaha pribadi semata, melainkan karena pertolongan Allah SWT serta doa-doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah. Penulis dapat menyelesaikan karya sederhana ini. Oleh karena itu, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Terkhusus untuk kedua orang tua tercinta, Agus (Alm) dan Ibunda Murhayati, dua sosok paling berharga dalam hidup penulis. Terima kasih atas setiap perjuangan, pengorbanan, kasih sayang, doa, dan kesabaran yang tidak pernah putus hingga penulis mampu menempuh pendidikan sampai ke jenjang perkuliahan. Bak dan Umak sumber kekuatan, pelukan penguat di saat lelah, serta nasihat penenang di saat ragu. Penulis sangat bersyukur dilahirkan dan dibesarkan dalam keluarga ini. Segala jasa, cinta, dan pengorbanan yang telah diberikan tidak akan pernah mampu terbalaskan, terima kasih sebesar-besarnya untuk pintu surga penulis dan pahlawan sejati dalam hidup penulis.
2. Untuk kakakku tersayang M.Zulfian Farwindo dan M. Wahyu Nopi Hardianto, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Kehadiran kalian dengan cara sederhana, perhatian kecil, dan doa-doa kalian telah menjadi penguat di setiap proses. Semoga ke depan penulis dapat menjadi sosok yang lebih baik dan bisa menjadi contoh yang baik untukmu.
3. Terima kasih kepada Ibu Dra. Susilawati M.Pd. selaku Dosen Pembimbing satu dan Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dua, yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan dan semangat selama proses penyusunan skripsi kholifa ini. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan kepada kholifa menjadi amal jariyah dan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baik balasan.
4. Untuk keluarga besarku dari nenek Albustaniah ucapkan banyak terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan keluh kesah selama masa

perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tidak pernah lelah diberikan.

5. Untuk teman-teman seperjuangan bimbingan, terima kasih telah menemani proses ini, saling menguatkan, saling mengingatkan, dan berjuang bersama dari awal hingga akhir. Kebersamaan ini akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis.
6. Skripsi ini kupersembahkan untuk keluarga besar Program Studi PGMI angkatan 2022, terutama keluarga MARGA D, teman-teman seperjuangan yang telah kebersamai dalam suka dan duka, saling menguatkan dalam lelah, serta berbagi cerita dan tawa selama menempuh pendidikan.
7. Teruntuk teman-teman KKN dan PPL, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan pengalaman berharga yang telah menjadi bagian penting dalam proses pendewasaan diri dan pembelajaran hidup, khususnya anugrah terimakasih hari-harinya selalu ada.
8. Teruntuk diri sendiri Restu Anugrah. Terima kasih telah bertahan dengan hati yang kuat dan terus melangkah meski tak selalu mudah. Setiap lelah, doa, dan air mata akhirnya bermuara pada satu pencapaian yang patut dibanggakan. Dengan segala kekurangan dan kelebihan, terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah. Berbahagialah dan rayakan dirimu, hari ini dan seterusnya.

Dalam penulisan skripsi Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

ABSTRAK

RESTU ANUGRAH, NIM. 22591105 “ANALISIS PENGGUNAAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MIS GUPPI 13 TASIK MALAYA” Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya menggunakan pendekatan fenomenologi dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru kelas V dan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1.)Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki tampilan visual yang menarik, mudah dipahami, serta mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif. (2.)Faktor pendukung dalam penggunaan LKPD interaktif ini meliputi tersedianya perangkat teknologi dan antusiasme siswa, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan jaringan internet dan kemampuan digital sebagian siswa. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci : *LKPD interaktif, Canva, minat belajar, pembelajaran IPAS*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DATAR LAMPRIRAN	xiv
BAB I LATAR BELAKANG	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan masalah	7
C. Pertanyaan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif	10
B. Media Pembelajaran Berbantuan Canva	29
C. Minat Belajar	56
D. Mata Pelajaran Ips.....	62
E. Penelitian Relevan	72
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	74
B. Tempat dan waktu.....	76
C. Jenis dan Sumber Data.....	76
D. Teknik Pengumpulan Data	78
E. Teknik Analisis Data.....	81

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	122
B.Pemaparan proses Pengumpulan Data.....	128
C.Hasil Penelitian.....	130
D. Pembahasan Hasil Penelitian	148

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	156
B.Saran	157

DAFTAR PUSTAKA.....	158
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	123
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah/ Data Siswa/ Mutasi Siswa	88
Tabel 4.2 Kehadiran Siswa di Sekolah Jumlah Droup Out.....	88
Tabel 4.3 Guru Menurut Status Kepegawaian	88
Tabel 4.4 Guru Menurut Jenjang Pendidikan.....	89
Tabel 4.5 Keadaan Sarana dan Prasarana.....	89

DATAR LAMPRIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Tentang Pembimbing	123
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	124
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	126
Lampiran 5 Kisi-kisi Wawancara	127
Lampiran 6 Matrik Hasil Wawancara	129
Lampiran 7 Pedoman Observasi	131
Lampiran 8 Foto Dokumentasi.....	132
Lampiran 9 Foto LKPD	134
Lampiran 10 Biodata Mahasiswa.....	139

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

دَرَجَاتِ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ آمَنُوا مِنَ الَّذِينَ آمَنُوا اللَّهُ يَرْفَعُ

Artinya: *"Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (QS. Al-Mujadilah: 11)"¹*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan kedudukan yang tinggi kepada orang-orang yang beriman dan berilmu. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menegaskan pentingnya menuntut ilmu sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas diri dan memperoleh kemuliaan di sisi Allah. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara aktif dan sungguh-sungguh agar tujuan pendidikan dapat tercapai serta menghasilkan generasi yang berilmu, berakhlak, dan bermanfaat bagi masyarakat.

Di era revolusi industri 4.0 dan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut menjadi lebih kreatif, kontekstual, dan berbasis teknologi agar dapat menjawab kebutuhan siswa sebagai generasi digital. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menggunakan media yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat tradisional tetapi juga mampu menarik perhatian serta

¹ Qs.Al-Mujadilah:11

meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran digital menjadi salah satu alat yang semakin banyak digunakan dalam konteks ini karena kemampuannya menyediakan materi yang interaktif dan menarik secara visual.²

Namun, pada kenyataannya tidak semua guru memiliki kemampuan dan kesiapan yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Perbedaan latar belakang, keterbatasan kompetensi digital, serta minimnya pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor yang menyebabkan sebagian guru masih bertahan pada metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang seharusnya dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara maksimal. Akibatnya, potensi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan interaktif belum sepenuhnya dirasakan oleh seluruh siswa, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka.

Tantangan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar siswa, seperti pada mata pelajaran IPAS ketika pendidik memberikan materi secara konvensional dan kurang menarik, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi minim. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui penggabungan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial. Salah satu materi

² Rahmawati, Ika, dan Sukirman. "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(2) 2023 h. 21V–224

yang dipelajari dalam IPAS adalah sistem pencernaan manusia, yang membahas struktur organ pencernaan, fungsi masing-masing organ, serta proses pencernaan makanan dalam tubuh.

Materi sistem pencernaan memiliki konsep yang cukup kompleks dan bersifat abstrak bagi peserta didik sekolah dasar. Siswa tidak dapat mengamati secara langsung proses pencernaan yang terjadi di dalam tubuh, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep tersebut secara menarik dan mudah dipahami. Selain itu, pemahaman tentang sistem pencernaan sangat penting karena berkaitan dengan kesehatan, pola makan, dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penggunaan Canva pada materi sistem pencernaan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Canva memungkinkan penyajian gambar, diagram, ilustrasi, dan aktivitas pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik memahami urutan proses pencernaan serta fungsi organ-organ pencernaan dengan lebih baik. Dengan demikian, pemilihan mata pelajaran IPAS dan materi sistem pencernaan didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif.³

Pendapat diatas selaras dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pentingnya bagi pendidik untuk berinovasi seperti penggunaan media

³ Azhar Arsyad."Penggunaan Canva pada materi sistem pencernaan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

pembelajaran berbasis Canva. Dimana canva tidak hanya mempermudah penyajian konten tetapi juga meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa karena tampilan visual yang dinamis dan interaktif, yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.⁴

Hal ini menunjukkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menarik secara visual agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian terdahulu mencatat banyaknya studi yang mengembangkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif, termasuk yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai materi pelajaran di sekolah dasar.⁵

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik secara visual. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan mengamati, membaca, dan mengerjakan tugas secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif karena menyediakan fitur desain visual yang variatif dan mudah digunakan oleh guru. Pemanfaatan

⁴ Putri, Ayu Lestari, dan Ahmad Fauzi. "Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Reskilling: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran* 2(1) 2024, h.4V–V4

⁵Pratama, I Made Adi, Ni Ketut Suarni, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *International Journal of Elementary Education* 9(1), 202V, h.88–97.

Canva dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar.⁶

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.⁷

Terkait dengan pentingnya inovasi pembelajaran peneliti melakukan observasi awal pada salah satu sekolah di kabupaten rejang lebung yaitu mis Guppi Tasik malaya penelitian ini difokuskan pada kelas V yang menggunakan media canva dalam proses pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa guru telah berupaya menerapkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media Canva dalam proses pembelajaran.

⁶Rahmawati, Ika, dan Sukirman, "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 2023, 21V–224.

⁷ Laila dkk, Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Agustus 2023.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, warna, ilustrasi, dan tata letak yang terstruktur. Pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan, media Canva digunakan untuk menampilkan gambar organ-organ pencernaan, alur proses pencernaan makanan, serta aktivitas pembelajaran yang terintegrasi dalam LKPD. Penggunaan media tersebut membuat peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran, aktif dalam kegiatan diskusi, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁸

Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan LKPD berbasis Canva dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan keterampilan teknologi pada sebagian peserta didik dan keterbatasan sarana pendukung pembelajaran digital. Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengoptimalkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan, memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap penggunaan LKPD interaktif berbasis Canva untuk mengetahui

⁸ Observasi di Mis Guppi 13 Tasik Malaya

sejauh mana implementasinya dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V MIS GUPPI 13 Tasik Malaya.

B. Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut: Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas V Mis Guppi 13 Tasik Malaya. Media pembelajaran yang dianalisis adalah LKPD interaktif berbantuan Canva. Penelitian hanya meninjau pengaruh penggunaan LKPD interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di Mis Guppi 13 Tasik Malaya ?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pembelajaran IPAS di Mis Guppi 13 Tasik Malaya ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas V Mis Guppi 13 Tasik Malaya ?

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas V Mis Guppi 13 Tasik Malaya ?

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait media pembelajaran digital interaktif dan penerapannya di sekolah dasar.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran berbasis teknologi dan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi guru: Memberikan panduan praktis dalam membuat dan memanfaatkan LKPD interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan minat belajar.
- b. Bagi siswa: Membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi IPAS melalui media yang menarik dan interaktif.
- c. Bagi sekolah: Memberikan informasi untuk pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif

1. Pengertian LKPD

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. LKPD berisi rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara sistematis agar siswa dapat belajar secara aktif, baik melalui pengamatan, diskusi, maupun latihan soal. Dengan adanya LKPD, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan terstruktur.⁹ Secara umum, LKPD dirancang untuk mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar. Di dalam LKPD terdapat petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, materi singkat, serta tugas atau soal yang harus dikerjakan siswa. Hal ini menjadikan LKPD sebagai sarana yang efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri.¹⁰

Selain sebagai alat bantu belajar, LKPD juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran. Guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi melalui hasil kerja yang tercantum dalam LKPD. Dengan demikian, LKPD tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat untuk mengukur pencapaian

⁹Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

¹⁰rianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

kompetensi peserta didik.¹¹ LKPD yang baik harus disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik peserta didik. Bahasa yang digunakan harus jelas dan mudah dipahami, serta penyajiannya menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. LKPD juga sebaiknya memuat kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan komponen penting dalam pembelajaran di sekolah. Keberadaan LKPD membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar yang terencana. Oleh karena itu, pengembangan LKPD perlu dilakukan secara cermat dan berkelanjutan.¹²

LKPD memuat sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator yang harus ditempuh. LKPD diperlukan sebagai salah satu komponen perangkat pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan memberikan pemahaman lebih terhadap materi yang diajarkan oleh guru.¹³ Sedangkan menurut Prastowo, lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk

¹¹Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

¹² Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

¹³Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 22

pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, baik bersifat teoritis ataupun praktis, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.¹⁴

Ada beberapa manfaat dan tujuan LKPD yaitu :

- a. mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar,
- b. membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep,
- c. melatih peserta didik untuk mengembangkan dan menemukan proses belajar,
- d. membantu guru dalam menyusun pembelajaran dikelas,
- e. sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran,
- f. membantu peserta didik memperoleh catatan mengenai materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran,
- g. membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari.

2. LKPD Interaktif

LKPD Interaktif merupakan lembar kerja peserta didik yang dirancang dengan memanfaatkan unsur interaksi, baik antara siswa dengan materi, siswa dengan media, maupun siswa dengan guru. LKPD ini tidak hanya berisi teks dan soal, tetapi juga memuat aktivitas interaktif seperti

¹⁴Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 269.

pertanyaan reflektif, multimedia, simulasi, atau tautan digital yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.¹⁵ Secara pedagogis, LKPD interaktif menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Siswa tidak sekadar mengerjakan tugas, tetapi juga berinteraksi dengan konten pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Interaktivitas ini memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap aktivitas yang dilakukan. LKPD interaktif umumnya dikembangkan dalam bentuk digital atau berbantuan teknologi, seperti menggunakan aplikasi pembelajaran, platform daring, atau media berbasis komputer. Namun demikian, LKPD interaktif juga dapat disajikan dalam bentuk cetak dengan desain aktivitas yang mendorong diskusi dan eksplorasi aktif.¹⁶

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat membantu proses penyampaian materi serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran juga mampu memfasilitasi interaksi antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.¹⁷

¹⁵ Suryani, N. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 1V, No. 1, 2019, hlm. 4V–46.

¹⁶ Rahmat, H. "Implementasi LKPD Interaktif dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 6, No. 1, 2020, hlm. 33–34.

¹⁷ Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Perkembangan teknologi juga mendorong munculnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang lebih praktis dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah lembar kerja peserta didik berbasis digital yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan LKPD interaktif. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar yang menarik secara visual serta mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁸

LKPD interaktif merupakan salah satu alternatif bahan ajar yang berisi materi pembelajaran, petunjuk kegiatan, serta latihan soal yang dirancang secara digital sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer atau gawai. LKPD ini memanfaatkan teknologi sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga dapat melakukan aktivitas belajar secara aktif melalui berbagai fitur yang tersedia.¹⁹

LKPD dikatakan interaktif apabila di dalamnya terdapat unsur interaksi antara pengguna dengan media yang digunakan, misalnya adanya umpan balik, navigasi, animasi, atau latihan soal yang dapat langsung memberikan respon kepada peserta didik. Interaktivitas tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dalam memahami materi.²⁰

¹⁸ Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

¹⁹ Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

²⁰ Rahmawati, N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5604–5613.

Pada dasarnya LKPD interaktif memiliki kesamaan dengan LKPD konvensional karena keduanya sama-sama berfungsi sebagai panduan kegiatan belajar peserta didik. Namun, terdapat perbedaan pada bentuk dan penyajiannya. LKPD konvensional biasanya disajikan dalam bentuk cetak, sedangkan LKPD interaktif disajikan dalam bentuk digital yang memanfaatkan teknologi multimedia sehingga lebih menarik dan fleksibel digunakan dalam pembelajaran.²¹

Seiring dengan perkembangan teknologi, LKPD dapat dikembangkan menjadi LKPD interaktif yang lebih praktis dan menarik bagi peserta didik. LKPD interaktif dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik dan mampu meningkatkan kreativitas serta inovasi dalam pembelajaran. LKPD interaktif tidak hanya menampilkan materi dan pertanyaan, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.²² Dengan adanya unsur interaktif tersebut, peserta didik dapat lebih mudah memahami inti materi yang dipelajari serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.²³

3. Fungsi LKPD dalam Pembelajaran

²¹ Widoyoko, E. P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

²² Sri Indriani dan Lazulva, "Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif Berbasis Android pada Materi Larutan Penyangga," *Journal of Natural Science and Integration*, Vol. 3, No. 1, 2020, hlm. 87–96.

²³ Indriani, D., & Lazulva. (2020). Pengembangan LKPD interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains*.

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) memiliki fungsi utama sebagai panduan kegiatan belajar yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara sistematis. Melalui LKPD, siswa diarahkan untuk melakukan berbagai aktivitas belajar seperti mengamati, menanya, menalar, dan menyimpulkan sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan bermakna. Selain itu, LKPD berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengelola proses pembelajaran. Penggunaan LKPD memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama kegiatan belajar berlangsung, bukan hanya sebagai penyampai materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.²⁴

Fungsi lain dari LKPD adalah sebagai alat evaluasi pembelajaran. LKPD memuat tugas dan latihan yang dapat digunakan guru untuk menilai pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hasil kerja siswa dalam LKPD dapat dijadikan dasar untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran.²⁵ Adapun tujuan penggunaan LKPD dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik. LKPD dirancang agar siswa terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menerima

²⁴ Sari, D. P. "Pengembangan LKPD Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 2, 2017, hlm. 14V–146.

²⁵ Pratama, R. A. "Peran LKPD dalam Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2019, hlm. 22–23

informasi, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata.²⁶

4. Tujuan LKPD dalam Pembelajaran

Penggunaan LKPD diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. LKPD dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dibutuhkan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.²⁷ LKPD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kegiatan yang terdapat dalam LKPD mendorong peserta didik untuk menganalisis permasalahan, menarik kesimpulan, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, LKPD berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Jenis-Jenis LKPD

LKPD dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuan dan aktivitas pembelajaran yang dirancang. Salah satu jenis LKPD yang umum digunakan adalah LKPD latihan, yaitu LKPD yang berisi soal-soal atau tugas untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. LKPD jenis ini bertujuan melatih keterampilan dan mengukur penguasaan konsep siswa.²⁸ Jenis LKPD berikutnya adalah

²⁶ Handayani, S. "Pengaruh Penggunaan LKPD terhadap Kemandirian Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2020, hlm. V4–VV.

²⁷ ANALISIS KELENGKAPAN LKPD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK, *JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN JWD* Vol.1, No.2, Desember 2022, PP 42-47

²⁸ Rahmawati, L. "Penggunaan LKPD Latihan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, Vol. 7, No. 1, 2018, hlm. 34–3V

LKPD penemuan (*discovery*). LKPD ini dirancang untuk membimbing peserta didik menemukan konsep atau prinsip pembelajaran secara mandiri melalui kegiatan pengamatan, percobaan, dan analisis. Dengan LKPD penemuan, peserta didik lebih aktif membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.²⁹

Selain itu, terdapat LKPD berbasis eksperimen yang menekankan pada kegiatan praktikum atau percobaan. LKPD jenis ini banyak digunakan dalam mata pelajaran sains karena membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung. Peserta didik diarahkan untuk melakukan percobaan, mencatat hasil, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Jenis LKPD lainnya adalah LKPD berbasis pemecahan masalah (*problem based*). LKPD ini menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik dituntut untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan mengemukakan pendapat secara logis. LKPD jenis ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.³⁰

Selain jenis-jenis tersebut, terdapat pula LKPD berbasis proyek (*project based*) yang mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk atau karya tertentu. LKPD ini melibatkan kegiatan kolaboratif dan berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, LKPD

²⁹Hidayat, A. "LKPD Berbasis Eksperimen pada Pembelajaran Sains," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 3, 2019, hlm. 92–93.

³⁰Kurniawan, D. "Pengembangan LKPD Berbasis *Problem* ," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8, No. 2, 2020, hlm. 66–67.

berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian belajar peserta didik.

6. Peran LKPD Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Siswa

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih terarah. Dalam perkembangannya, LKPD tidak hanya berbentuk cetak, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk digital atau interaktif yang memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. LKPD interaktif dirancang dengan memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, maupun video sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. LKPD merupakan bahan ajar yang berisi ringkasan materi serta petunjuk kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk membantu mereka mencapai kompetensi yang diharapkan.³¹

Melalui LKPD, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas belajar yang mendorong mereka untuk berpikir dan menemukan konsep secara mandiri. Dengan meningkatnya keaktifan dan minat belajar, LKPD interaktif secara tidak langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan LKPD interaktif sangat dianjurkan sebagai inovasi

³¹ Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran modern.³²

LKPD interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar merupakan kondisi di mana peserta didik terlibat secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan LKPD interaktif, siswa didorong untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, hingga memecahkan masalah yang disajikan dalam lembar kerja. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat terlihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dengan teman.³³

Selain itu, penggunaan LKPD interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, peserta didik diberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi pengetahuan dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui aktivitas belajar yang bermakna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pencarian

³²Nugroho, A. "Minat Belajar Siswa melalui LKPD Interaktif," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2019, hlm. 87–88.

³³Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

informasi dan pemecahan masalah.³⁴ Dengan demikian, LKPD interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan LKPD interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media ini disajikan dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton. Unsur visual seperti gambar, warna, animasi, serta video dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran di sekolah dasar, di mana peserta didik cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat visual dan interaktif. Penggunaan LKPD interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.³⁵

Selain itu, LKPD interaktif juga memungkinkan adanya umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa. Umpan balik ini dapat membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya umpan balik tersebut, siswa dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka secara mandiri. Penggunaan LKPD interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat

³⁴ Lestari, D., & Suryani, N. (2020). Penggunaan LKPD interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

³⁵ Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan LKPD interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

belajar siswa karena siswa merasa lebih tertantang dan terlibat dalam proses pembelajaran.³⁶

7. Indikator LKPD

Indikator LKPD meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, kesesuaian karakteristik siswa, meningkatkan keaktifan, meningkatkan minat. Kedelapan aspek ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menentukan kualitas LKPD yang dikembangkan agar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. Kesesuaian dengan tujuan

Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting dalam pengembangan bahan ajar. LKPD harus disusun berdasarkan kompetensi atau tujuan pembelajaran agar kegiatan yang dirancang memiliki arah yang jelas dan terstruktur.³⁷ Selain itu, penyusunan LKPD yang mengacu pada tujuan pembelajaran akan membantu peserta didik mencapai kompetensi secara efektif.³⁸ Tujuan pembelajaran juga menjadi acuan utama dalam merancang aktivitas belajar sehingga setiap kegiatan dalam LKPD harus selaras dengan

³⁶ Putri, R., & Kurniawan, D. (2022). Efektivitas LKPD digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

³⁷ Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. xx.

³⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. xx.

tujuan yang telah ditetapkan.³⁹ Dengan demikian, LKPD yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pencapaian hasil belajar.⁴⁰

b. Kemenarikan tampilan

Kemenarikan tampilan merupakan salah satu indikator penting dalam penyusunan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Tampilan LKPD yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. LKPD yang didesain dengan baik tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga membuat mereka lebih tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁴¹

Kemenarikan tampilan LKPD dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti penggunaan warna, gambar atau ilustrasi, jenis dan ukuran huruf, serta tata letak (*layout*).⁴² Penggunaan warna yang tepat dan tidak berlebihan dapat memberikan kenyamanan visual bagi peserta didik. Selain itu, gambar atau ilustrasi yang relevan dengan materi dapat membantu memperjelas konsep dan memudahkan pemahaman siswa.⁴³ Tata letak LKPD juga harus disusun secara rapi dan proporsional agar mudah dibaca dan tidak membingungkan. Pemilihan jenis huruf yang jelas dan ukuran yang sesuai sangat penting agar siswa tidak mengalami

³⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. xx.

⁴⁰ Endang Widjajanti, "Kualitas Lembar Kerja Siswa," *Jurnal Pendidikan*, 2008, hlm. xx.

⁴¹ BSNP, *Instrumen Penilaian Buku Teks* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014), hlm. xx.

⁴² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. xx.

⁴³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. xx.

kesulitan dalam membaca isi LKPD. Dengan demikian, tampilan LKPD yang menarik tidak hanya bersifat estetik, tetapi juga berfungsi untuk mendukung efektivitas pembelajaran.⁴⁴

c. Kejelasan Materi

Kejelasan materi merupakan salah satu indikator penting dalam penyusunan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Materi yang disajikan dalam LKPD harus mudah dipahami oleh peserta didik, tidak menimbulkan kebingungan, serta disusun secara runtut dan sistematis.⁴⁵ Kejelasan materi mencakup penyampaian konsep yang sederhana, penggunaan contoh yang relevan, serta keterkaitan antar materi yang logis. Materi dalam LKPD sebaiknya disajikan secara bertahap, mulai dari konsep yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi secara menyeluruh. Selain itu, penggunaan bahasa yang jelas dan tidak ambigu sangat penting agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami isi materi.⁴⁶ Kejelasan materi juga dapat didukung dengan penggunaan ilustrasi, contoh konkret, atau aktivitas yang membantu peserta didik dalam memahami konsep. Dengan demikian, LKPD tidak hanya

⁴⁴ Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahasa dalam bahan ajar harus jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

⁴⁵ Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. xx.

⁴⁶ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. xx.

menjadi alat pemberian tugas, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif dalam membangun pemahaman peserta didik.⁴⁷

d. Tampilan Pada LKPD

LKPD yang baik harus memiliki tampilan yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan gambar atau ilustrasi harus relevan dengan materi yang disajikan.⁴⁸ Selain itu, tata letak (layout), ukuran huruf, serta pemilihan warna harus diperhatikan agar LKPD mudah dibaca dan tidak membosankan.⁴⁹

e. Interaktivitas

Interaktivitas merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD yang interaktif tidak hanya berisi soal-soal latihan, tetapi juga dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, pengamatan, eksperimen, maupun pemecahan masalah. Interaktivitas dalam LKPD bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun

⁴⁷ Majid (2013) menjelaskan bahwa bahan ajar harus disusun secara sistematis dan mampu mengaktifkan peserta didik.

⁴⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. xx.

⁴⁹ BSNP (2014) menyatakan bahwa aspek kegrafikan mencakup desain tampilan, penggunaan huruf, ilustrasi, dan warna yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

pengetahuannya sendiri.⁵⁰ LKPD yang interaktif biasanya memuat pertanyaan terbuka, tugas eksploratif, serta kegiatan kolaboratif yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, interaktivitas juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.⁵¹

Dengan adanya interaksi antara siswa dengan materi, guru, maupun sesama siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton. Oleh karena itu, LKPD yang baik harus mampu memfasilitasi berbagai bentuk interaksi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁵²

f. Kemudahan penggunaan LKPD

LKPD harus praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Selain itu, LKPD harus sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran dan dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik secara individu maupun kelompok. LKPD yang baik adalah LKPD yang dapat langsung diterapkan di kelas tanpa kesulitan berarti.⁵³

g. Kesesuaian karakteristik siswa

Kesesuaian dengan karakteristik siswa merupakan indikator penting dalam pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

⁵⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. xx.

⁵¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. xx.

⁵² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. xx.

⁵³ Trianto (2010) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran harus bersifat praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

LKPD yang baik harus disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan, serta tingkat perkembangan peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁵⁴ Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, seperti kemampuan berpikir, minat, gaya belajar, serta latar belakang pengalaman. Oleh karena itu, LKPD harus dirancang agar mampu mengakomodasi perbedaan tersebut. Misalnya, penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia siswa, penyajian materi yang tidak terlalu sulit, serta kegiatan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Selain itu, kesesuaian dengan karakteristik siswa juga berkaitan dengan penerapan pembelajaran diferensiasi, di mana LKPD dapat memberikan variasi tugas sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing. LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa akan membantu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

h. Meningkatkan keaktifan

Meningkatkan keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD yang baik harus mampu mendorong siswa untuk terlibat

⁵⁴ Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. xx.

secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.⁵⁵ Keaktifan ini dapat berupa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta melakukan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya.

LKPD yang dirancang dengan baik tidak hanya berisi soal-soal yang bersifat pasif, tetapi juga memuat kegiatan yang menuntut keterlibatan langsung siswa, seperti diskusi kelompok, eksperimen sederhana, pengamatan, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Selain itu, keaktifan peserta didik juga berkaitan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).⁵⁶ Dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar. LKPD yang mampu meningkatkan keaktifan akan membuat pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Dengan meningkatnya keaktifan peserta didik, diharapkan pemahaman terhadap materi juga akan lebih baik, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

i. Meningkatkan minat

Meningkatkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta

⁵⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. xx.

⁵⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.

Didik). Minat belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk merasa tertarik, senang, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵⁷ LKPD yang baik harus mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka terdorong untuk aktif dan antusias dalam belajar.

LKPD dapat meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang menarik, penggunaan ilustrasi atau gambar yang relevan, serta kegiatan pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. Selain itu, pemilihan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik.

LKPD yang dirancang secara kreatif dan inovatif akan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini karena siswa merasa pembelajaran tidak membosankan, melainkan menyenangkan dan menantang. Dengan meningkatnya minat belajar, siswa akan lebih fokus, aktif, dan memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi yang dipelajari.⁵⁸ Dengan demikian, LKPD yang mampu meningkatkan minat belajar akan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik serta hasil belajar yang dicapai.

B. Media Pembelajaran Berbantuan Canva

1. Pengertian Media Pembelajaran

⁵⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm. xx.

⁵⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. xx.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Dalam proses pendidikan, penyampaian materi tidak cukup hanya melalui penjelasan lisan, karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, media hadir sebagai alat bantu yang menjembatani pesan agar dapat diterima dengan lebih jelas, terstruktur, dan bermakna. Media dapat berbentuk alat visual seperti gambar dan poster, alat audiovisual seperti video, maupun media digital interaktif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.⁵⁹

Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar. Pengertian ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi secara visual, tetapi juga sebagai sarana yang memiliki daya rangsang terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan dalam mengaktifkan proses mental peserta didik, seperti berpikir, memahami, mengingat, hingga menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Apabila media digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka media tersebut dapat menciptakan pengalaman

⁵⁹ Eka Yusnaldi, Ayu Sania Sihotang, Ika Husnul Rizqi, Nia Anggraini & Yesi Wulandari, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, PEMA: Jurnal Peran Media Pembelajaran, Vol. 5 No. 1, 2025, hlm. 80–89

belajar yang lebih bermakna, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁰

Sementara itu, Gerlach and Ely menyatakan bahwa media dalam arti luas meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Definisi ini memperluas makna media pembelajaran, tidak hanya terbatas pada alat atau benda fisik seperti gambar dan alat peraga, tetapi juga mencakup peran guru, bahan ajar, serta situasi atau peristiwa yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Dalam pengertian tersebut, guru dipandang sebagai bagian dari media karena berperan menyampaikan dan memfasilitasi pembelajaran, buku teks sebagai sumber informasi yang sistematis, serta lingkungan belajar sebagai konteks yang membentuk pengalaman siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dipahami sebagai segala unsur yang secara sengaja dimanfaatkan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif.⁶¹

Media berfungsi membantu memperjelas materi yang disampaikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyak konsep pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, masih bersifat abstrak dan sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara verbal. Dengan menggunakan media, konsep tersebut dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret. Misalnya, penggunaan gambar, diagram, atau animasi dapat membantu

⁶⁰ Azhar Arsyad *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 3–10

⁶¹ Rambe, J. A., & Erika, . *The use of learning media to improve student learning outcomes at elementary schools. Alacrity: Journal of Education Research*, 5(1) 2025, hlm 1–10.

siswa memahami proses terjadinya suatu peristiwa secara lebih nyata. Dengan demikian, media berperan dalam mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Dengan adanya media, konsep yang abstrak dapat dibuat lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media juga membantu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung⁶².

Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media yang menarik, seperti gambar, video, atau presentasi interaktif, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Media juga berperan dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman siswa. Misalnya, melalui video atau simulasi digital, siswa dapat mempelajari peristiwa atau objek yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa menjadi lebih luas dan bermakna.

Dalam konteks sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga

⁶² Fire Digo Suntoyangin, Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Media Akademik (JMA), Vol.4 No.1,2026

membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang memanfaatkan media untuk mendorong interaksi dan eksplorasi siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara, baik berupa alat, manusia, materi, kejadian, maupun sistem dan teknologi, yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara efektif.⁶³

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang aktif dan bermakna.⁶⁴ Media membantu mengonkretkan konsep yang abstrak, mengurangi verbalisme, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman belajar. Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan media yang tepat menjadi sangat strategis karena mampu menyesuaikan dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berkualitas.

⁶³ Azhar Arsyad. "Teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan."

⁶⁴ Munadi "merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa"

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan saluran penyampaian pesannya. Pengelompokan ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik. Secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi media visual, media audio, media audiovisual, dan media berbasis digital.

a) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan mengandalkan indera penglihatan sebagai saluran utama penyampaian pesan. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar, grafik, diagram, poster, peta, bagan, maupun teks tertulis. Media visual sangat efektif digunakan untuk memperjelas konsep, menampilkan data, serta membantu siswa memahami materi yang bersifat konkret maupun semiabstrak. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, media visual memiliki peran penting karena siswa pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara konkret. Penggunaan gambar atau ilustrasi, misalnya, dapat membantu siswa memahami proses ilmiah, struktur tubuh makhluk hidup, atau peristiwa sosial secara lebih jelas dibandingkan dengan penjelasan verbal semata.⁶⁵

⁶⁵ Annur, Muhammad Fa'iz, Muhammad Harlanu, Bambang Subali, dan Ellianawati. "Literature Review: Development of Audio Visual Media to Improve Learning Outcomes in Elementary Schools." *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 14, no. 3 (2025): hlm.499–511

b) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang hanya mengandalkan indera pendengaran dalam penyampaian informasi. Media ini meliputi rekaman suara, radio pendidikan, podcast, maupun penjelasan lisan yang direkam. Media audio efektif digunakan untuk melatih kemampuan menyimak, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat pemahaman melalui penjelasan verbal yang sistematis. Dalam praktik pembelajaran, media audio dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan cerita, penjelasan materi, atau simulasi percakapan. Meskipun tidak menyajikan unsur visual, media audio tetap memiliki keunggulan dalam membangun imajinasi siswa dan membantu mereka fokus pada isi pesan yang disampaikan.⁶⁶

c) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Contohnya adalah video pembelajaran, film edukatif, animasi, serta presentasi interaktif yang dilengkapi dengan narasi. Media ini dinilai lebih efektif karena melibatkan dua indera sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Penggunaan media audiovisual sangat membantu dalam menjelaskan materi yang kompleks atau proses yang sulit diamati secara langsung. Misalnya, video tentang proses terjadinya hujan atau aktivitas ekonomi

⁶⁶Nugroho, Adi, dan Rina Marlina. "The Use of Audio Learning Media to Improve Students' Listening Skills in Elementary School." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 2 (2024): hlm.112–120.

masyarakat dapat memberikan gambaran yang lebih nyata dan kontekstual kepada siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.⁶⁷

d) Media Berbasis Digital

Media berbasis digital adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyajiannya. Media ini dapat berupa presentasi interaktif, aplikasi pembelajaran, platform daring, e-learning, maupun desain grafis interaktif. Media digital memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Dalam era perkembangan teknologi saat ini, media berbasis digital semakin banyak digunakan karena mampu menyajikan materi secara visual, audio, maupun audiovisual dalam satu platform terpadu. Selain itu, media digital juga mendukung pembelajaran kolaboratif, eksploratif, dan kreatif. Bagi siswa sekolah dasar, media digital yang dirancang menarik dan sederhana dapat meningkatkan minat belajar serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁶⁸

3. Canva sebagai Media Pembelajaran Digital

1.) Pengertian Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk

⁶⁷Norfadila, Herwin, dan Nursakinah. "Audio Visual Learning Media on Elementary School Students' Interest in Learning." *International Journal of Elementary Education* 8, no. 3 (2024): hlm 438–44

⁶⁸Samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025): hlm.22–31

visual secara mudah dan cepat. Platform ini menyediakan beragam template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, termasuk untuk kepentingan pendidikan. Canva dapat diakses secara daring melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya. Canva dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna (user friendly), sehingga tidak memerlukan kemampuan desain profesional. Melalui sistem drag and drop, pengguna dapat menambahkan teks, gambar, elemen grafis, maupun video sesuai kebutuhan pembelajaran. Hal ini menjadikan Canva sebagai salah satu media digital yang praktis digunakan di lingkungan sekolah.⁶⁹

Dalam konteks pendidikan, Canva tidak hanya dimanfaatkan untuk membuat poster atau presentasi sederhana, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk menyusun bahan ajar yang lebih interaktif dan variatif. Guru dapat menggunakan berbagai template pembelajaran yang telah tersedia, seperti presentasi kelas yang menarik, infografis untuk merangkum materi secara visual, lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dirancang kreatif, hingga video pembelajaran yang dilengkapi animasi dan elemen grafis. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih sistematis, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, Canva menjadi media

⁶⁹Davis, "How Canva Became a Global Design Platform." *The Guardian*, May 12, 2023

digital yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.⁷⁰

Canva juga menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja dalam satu desain secara bersamaan melalui sistem daring. Fitur ini memudahkan guru dan siswa untuk saling berbagi ide, memberikan masukan, serta menyunting hasil pekerjaan secara real time tanpa harus berada di tempat yang sama. Dalam konteks pembelajaran, fasilitas kolaboratif ini sangat mendukung penerapan model pembelajaran berbasis kerja kelompok maupun proyek. Siswa dapat berdiskusi, membagi tugas, dan menyusun hasil kerja secara bersama-sama dalam satu media yang terintegrasi. Dengan demikian, fitur kolaborasi pada Canva tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, Canva dapat dipahami sebagai platform desain grafis digital yang menyediakan berbagai template dan alat kreatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif

a) Fitur Canva

⁷⁰samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025): 22–31.

Perkembangan teknologi pada Canva menghadirkan fitur berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang dikenal sebagai Canva . Fitur ini dirancang untuk membantu pengguna menghasilkan desain secara lebih cepat, efisien, dan kreatif tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Dengan dukungan teknologi AI, pengguna cukup memasukkan perintah atau ide dasar, kemudian sistem akan secara otomatis menyusun tata letak, memilih elemen visual, serta menyesuaikan desain sesuai kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan Canva sangat membantu guru dalam menyiapkan materi ajar yang menarik dalam waktu yang relatif singkat. Selain meningkatkan efisiensi, fitur ini juga mendorong inovasi dalam penyajian materi sehingga proses belajar menjadi lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.⁷¹

Salah satu fitur unggulan dari Canva adalah *Magic Design*, yaitu fitur yang mampu menghasilkan rancangan desain secara otomatis berdasarkan teks atau gambar yang diunggah oleh pengguna. Melalui fitur ini, sistem akan menganalisis konten yang dimasukkan kemudian menyajikan beberapa pilihan tata letak, kombinasi warna, serta elemen visual yang sesuai. Bagi guru, keberadaan *Magic Design* sangat

⁷¹ Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 02 (2025) hlm.271–281

membantu dalam menyusun presentasi atau materi ajar tanpa harus memulai dari nol, sehingga waktu persiapan pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, desain yang dihasilkan tetap terlihat profesional dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas penyajian materi serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.⁷²

Fitur *Text to Image* pada Canva memungkinkan pengguna mengubah deskripsi teks menjadi gambar visual secara otomatis dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan. Pengguna cukup menuliskan gambaran atau konsep yang diinginkan, kemudian sistem akan menghasilkan ilustrasi sesuai dengan deskripsi tersebut. Dalam konteks pembelajaran, fitur ini sangat bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep yang sulit digambarkan secara manual, seperti proses alam, peristiwa sejarah, atau situasi sosial tertentu. Dengan adanya visualisasi yang relevan dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, *Text to Image* berperan dalam memperkaya media pembelajaran sekaligus meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi di kelas.

Selain itu, Canva menyediakan fitur *AI Presentation Generator* yang mampu menyusun rancangan presentasi secara

⁷²Maulida, Rusyda, dan Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 2 (2025): hlm. 271–281.

otomatis berdasarkan topik atau kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Sistem akan menghasilkan struktur slide yang terorganisir, lengkap dengan judul, poin-poin materi, serta tata letak visual yang menarik. Fitur ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu dan tenaga ketika menyiapkan bahan ajar, terutama saat harus menyusun materi dalam waktu terbatas. Dengan bantuan teknologi ini, presentasi yang dihasilkan tetap sistematis, komunikatif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat mendukung proses penyampaian materi yang lebih efektif dan profesional.

Selain fitur-fitur tersebut, Canva melalui Canva AI juga menyediakan *Background Remover* yang memungkinkan pengguna menghapus latar belakang gambar secara otomatis sehingga objek utama dapat ditampilkan lebih jelas dan fokus. Fitur ini sangat membantu guru dalam menyusun materi visual yang rapi dan profesional tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Selain itu, tersedia berbagai template interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar, kuis, presentasi dinamis, maupun lembar kerja digital yang menarik. Keberagaman template ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan desain dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, fitur-fitur tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif,

inovatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan gaya belajar peserta didik

b) Keunggulan Canva dalam Pembelajaran

Salah satu keunggulan utama dari Canva dalam pembelajaran adalah kemampuannya menghasilkan tampilan visual yang menarik, komunikatif, dan profesional. Desain yang tersusun rapi, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan elemen grafis yang relevan mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik tidak hanya membuat materi terlihat lebih estetik, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan tertarik untuk memperhatikan isi pelajaran. Dengan visualisasi yang baik, pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih jelas dan mudah dipahami.⁷³

Canva juga mampu meningkatkan perhatian siswa melalui penyajian materi yang tidak monoton. Integrasi elemen visual, animasi sederhana, ikon, serta tata letak yang dinamis menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dan variatif. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berbentuk teks panjang dapat diubah menjadi presentasi visual yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana siswa cenderung cepat merasa bosan

⁷³ Ruslan, Arief, Yori Pusparani, dan Wahyu Arnisa. "Leveraging AI-Based Visual Learning Media to Enhance Elementary Students' Motivation." *ICCD Journal* 7, no. 1 (2025), hlm.88–97.

apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa variasi media.

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam mendukung kreativitas guru dan siswa. Guru dapat berinovasi dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi, sementara siswa dapat dilibatkan secara aktif melalui tugas proyek berbasis desain visual, seperti membuat poster, infografis, atau presentasi hasil diskusi. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

Dari segi kemudahan penggunaan, Canva sangat mudah dioperasikan bahkan oleh guru dan siswa sekolah dasar. Antarmuka yang sederhana serta fitur otomatis membantu pengguna yang belum memiliki keterampilan desain tetap mampu menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas. Proses pembuatan desain menjadi lebih cepat dan efisien karena sistem telah menyediakan template dan rekomendasi tata letak secara otomatis.

Dengan berbagai kemudahan dan keunggulan tersebut, Canva menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatannya tidak hanya memperkaya variasi penyajian

materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

c) Canva dalam Konteks Pembelajaran IPAS

Satu keunggulan utama dari Canva dalam pembelajaran adalah kemampuannya menghasilkan tampilan visual yang menarik, komunikatif, dan profesional. Desain yang tersusun rapi, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan elemen grafis yang relevan mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran. Tampilan visual yang menarik tidak hanya membuat materi terlihat lebih estetik, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan tertarik untuk memperhatikan isi pelajaran. Dengan visualisasi yang baik, pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih jelas dan mudah dipahami.⁷⁴

Canva juga mampu meningkatkan perhatian siswa melalui penyajian materi yang tidak monoton. Integrasi elemen visual, animasi sederhana, ikon, serta tata letak yang dinamis menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dan variatif. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berbentuk teks panjang dapat diubah menjadi presentasi visual yang interaktif dan

⁷⁴Samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025): hlm.22–31.

menyenangkan. Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana siswa cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa variasi media.

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam mendukung kreativitas guru dan siswa. Guru dapat berinovasi dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi, sementara siswa dapat dilibatkan secara aktif melalui tugas proyek berbasis desain visual, seperti membuat poster, infografis, atau presentasi hasil diskusi. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

Dari segi kemudahan penggunaan, Canva berbasis AI sangat mudah dioperasikan bahkan oleh guru dan siswa sekolah dasar. Antarmuka yang sederhana serta fitur otomatis membantu pengguna yang belum memiliki keterampilan desain tetap mampu menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas. Proses pembuatan desain menjadi lebih cepat dan efisien karena sistem telah menyediakan template dan rekomendasi tata letak secara otomatis.

Dengan berbagai kemudahan dan keunggulan tersebut, Canva menjadi salah satu media pembelajaran digital yang

efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatannya tidak hanya memperkaya variasi penyajian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

4. Kelebihan dan kekurangan Canva dalam Pembelajaran

Canva memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, di antaranya mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, dan menyediakan banyak sumber visual gratis. Canva juga membantu guru menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran serta meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa melalui desain yang kreatif. Namun demikian, penggunaan Canva secara optimal menuntut guru memiliki literasi digital yang memadai agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁷⁵

a. Kelebihan

Salah satu kelebihan utama Canva adalah kemudahan penggunaannya. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk guru yang belum memiliki pengalaman dalam

⁷⁵ Miftahul Janah dkk, Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan*. 2023

desain grafis. Fitur drag-and-drop yang tersedia memudahkan pengguna dalam menyusun elemen visual tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Hal ini tentu sangat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran secara cepat dan efisien⁷⁶.

Selain itu, Canva menyediakan berbagai template yang menarik dan profesional. Template tersebut dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografis, maupun video pembelajaran. Ketersediaan elemen visual seperti gambar, ikon, font, dan ilustrasi juga menjadi nilai tambah karena mampu memperkaya tampilan materi pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik, siswa cenderung lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran⁷⁷.

Kelebihan lainnya adalah Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dan siswa. Guru dapat mengembangkan materi ajar yang lebih inovatif, sementara siswa juga dapat dilibatkan dalam pembuatan tugas berbasis desain, seperti poster atau presentasi visual. Hal ini tidak hanya

⁷⁶ Rahmawati, D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif.

⁷⁷ Sari, M. P., & Nugroho, A. (2021). *Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(1), 45–52.

meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan abad 21, seperti kreativitas, komunikasi, dan literasi digital.⁷⁸

Canva juga berperan dalam meningkatkan efisiensi waktu. Dengan banyaknya template siap pakai, guru tidak perlu membuat desain dari awal, sehingga waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran menjadi lebih singkat. Selain itu, Canva dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, maupun smartphone, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya.

b. Kekurangan

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan Canva dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet. Canva merupakan platform berbasis online, sehingga penggunaannya memerlukan jaringan internet yang stabil. Hal ini dapat menjadi kendala terutama di daerah yang memiliki akses internet terbatas.⁷⁹

Selain itu, tidak semua fitur Canva dapat diakses secara gratis. Beberapa elemen desain, template premium, dan fitur lanjutan hanya tersedia bagi pengguna berbayar. Hal ini dapat membatasi

⁷⁸ Hidayat, T. (2023). *Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(1), 67–75.

⁷⁹ Pratama, R., & Lestari, S. (2022). *Kendala Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 11(2), 89–97.

keaktivitas pengguna yang hanya menggunakan versi gratis, terutama dalam menghasilkan desain yang lebih variatif dan profesional.

Kekurangan lainnya adalah kebutuhan akan literasi digital yang memadai. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih dan mengelola media digital agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tidak digunakan secara tepat⁸⁰, media yang dibuat menggunakan Canva hanya akan berfokus pada aspek visual tanpa memperhatikan kedalaman materi. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Di samping itu, penggunaan Canva yang berlebihan dapat membuat siswa lebih fokus pada aspek desain dibandingkan isi materi. Hal ini berpotensi mengurangi pemahaman konsep jika tidak diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru perlu mengarahkan penggunaan Canva secara proporsional agar tetap mendukung pencapaian kompetensi belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, serta efisiensi waktu. Namun, penggunaannya juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada internet, fitur

⁸⁰ Wulandari, D. (2021). *Analisis Penggunaan Aplikasi Desain Online dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Modern, 9(1), 34–42.

berbayar, serta tuntutan literasi digital. Oleh karena itu, guru perlu bijak dalam memanfaatkan Canva agar dapat digunakan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran.⁸¹

5. Fitur Canva dalam Pengembangan LKPD Interaktif

Canva memiliki berbagai fitur yang mendukung pengembangan LKPD interaktif, seperti template siap pakai, elemen grafis, ikon, gambar, dan teks yang dapat disesuaikan. Fitur-fitur tersebut memudahkan guru dalam merancang LKPD dengan tampilan visual yang menarik dan komunikatif. Dengan desain yang baik, LKPD menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Canva mendukung penyematan tautan, video, dan animasi yang memungkinkan LKPD bersifat interaktif. Fitur kolaborasi juga memungkinkan guru dan siswa bekerja bersama dalam satu desain secara daring. Hal ini mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam pengembangan serta penggunaan LKPD interaktif.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui kegiatan terstruktur. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang memuat ringkasan materi, petunjuk kegiatan, serta latihan soal yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prastowo menyatakan bahwa LKPD dirancang agar

⁸¹ Suryani, N., & Agung, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan, 8(3), 120–128.

peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun terbimbing melalui aktivitas yang sistematis.⁸² Pemahaman terhadap LKPD menjadi aspek penting karena menentukan sejauh mana peserta didik mampu mengikuti instruksi, memahami materi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan secara tepat.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, LKPD dikembangkan dalam bentuk interaktif, yaitu LKPD yang tidak hanya bersifat cetak, tetapi memanfaatkan media digital sehingga memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Interaktivitas LKPD ditandai dengan adanya tampilan visual menarik, penggunaan multimedia, serta aktivitas yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, LKPD interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa.

Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan LKPD interaktif adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur multimedia yang mudah digunakan. Media Canva memungkinkan guru menyusun LKPD dengan tampilan menarik, memadukan teks, gambar, ikon, dan warna secara proporsional. Kurniawan dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyajikan

⁸²Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, 2015, h. 203

materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.⁸³ Fitur-fitur Canva seperti template siap pakai, elemen grafis, dan kemudahan pengeditan menjadikan media ini efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif.

Canva memiliki beberapa kelebihan sebagai media pendukung LKPD interaktif, antara lain mudah digunakan, berbasis daring, memiliki banyak pilihan desain, serta mendukung pembelajaran kreatif dan visual. Namun demikian, Canva juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan fitur gratis, serta perlunya kemampuan dasar teknologi bagi guru dan siswa. Munadi, setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik, sarana prasarana, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁸⁴ Oleh karena itu, pemanfaatan LKPD interaktif berbantuan Canva perlu dirancang secara tepat agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

6. Indikator Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

⁸³Dedi Kurniawan, *Media Pembelajaran Digital*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020, h. 112

⁸⁴Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2013, h.45

Media yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan indikator untuk menilai kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Selaras dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian, memperjelas penyajian materi, serta meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik.⁸⁵ Sementara itu, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta mampu meningkatkan aktivitas belajar.⁸⁶

Berdasarkan pendapat tersebut, indikator media pembelajaran dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan harus mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan, sehingga tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas.⁸⁷

b. Kemenarikan Tampilan (Visual)

⁸⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

⁸⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013).

⁸⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017.

Media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan yang menarik, seperti penggunaan warna, gambar, dan desain yang sesuai. Tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.⁸⁸

c. Kejelasan Materi

Media pembelajaran harus mampu menyajikan materi secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi yang baik akan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif.⁸⁹

d. Interaktivitas

Media pembelajaran harus memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan materi yang disajikan. Interaktivitas ini dapat berupa latihan soal, diskusi, maupun aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.⁹⁰

e. Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Media yang sederhana dan mudah diakses

⁸⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 2013.

⁸⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017.

⁹⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 2013.

akan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran dibandingkan media yang rumit.⁹¹

f. Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, media yang digunakan sebaiknya bersifat visual, menarik, dan mudah dipahami agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.⁹²

g. Meningkatkan Keaktifan Belajar

Media pembelajaran yang baik harus mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok.⁹³

h. Meningkatkan Minat Belajar

Media pembelajaran juga harus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media yang menarik dan interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.⁹⁴

⁹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017.

⁹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 2013.

⁹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2017.

⁹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivaia *Media Pengajaran*, 2013.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Hilgart dalam slameto memberi rumusan mengenai minat yaitu sebagai berikut: *"Interest is persistingtendency to pay attention to and enjoy some activity or content"*.⁹⁵ Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Maka berbeda dengan perhatian karena perhatian sifatnya sementara atau tidak dalam waktu yang lama dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Minat yang besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat 24 siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi dirinya. Ia malu-malu untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut.⁹⁶

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa senang dan tertarik terhadap suatu aktivitas belajar sehingga mendorong dirinya untuk terlibat secara aktif tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan rasa suka dan

⁹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 57.

⁹⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), h.57

rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan seseorang terhadap aktivitas tersebut. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya bersifat emosional, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran.⁹⁷

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapatlah diusahakan agar dia mempunyai minat yang sangat besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya merupakan membantu siswa untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Jika peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya sangat penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan bagi dirinya, kemungkinan besar dia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya.

⁹⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, h. 180–181

2. Indikator minat belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, sep⁹⁸erti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman.

Adapun Indikator minat belajar adalah sebagai berikut: ⁹⁹

a) Perasaan senang dan ketertarikan

Perasaan senang menjadi indikator utama dalam minat belajar karena mencerminkan respons afektif positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu cenderung lebih antusias, tidak mudah bosan, serta memiliki kesiapan mental untuk menerima materi pembelajaran. Perasaan senang dalam belajar akan menimbulkan ketertarikan dan mendorong siswa untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Ketertarikan ini menjadi dasar munculnya motivasi intrinsik yang membuat siswa ingin mengetahui dan memahami materi secara lebih mendalam.

⁹⁸ Leater Decroph D. & Alliance Croph D. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Z. Kasijan. Surabaya: Bina Ilmu, 1984, hlm. 352.

⁹⁹Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, h 121–122.

b) Perhatian

Selain perasaan senang dan ketertarikan, perhatian merupakan indikator penting dalam minat belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif siswa. Perhatian menunjukkan pemusatan pikiran dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian yang kuat, ditandai dengan fokus saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan mengabaikan gangguan yang tidak relevan. Perhatian ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara lebih efektif sehingga berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar.

c) Keterlibatan aktif

Keterlibatan aktif merupakan wujud nyata dari minat belajar yang tercermin dalam perilaku siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif meliputi partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mengerjakan tugas yang diberikan. Minat yang tinggi akan mendorong individu untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diminatinya. Oleh karena itu, keterlibatan aktif menjadi indikator perilaku yang memperkuat keberadaan minat belajar sebagai konstruk yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

3. Peran Media dalam Meningkatkan Minat Belajar

Penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual mampu merangsang perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media digital interaktif, terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan materi secara lebih variatif dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, karena media tersebut mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.¹⁰⁰

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga meningkatkan minat serta keaktifan belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

¹⁰⁰ Rahmawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 2022.

pemanfaatan media Canva secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa.¹⁰¹

Lebih lanjut, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar. LKPD yang dirancang secara menarik dengan dukungan visual, warna, dan elemen interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.¹⁰²

Tidak hanya itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase minat belajar siswa setelah penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.¹⁰³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya LKPD interaktif berbantuan Canva, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media

¹⁰¹ Putra, R., Oktavian, A., & Hermawan, D., "Pengaruh Media Canva terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 2023.

¹⁰² Lestari, D., & Suryani, N., "Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 2021.

¹⁰³ Pratiwi, A., & Kurniawan, B., "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 2022.

yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi siswa.

D. Mata Pelajaran Ipas

1. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran di sekolah dasar.¹⁰⁴ Pengintegrasian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang utuh kepada peserta didik mengenai hubungan antara manusia, lingkungan alam, serta kehidupan sosial di sekitarnya.¹⁰⁵ IPAS tidak lagi memisahkan secara tegas antara kajian alam dan sosial, tetapi menyajikannya secara terpadu agar peserta didik mampu melihat keterkaitan antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang sebagai mata pelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman nyata peserta didik.¹⁰⁶ Pembelajaran IPAS membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu melalui kegiatan observasi, eksplorasi, diskusi, serta pemecahan masalah yang relevan dengan lingkungan sekitar. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya

¹⁰⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A–C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 2.

¹⁰⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 187.

¹⁰⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 15.

memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan situasi konkret yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰⁷

IPAS juga menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu peserta didik. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Proses ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).¹⁰⁸

Selain itu, IPAS memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap sosial peserta didik. Melalui kajian tentang lingkungan, masyarakat, budaya, serta interaksi manusia dengan alam, siswa diharapkan mampu menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kesadaran terhadap lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan nilai dan karakter peserta didik. IPAS menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*), sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses menemukan

¹⁰⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 98.

¹⁰⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 122.

pengetahuan.¹⁰⁹ Kegiatan pembelajaran IPAS meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah informasi, dan menyimpulkan. Melalui tahapan tersebut, peserta didik membangun pemahaman secara mandiri dan bermakna. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir dan pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh.¹¹⁰

IPAS dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial melalui proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Salah satu tujuan utama pembelajaran IPAS adalah mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya.¹¹¹ Rasa ingin tahu merupakan dasar dari proses ilmiah karena mendorong siswa untuk mengamati, menanya, dan mencari informasi secara mandiri. Dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi lingkungan

¹⁰⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 45.

¹¹⁰ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A–C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 1.

¹¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 189.

serta memahami berbagai peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan berikutnya adalah melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.¹¹² Dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya diajak menghafal fakta, tetapi juga menganalisis hubungan sebab-akibat, menginterpretasikan data, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh. Proses ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).¹¹³ Dengan demikian, IPAS berperan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan reflektif.

Selain itu, pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan alam dan sosial.¹¹⁴ Melalui materi yang berkaitan dengan ekosistem, interaksi sosial, keberagaman budaya, serta tanggung jawab sebagai warga masyarakat, siswa diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan dan menghargai perbedaan. Pendidikan IPAS tidak hanya membangun aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai sosial peserta didik. IPAS juga

¹¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 102.

¹¹³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 124.

¹¹⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.

bertujuan mengembangkan keterampilan literasi sains dan literasi sosial sejak dini.¹¹⁵

Literasi sains mencakup kemampuan memahami konsep ilmiah, membaca informasi berbasis data, serta mengaplikasikan pengetahuan untuk memecahkan masalah. Sementara itu, literasi sosial mencakup kemampuan memahami dinamika kehidupan masyarakat, interaksi sosial, serta peran individu dalam lingkungan sosialnya. Penguatan literasi ini penting agar peserta didik mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan perubahan sosial di masa depan.

Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu memahami hubungan yang saling berkaitan antara manusia, lingkungan alam, dan kehidupan sosial secara menyeluruh.¹¹⁶ Pemahaman yang holistik ini membantu peserta didik melihat bahwa setiap tindakan manusia memiliki dampak terhadap lingkungan dan masyarakat. Oleh karena itu, IPAS menjadi mata pelajaran yang strategis dalam membangun generasi yang berpikir kritis, peduli lingkungan, serta memiliki tanggung jawab sosial.

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS di kelas V

¹¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 67.

¹¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 50.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V sekolah dasar memiliki karakteristik yang lebih kompleks dibandingkan kelas sebelumnya. Pada fase ini, peserta didik mulai diarahkan untuk memahami konsep secara lebih mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih analitis.¹¹⁷ Hal ini sejalan dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar kelas tinggi yang telah mampu melakukan operasi konkret secara lebih sistematis.

Salah satu karakteristik utama pembelajaran IPAS di kelas V adalah kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat.¹¹⁸ Peserta didik tidak lagi hanya mengenali fakta atau peristiwa, tetapi mulai diajak untuk memahami mengapa suatu peristiwa terjadi dan bagaimana dampaknya terhadap lingkungan maupun kehidupan sosial. Misalnya, siswa diminta menganalisis dampak kerusakan lingkungan terhadap kehidupan masyarakat atau hubungan antara aktivitas manusia dan perubahan ekosistem. Kemampuan ini melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

Karakteristik berikutnya adalah kegiatan mengamati fenomena lingkungan sekitar.¹¹⁹ Pembelajaran IPAS menekankan pentingnya observasi sebagai dasar dalam memahami konsep. Melalui kegiatan pengamatan langsung terhadap lingkungan alam maupun sosial, siswa

¹¹⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3.

¹¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 104.

¹¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 52.

memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Proses observasi ini membantu peserta didik membangun pemahaman berdasarkan fakta yang mereka temui secara langsung, bukan hanya dari penjelasan guru atau buku teks.

Selain itu, pembelajaran IPAS di kelas V mendorong siswa untuk mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.¹²⁰ Materi yang dipelajari tidak berdiri sendiri, tetapi dihubungkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan. Ketika siswa mampu melihat keterkaitan antara konsep yang dipelajari dengan situasi nyata, maka pemahaman mereka akan menjadi lebih mendalam dan tidak bersifat hafalan semata.

Karakteristik lainnya adalah adanya kegiatan berdiskusi dan menyampaikan pendapat.¹²¹ Dalam pembelajaran IPAS, siswa didorong untuk aktif bertanya, mengemukakan gagasan, serta berdialog dengan teman sebaya. Aktivitas diskusi membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta menghargai perbedaan pendapat. Kegiatan ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran IPAS di kelas V

83. ¹²⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.

¹²¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 128.

membutuhkan media dan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas berpikir, observasi, analisis, serta diskusi secara aktif.¹²²

Penggunaan media yang interaktif dan menarik menjadi penting agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

4. Relevansi IPAS dengan LKPD Interaktif Berbantuan Canva

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menekankan pada aktivitas eksplorasi, pengamatan, analisis, serta pemecahan masalah yang kontekstual.¹²³ Karakteristik tersebut menuntut adanya bahan ajar dan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbantuan Canva menjadi relevan dalam mendukung pembelajaran IPAS.

LKPD interaktif dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas yang terstruktur dan

¹²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 192.

¹²³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 4.

bermakna.¹²⁴ Dalam konteks pembelajaran IPAS, LKPD tidak hanya berisi rangkuman materi dan soal latihan, tetapi juga memuat kegiatan eksploratif seperti pengamatan, analisis kasus, diskusi, serta refleksi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara aktif.

Pemanfaatan platform desain digital seperti Canva dalam pengembangan LKPD memungkinkan penyajian materi secara visual dan menarik.¹²⁵ Desain yang memadukan teks, gambar, ikon, warna, serta tata letak yang sistematis dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas. Dalam pembelajaran IPAS, penyajian visual sangat penting karena banyak materi yang berkaitan dengan fenomena alam, peta, diagram, ekosistem, serta peristiwa sosial yang lebih mudah dipahami melalui representasi gambar.

Selain itu, LKPD interaktif berbantuan Canva dapat memuat aktivitas pengamatan berbasis gambar atau ilustrasi.¹²⁶ Misalnya, siswa diminta mengamati gambar rantai makanan, kondisi lingkungan, atau aktivitas masyarakat tertentu, kemudian menganalisis hubungan sebab-akibat yang terjadi. Aktivitas semacam ini membantu siswa

¹²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 194.

¹²⁵ Canva, *About Canva* (Sydney: Canva Pty Ltd., 2023).

¹²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 55.

mengembangkan keterampilan observasi dan berpikir kritis sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS di kelas V.

LKPD interaktif juga memungkinkan penyajian soal berbasis kasus kontekstual.¹²⁷ Soal tidak lagi hanya bersifat pilihan ganda atau isian singkat, tetapi berbentuk studi kasus yang menuntut siswa untuk menganalisis permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi lebih relevan dan aplikatif, sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Selain aktivitas individu, LKPD interaktif juga dapat dirancang untuk mendukung diskusi dan refleksi siswa.¹²⁸ Fitur desain Canva memungkinkan guru menyusun pertanyaan terbuka, ruang refleksi, serta aktivitas kolaboratif yang mendorong siswa menyampaikan pendapat dan berdialog dengan teman sekelas. Kegiatan ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan tampilan yang menarik dan aktivitas yang variatif, LKPD interaktif berbantuan Canva berpotensi meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.¹²⁹ Minat belajar dapat tumbuh ketika siswa merasa tertarik, terlibat, dan memperoleh pengalaman belajar yang

¹²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 110.

¹²⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 90.

¹²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 71.

menyenangkan. Oleh karena itu, integrasi antara karakteristik pembelajaran IPAS dan penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva menjadi strategi yang relevan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, dan bermakna.

E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian relevan ini digunakan sebagai bahan acuan dan perbandingan untuk memperkuat penelitian mengenai penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Rahmawati dan Sukirman (2023)	Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva dalam Implementasi Kurikulum Merdeka	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa karena tampilannya menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran.	Sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran digital.	Penelitian terdahulu membahas Canva secara umum dalam Kurikulum Merdeka, sedangkan penelitian ini fokus pada LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa IPAS.
2	Putri dan Ahmad Fauzi (2024)	Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Penelitian menunjukkan bahwa media Canva dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.	Sama-sama membahas Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian terdahulu meneliti media Canva secara umum, sedangkan penelitian ini fokus pada LKPD interaktif berbantuan

					Canva pada pembelajaran IPAS.
3	Pratama, Ni Ketut Suarni, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva efektif meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva.	Penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva.
4	Rahmawati dan Atmojo (2022)	Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar	Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.	Sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.	Penelitian terdahulu membahas penggunaan Canva secara umum, sedangkan penelitian ini membahas LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V.
5	Putri dan Kurniawan (2022)	Efektivitas LKPD Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	Penggunaan LKPD digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran.	Sama-sama membahas penggunaan LKPD digital/interaktif dalam pembelajaran.	Penelitian terdahulu fokus pada efektivitas LKPD digital terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini fokus pada minat belajar siswa melalui LKPD interaktif berbantuan Canva.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara mendalam melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata pada suatu konteks khusus yang alamiah.¹³⁰

Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam mengenai penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kata-kata, hasil wawancara, hasil observasi, serta dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

¹³⁰ Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan yang berusaha memahami makna pengalaman individu terhadap suatu fenomena tertentu. *Problem based* penelitian fenomenologi bertujuan untuk menggali dan memahami pengalaman individu terhadap suatu fenomena yang dialami secara langsung oleh subjek penelitian.

Melalui pendekatan fenomenologi, peneliti dapat memahami secara lebih mendalam mengenai pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam proses pembelajaran IPAS.

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, dan motivasi dan lain-lain. Dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks khusus yang wajar dengan memanfaatkan berbagai metode alami.¹³¹ Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi tersebut memungkinkan peneliti untuk menggali informasi terkait subjek penelitian dan dengan pendekatan ini peneliti dapat mendeskripsikan fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata secara lebih kaya dan detail, bukan sekadar menyajikan data kuantitatif. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk menangkap makna

¹³¹Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian*, (Badung: Rosdakarya, 2006), h.6

subjektif yang diberikan oleh individu terhadap pengalaman mereka dalam suatu konteks tertentu. Selain itu, pendekatan fenomenologi memberikan fleksibilitas dalam pengumpulan data, karena menggunakan metode alami seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif subjek secara lebih autentik dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai fenomena yang dikaji.

B. Tempat dan waktu

Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di Mis Guppi 13 Tasik Malaya Tasik Malaya, Kecamatan Curup Utara. Waktu yang digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih tiga bulan, dua bulan pengumpulan data dan satu bulan pengolahan data.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata-kata, deskripsi, serta informasi yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam terkait penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut sugiyono, data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata, kalimat, atau gambar yang memiliki makna dan tidak dapat diukur dengan angka.¹³² Dengan demikian, data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan secara jelas proses pembelajaran serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama di lapangan.¹³³ Sumber data utama yang dapat memberikan informasi, fakta dan gambaran peristiwa yang diinginkan dalam penelitian atau sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan. Sumber data primer diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas V Mis Guppi 13 Tasik Malaya.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari berbagai sumber yang telah tersedia. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, LKPD yang digunakan oleh guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data

¹³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

¹³³ Jurnal Sugiyono (2019)

sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen atau sumber tertulis lainnya yang dapat melengkapi data primer.¹³⁴

Segala bentuk dokumen, baik dalam bentuk tertulis maupun foto atau sumber kedua sesudah sumber data primer. Data yang diambil dari pihak-pihak terkait dokumentasi untuk mengetahui keadaan sekolah, Modul dan bahan-bahan tulisan lain yang terkait dengan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dari observasi dan wawancara. Informasi yang didapat dari observasi langsung, catatan wawancara, rekaman wawancara, dan foto kegiatan. Informasi tersebut dalam bentuk dokumen dan catatan peristiwa yang diolah menjadi data. Adapun cara atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan bila, penelitian berkenaan dengan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.¹³⁵ Kegiatan observasi penelitian ini dilakukan di Mis Guppi 13 Tasik Malaya Tasik Malaya Rejang Lebong di kecamatan Curup Utara secara langsung di lapangan artinya bahwa peneliti langsung melakukan pengamatan dengan

¹³⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

¹³⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuanlitatif, Kuantitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017). h.10V

berada dan terlibat langsung dengan para pelaku (*Respondent*) dengan segala kegiatan di lapangan. Adapun yang akan dilakukan peneliti dalam observasi ini adalah dengan mengamati dan terlibat langsung terkait proses pembelajaran diferensiasi oleh guru kelas V dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, serta penggunaan asesmen formatif dalam menilai keterampilan tersebut.

Hasil observasi dicatat dalam catatan lapangan, sebab catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, artinya bahwa catatan lapangan berisi gambaran tentang latar belakang pengamatan, orang, tindakan, dan pembicaraan yang berhubungan dengan fokus penelitian, yang menggunakan format rekaman hasil observasi.¹³⁶

2. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan kontak secara lisan untuk dijawab secara lisan juga. Ciri utama wawancara yaitu langsung dengan tatap muka yaitu antara pencari informasi dengan sumber informasi. Secara garis besar Nasution mengelompokkan wawancara menjadi dua yaitu sebagai berikut:

¹³⁶ Nasution, *Metode Reseach Penelitian Ilmiah* (Bumi Aksara, 2000). h.76

- a. Wawancara terstruktur yakni dilakukan dengan berdasarkan daftar pertanyaan dengan maksud dapat mengontrol dan mengatur proses wawancara baik dari segi pertanyaan maupun lingkup masalah.¹³⁷
- b. Wawancara tidak terstruktur yakni hanya berisi garis besar data yang ingin diperoleh saja.¹³⁸ Pewawancara boleh menanyakan apa saja yang dianggapnya perlu untuk dipertanyakan. Pertanyaan yang diajukan pun tidak selalu dalam urutan yang sama, bahwa pertanyaanpun tidak selalau sama. Wawancara tak berstruktur, adalah wawancara yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan secara leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang disiapkan sebelumnya.

Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara berstruktur yang mana wawancara ini berstruktur dengan pedoman atau daftar pertanyaan dengan maksud dapat mengontrol dan mengatur proses wawancara baik dari segi lingkup maupun masalah. wawancara ini akan dilakukan pada Guru Kelas dan Peserta Didik Sekolah Dasar kelas V Mis Guppi 13 Tasik Malaya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah data yang didapatkan dari fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat,

¹³⁷Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Bumi Aksara, 2000),h.1V8

¹³⁸Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Bumi Aksara, 2000), h.1V9

cendramata, jurnal kegiatan dan sebagainya.¹³⁹ Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk mencari data-data yang akan di kumpulkan oleh peneliti berupa dokumen tentang LKPD interaktif berbantuan Canva , foto kegiatan proses pembelajaran, Modul Guru Kelas dan dokumen lain yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran .

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai mengumpulkan data dalam periode tertentu. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif atau lebih spesifik menggunakan metode interaktif. Sugiyono “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dengan mudah dipahami, dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.”¹⁴⁰ Model yang digunakan peneliti adalah model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana komponen analisis data sebagai berikut:

1. Kondensasi Data

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data

¹³⁹ Neng Intan Agustin Aidil Falah, “*Konsep Dakwah Millenial Studi Deskriptif Pada Majelis Taklim Jamiyyah Al-Azhar Cikarang*,” Diss. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2021, 1–21.

¹⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010). h.244

yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada di lapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sebuah pengorganisasian, penyatuan, dan informasi yang disimpulkan. Penyajian data disini juga membantu dalam memahami konteks penelitian karena melakukan analisis yang lebih mendalam.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan disini dilakukan peneliti dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak memiliki pola, mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, yang tahap akhirnya disimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan temuan yang baru, dalam pengertian lain lain temuan tersebut masih bersifat samar-samar atau kurang jelas. Disini peneliti berusaha memperjelas dengan menggunakan teori yang sudah teruji keberhasilannya, lalu peneliti

menganalisis temuan baru tersebut sehingga menjadi jelas dengan menggunakan komponen dari analisis data yaitu Kondensasi data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan

F. Uji Keabsahan data

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan yang lain diluar data yang ada untuk kepentingan pengecekan atau sebagai bahan perbandingan terhadap data yang ada membedakan.¹⁴¹

Triangulasi adalah suatu cara mendapatkan data yang benar-benar abash dengan menggunakan pendekatan metode ganda. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memancaatkan sesuatu yang lain diluar dat itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Triangulasi data terbagi menjadi beberapa macam cara yaitu:

1. Triangulasi Sumber Yaitu membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda, yaitu dari dokumentasi, observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara dengan guru dan siswa dikelas V Mis Guppi 13 Tasikmalaya.
2. Triangulasi Teknik Yaitu pengecekan data yang dilakukan kepada data yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu dengan cara wawancara mendalam dan dokumentasi

¹⁴¹ Dini Restiyanti et al., "Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)" Vol.4, No. 3 (2021): 241–55.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah MIS GUPPI 13 Tasik Malaya

a. Latar Belakang

Desa Tasik Malaya terletak di antara Selatan sebelah Timur adalah Desa Karang Anyar, sebelah Selatan adalah desa Pahlawan, sebelah Barat adalah Desa Tanjung Beringin. Pada Tahun 1976 Jumlah Penduduk + 450 KK.

Dengan Mata Pencarian Desa ini mayoritas adalah petani yaitu bersawah, berladang dan sebagian buruh pemecah batu, dimana kegiatan tersebut di kelola secara tradisional. Pada tahun 1976 sarana pendidikan di desa Tasik Malaya pada saat itu belum ada dan harus bersekolah di tempat lain dan untuk mendapat Pendidikan itu harus melalui perkebunan.

Atas berkat rahmat Allah SWT secara bersama sama tokoh Masyarakat tersirat dan tersentuh hatinya untuk memikirkan masa depan Pendidikan anak-anak yang ada di Tasik Malaya dan sekitarnya dengan tujuan untuk memperoleh ilmu Pengetahuan yang layak sebagai bekal di hari nanti.

Maka dengan usaha tokoh tokoh masyarakat serta dorongan seluruh lapisan masyarakat Tasik Malaya pada tahun 1976 berhasil

mendirikan lembaga pendidikan. dasar yang bernapaskan islam, yaitu Madrasah Ibtidaiyah.

Madrasah Ibtidaiyah ini merupakan satu satunya lembaga pendidikan yang ada di desa Tasik Malaya. Dari tahun 1976 sampai saat ini Madrasah Ibtidaiyah Swasta ini tidak pernah putus untuk memberikan bimbingan kepada anaka anak didiknya guna membentuk manusia yang berkualitas dan berguna bagi nusa, agama dan Negara.¹⁴²

b. Asal Usul Tanah Wakaf

Pada tahun 1976 Pak Manan mewakafkan Tanahnya seluas M2 Untuk kepentingan sarana pendidikan, dengan cara bergotong royong seluruh masyarakat desa Tasik Malaya, penduduk sekitarnya serta pemuka masyarakat maka di atasa tanah wakaf ini berdidri bangunan Madrasah yang sangat sederhana dengan atap ilalang dan berdinding bambu maka berdirilah Madrasah sampai saat ini.

c. Identitas Sekolah

Nama Madrasah	: MIS GUPPI No. 13 Tasik Malaya
Nomor Statistik Madrasah	: 1112170220005
Alamat Madrasah	: Jln. Pemancar TVRI Tasik Malaya
Nomor Telepon Madrasah	: -
Tahun Berdiri	: 1976
SK Pendirian Kemenkumham	: AHU-0035642.AH.01.04 Tahun 2016 Tanggal 16 September 2016

¹⁴² PROFILE MADRASAH IBTIDAIYAH GUPPI 13 TASIK MALAYA

SK Pendirian Yayasan	: Nomor: 146 Tahun 2016
SK Izin Operasional/Tahun	: Nomor: 470 Tahun 2019 Tanggal 06 Desember 2019
Status Sekolah	: Swasta
Akreditasi	: B
Laporan Keadaan Bulan	: September 2024
Keadaan Geografis Madrasah	: <i>Daratan Rendah</i>

d. Visi dan Misi Guppi 13 Tasik Malaya

Visi Mis Guppi 13 Tasik Malaya adalah Unggul dalam prestasi santun dalam prilaku.

Mewujudkan visi tersebut membutuhkan langkah-langkah yang tepat. Maka Mis Guppi 13 Tasik Malaya menyusun misi sebagai berikut:

1. Memberi Layanan Prima Kepada Siswa Sesuai Dengan Kompetensinya
2. Menumbuhkan Semangat Secara Intensif Pada Seluruh Warga Madrasah
3. Menciptakan Hidup Rukun Dan Membiasakan Perilaku Santun Serta Saling Menghargai Terhadap Sesama
4. Menerapkan Manajemen Transparan Demokratis, Profesional Dan Partisipatif Melibatkan Seluruh Warga Madrasah
5. Menegakkan Disiplin Dengan Penuh Tanggung Jawab.

e. Keadaan Siswa

No	Kelas	Program Studi	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa			Kelompok Umur			
				L	P	Jml	<6th	7th	8-10th	>12th
1	I	MI	2	22	16	38	-	38	-	-
2	II	MI	2	19	14	33	-	-	33	-
3	III	MI	2	15	19	34	-	-	34	-
4	IV	MI	2	16	22	38	-	-	42	-
5	V	MI	1	21	25	46	-	-	-	-
6	VI	MI	1	11	13	24	-	-	-	-
JUMLAH			10	103	108	211	-	38	109	-

Tabel 4.1
Jumlah/ Data Siswa/ Mutasi Siswa

No	Kelas	Program Studi	%Keahadiran				Jumlah DO		
			Sakit	Izin	Tanpa Keterangan	JML	Laki-Laki	Perempuan	JML
1	I	MI	2	1	-	-	-	-	-
2	II	MI	3	3	-	-	-	-	-
3	III	MI	3	1	-	-	-	-	-
4	IV	MI	2	2	-	-	-	-	-
5	V	MI	-	2	-	-	-	-	-
6	VI	MI	2	1	-	-	-	-	-

Tabel 4.2
Kehadiran Siswa di Sekolah Jumlah Droup Out

f. Keadaan Guru dan Pegawai

No	Status	L	P	JML	Golongan											Total	Ket
					IV/b	IV/a	III/d	III/c	III/b	III/a	II/d	II/c	II/b	II/a			
1	PNS	03	05	08	-	02	-	04	01	-	-	-	-	01	08	-	
2	DPK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
3	GB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
4	GTY	01	11	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
5	GTT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Jumlah		04	16	20	-	02	-	04	01	-	-	-	-	01	08	-	

Tabel 4.3
Guru Menurut Status Kepegawaian

No	Guru	SLTA	D1	D2	D3	S1 Keg	Si Non Keg	S2	S3	JML	Ket
1	PNS	-	-	-	-	02	-	02	-	08	-
2	DPK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	GB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	GTY	-	-	-	-	12	-	-	-	12	-
5	GTT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		-	-	-	-	18	-	02	-	20	-

Tabel 4.4
Guru Menurut Jenjang Pendidikan
g. Keadaan Sarana dan Prasarana

1. Luas tanah : 1780,5 m²
2. Penggunaan Bangunan : 860 m²
3. Penggunaan Halaman Tanah : 192 m²
4. Penggunaan lapangan Olahraga : 222 m²
5. Luas Kebun : 240 m²
6. Daya Listrik : 900 VA
7. No Sertifikat Tanah : 00118 Tahun 2006

No	Jenis Ruang	Kondisi						Jumlah Total
		Baik		Rusak Ringan		Rusak Berat		
		Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan	
1	Ruang Belajar Kelas		ruang					
2	Ruang Kepala Sekolah		Ruang					
3	Ruang Guru		Ruang					
4	Ruang TU		Ruang					
5	Ruang Perpustakaan		ruang					
6	Ruang UKS		Ruang					
7	Ruang Praktik Komputer		Ruang					
8	Ruang Laboratorium		Ruang					
9	Ruang Multimedia		Ruang					
10	Ruang PTSP		Ruang					
11	Ruang Wakil Kepala		Ruang					
12	Rang BPBK		Ruang					
13	Ruang Osis		Ruang					
14	Ruang Serbaguna		Ruang					

15	Ruang Koperasi		Ruang					
16	Tempat Ibadah		Ruang					
17	Tempat Parkir	1	Ruang					
18	WC Siswa	1	Ruang					
19	WC Guru	1	Ruang					
20	Rumah Penjaga Sekolah	1	Ruang					
21	Pos Satpam	1	Ruang					
22	Meja Guru		Unit					
23	Lemari Guru	8	Unit					
24	Meja Siswa	49	Unit					
25	Meja Guru	20	Unit					
26	Kursi Guru	20	Unit					
27	Kursi Siswa	160	Unit					
28	Alat Kesehatan UKS	-	-					
29	Alat Olahraga	1	Set					
30	Komputer	19	Unit					
31	Laptop		Unit					
32	Kipas Angin		Unit					
33	Proyektor		Unit					
34	Speaker Aktif		Unit					
35	Bel							

Tabel 4.5

Keadaan Sarana dan Prasarana

B. Pemaparan proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya dengan melibatkan guru kelas V, kepala sekolah, dan peserta didik sebagai sumber data penelitian.

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya. Observasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva diterapkan dalam pembelajaran IPAS serta melihat respon dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Pengamatan difokuskan pada cara guru menggunakan LKPD interaktif berbantuan Canva, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, perhatian siswa terhadap materi, keaktifan siswa dalam berdiskusi, serta antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas yang terdapat pada LKPD.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa guru kelas V yaitu Umi Robiah menggunakan LKPD interaktif berbantuan Canva dengan menampilkan materi melalui proyektor dan membimbing siswa dalam mengerjakan aktivitas yang terdapat pada LKPD. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat

dari perhatian siswa yang lebih fokus, keaktifan dalam bertanya, serta keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja.

Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa tampilan visual LKPD yang menarik dengan kombinasi gambar, warna, dan ilustrasi mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan media pembelajaran biasa.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dokumentasi dilakukan sebagai pelengkap data penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto kegiatan pembelajaran, contoh LKPD interaktif berbantuan Canva, perangkat pembelajaran, serta data pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Berdasarkan hasil dokumentasi, LKPD interaktif yang digunakan dalam pembelajaran memiliki tampilan visual yang menarik dengan penggunaan gambar, ikon, warna, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, dokumentasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian

Melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. **Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di Mis Guppi 13 Tasik Malaya**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan LKPD interaktif berbantuan Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. LKPD tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi warna, gambar, ilustrasi, serta tugas-tugas yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

a) **Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva**

Pertama, Berdasarkan hasil observasi, LKPD berbantuan Canva telah digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam LKPD mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru

melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam LKPD sehingga proses pembelajaran berlangsung secara terarah.

Berikut penjelasannya:

Peneliti mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, LKPD yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada LKPD, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara sistematis.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut

LKPD telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai.¹⁴³ (guru kelas v)

LKPD telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran sehingga setiap kegiatan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.¹⁴⁴ (kepala sekolah)

LKPD membantu saya memahami materi karena kegiatan di dalamnya sesuai dengan pelajaran yang dipelajari di kelas.” (siswa kelas V.¹⁴⁵ (Siswa A kelas V)

LKPD memudahkan saya memahami materi karena isi kegiatannya selaras dengan pembelajaran yang diberikan di kelas.¹⁴⁶ (Siswa B kelas V)

Saya lebih mudah mengerti materi pelajaran melalui LKPD karena aktivitas yang ada sesuai dengan apa yang dipelajari di kelas.¹⁴⁷ (Siswa C kelas V)

Kegiatan dalam LKPD mendukung saya untuk memahami materi, sebab isinya berkaitan dengan pelajaran yang sedang dipelajari di kelas.¹⁴⁸ (Siswa D kelas V)

¹⁴³ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁴⁴ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁴⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁴⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁴⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

LKPD membuat saya lebih paham terhadap materi pembelajaran karena tugas dan kegiatannya sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas.¹⁴⁹ (Siswa E kelas V)

Kedua, Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tampak antusias saat menggunakan LKPD berbantuan Canva. Desain yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta ilustrasi yang relevan membuat peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran hasil observasi menunjukkan:

Dari aspek tampilan, LKPD memiliki desain yang menarik dengan penggunaan warna, gambar, dan ilustrasi yang sesuai dengan materi. Tata letak materi terlihat rapi, ukuran huruf mudah dibaca, serta petunjuk pengerjaan disajikan dengan jelas sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tampilan LKPD cukup menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.¹⁵⁰ (guru kelas v)

Tampilan LKPD menarik dengan penggunaan warna dan gambar yang sesuai sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁵¹ (kepala sekolah)

Saya suka tampilan LKPD karena warnanya menarik dan gambarnya membuat saya lebih semangat belajar.¹⁵² (Siswa A kelas V)

Saya senang menggunakan LKPD karena tampilannya menarik, dengan perpaduan warna dan gambar yang membuat saya lebih bersemangat saat belajar.¹⁵³ (Siswa B kelas V)

¹⁴⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁴⁹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵¹ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Warna dan gambar pada LKPD membuat saya tertarik untuk belajar sehingga saya lebih menikmati kegiatan pembelajaran.¹⁵⁴ (Siswa C kelas V)

Tampilan LKPD yang penuh warna dan dilengkapi gambar menarik membuat saya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.¹⁵⁵ (Siswa D kelas V)

Saya merasa lebih semangat belajar karena LKPD memiliki desain yang menarik dengan warna dan gambar yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.¹⁵⁶ (Siswa E kelas V)

Ketiga, Berdasarkan hasil observasi, materi dalam LKPD disajikan secara runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan petunjuk kegiatan dapat diikuti tanpa mengalami kesulitan, hasil observasi menunjukkan:

Pada aspek kejelasan materi, peserta didik dapat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dengan baik. Materi disusun secara runtut, menggunakan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi contoh yang membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Materi mudah dipahami karena disusun secara bertahap dan menggunakan bahasa yang sederhana.¹⁵⁷ (guru kelas v)

Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh peserta didik¹⁵⁸ (kepala sekolah)

¹⁵³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁵⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Saya suka tampilan LKPD karena warnanya menarik dan gambarnya membuat saya lebih semangat belajar.¹⁵⁹ (Siswa A kelas V)

Tampilan LKPD yang berwarna dan bergambar membuat saya lebih tertarik untuk belajar.¹⁶⁰ (Siswa B kelas V)

Saya senang menggunakan LKPD karena desainnya menarik sehingga membuat saya lebih bersemangat saat belajar.¹⁶¹ (Siswa C kelas V)

Warna dan gambar pada LKPD membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.¹⁶² (Siswa D kelas V)

Menurut saya, tampilan LKPD sangat menarik karena kombinasi warna dan gambarnya membuat saya lebih antusias mengikuti pelajaran.¹⁶³ (Siswa E kelas V)

Keempat, Hasil observasi menunjukkan bahwa tata letak LKPD berbantuan Canva tersusun dengan rapi. Ukuran huruf mudah dibaca, pemilihan warna tidak berlebihan, serta ilustrasi sesuai dengan materi pembelajaran sehingga memberikan kenyamanan kepada peserta didik saat belajar:

Pada aspek kejelasan materi, peserta didik dapat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dengan baik. Materi disusun secara runtut, menggunakan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi contoh yang membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

¹⁵⁹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Desain LKPD rapi sehingga memudahkan siswa membaca dan memahami isi materi.¹⁶⁴(guru kelas V)

Tata letak rapi, ukuran huruf sesuai, dan ilustrasi mendukung isi materi.¹⁶⁵(kepala sekolah)

Materi di LKPD mudah dipahami karena penjelasannya jelas dan ada contoh yang membantu saya belajar.¹⁶⁶ (Siswa A kelas V)

Penjelasan pada LKPD mudah saya mengerti karena disampaikan dengan jelas dan dilengkapi contoh yang membantu belajar.¹⁶⁷ (Siswa B kelas V)

Saya lebih mudah memahami materi dalam LKPD karena setiap pembahasannya dijelaskan dengan baik dan disertai contoh.¹⁶⁸ (Siswa C kelas V)

Materi pada LKPD mudah dipelajari sebab penjelasannya jelas serta memberikan contoh yang memudahkan saya memahami pelajaran.¹⁶⁹ (Siswa D kelas V)

LKPD membantu saya memahami materi karena isi penjelasannya sederhana, jelas, dan dilengkapi contoh yang sesuai.¹⁷⁰ (Siswa E kelas V)

Kelima, Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran. Mereka berdiskusi dalam kelompok, mengajukan pertanyaan kepada guru, memberikan pendapat, serta bekerja sama menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD berbantuan Canva, hasil observasi menunjukkan:

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa LKPD mampu meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Selama kegiatan

¹⁶⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁶⁹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

berlangsung, peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sekelompok, bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. ¹⁷¹(guru kelas v)

LKPD memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas secara aktif. ¹⁷² (kepala sekolah)

Saya jadi lebih sering berdiskusi dengan teman dan berani bertanya kalau tidak paham. ¹⁷³ (Siswa A kelas V)

Saya lebih aktif berdiskusi dengan teman dan tidak ragu untuk bertanya ketika ada materi yang belum saya pahami. ¹⁷⁴ (Siswa B kelas V)

Setelah menggunakan LKPD, saya menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan dan berdiskusi bersama teman saat belajar. ¹⁷⁵ (Siswa C kelas V)

Saya lebih sering bertukar pendapat dengan teman serta berani bertanya jika mengalami kesulitan memahami materi. ¹⁷⁶ (Siswa D kelas V)

Kegiatan belajar membuat saya lebih percaya diri untuk berdiskusi dengan teman dan bertanya kepada guru ketika ada hal yang belum saya mengerti. ¹⁷⁷ (Siswa E kelas V)

¹⁷¹ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷² Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Keenam, Hasil observasi menunjukkan bahwa guru maupun peserta didik dapat menggunakan LKPD berbantuan Canva dengan mudah. Petunjuk penggunaan disajikan secara jelas sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lancar sesuai alokasi waktu yang telah direncanakan, hasil observasi menunjukkan:

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa LKPD mampu meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik aktif berdiskusi dengan teman sekelompok, bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

LKPD mudah digunakan karena petunjuknya jelas dan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.¹⁷⁸(guru kelas v)

Petunjuk penggunaan jelas sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran.¹⁷⁹ (kepala sekolah)

Saya mudah memahami langkah-langkah di LKPD sehingga bisa mengerjakan tugas dengan lancar.¹⁸⁰ (Siswa A kelas V)

Petunjuk pada LKPD mudah saya pahami sehingga saya dapat mengerjakan tugas dengan baik.¹⁸¹ (Siswa B kelas V)

Saya tidak kesulitan mengikuti langkah-langkah di LKPD karena penjelasannya jelas dan mudah dimengerti.¹⁸² (Siswa C kelas V)

Langkah-langkah dalam LKPD disusun dengan sederhana sehingga saya dapat menyelesaikan tugas dengan lancar.¹⁸³ (Siswa D kelas V)

¹⁷⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁷⁹ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Saya dapat mengikuti setiap petunjuk di LKPD dengan mudah, sehingga proses mengerjakan tugas menjadi lebih lancar.¹⁸⁴ (Siswa E kelas V)

Ketujuh, kegiatan dalam LKPD telah disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat perkembangan peserta didik. Sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara mandiri maupun melalui kerja kelompok, hasil observasi menunjukkan:

Kedelapan, kegiatan dalam LKPD telah disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat perkembangan peserta didik. Sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara mandiri maupun melalui kerja kelompok, hasil observasi menunjukkan:

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih senang mengikuti pembelajaran, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan empat peserta didik yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik belajar menggunakan LKPD berbantuan Canva karena tampilannya menarik, materi mudah dipahami, serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.¹⁸⁵ (guru kelas v)

Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.¹⁸⁶ (kepala sekolah)

¹⁸³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Saya bisa mengikuti kegiatan di LKPD dengan mudah karena sesuai dengan kemampuan saya dan tidak terlalu sulit.” .¹⁸⁷ (Siswa kelas V)

Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti karena tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan saya. .¹⁸⁸ (Siswa B kelas V)

Saya dapat mengerjakan aktivitas pada LKPD dengan baik karena tugas-tugasnya tidak terlalu sulit untuk saya pahami. .¹⁸⁹ (Siswa C kelas V)

LKPD disusun sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga saya bisa mengikuti setiap kegiatannya dengan mudah. .¹⁹⁰ (Siswa D kelas V)

Saya merasa kegiatan di dalam LKPD mudah dikerjakan karena sesuai dengan kemampuan saya dan tidak terlalu rumit. .¹⁹¹ (Siswa E kelas V)

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. LKPD yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik memudahkan siswa memahami materi karena disajikan secara sistematis, menggunakan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi contoh yang jelas. Selain itu, tampilan LKPD yang menarik melalui penggunaan warna, gambar, dan ilustrasi yang relevan mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Penggunaan LKPD juga mendorong keaktifan peserta didik dalam

¹⁸⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁸⁹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Petunjuk penggunaan yang jelas dan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan siswa menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, mudah diikuti, dan menyenangkan. Dengan demikian, LKPD interaktif berbantuan Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

b) Minat Belajar Siswa

Pertama rasa senang dan tertarik, selama proses pembelajaran menggunakan LKPD berbantuan Canva, peserta didik menunjukkan respon yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Pada indikator perasaan senang dan ketertarikan, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan sikap senang saat menggunakan LKPD, memperhatikan tampilan LKPD, serta semangat dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Hal tersebut didukung hasil observasi sebagai berikut:

Selain itu, hasil observasi Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tampak menikmati proses pembelajaran menggunakan LKPD berbantuan Canva. Peserta didik terlihat antusias, tersenyum saat mengerjakan tugas, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap LKPD yang digunakan

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.¹⁹² (guru kelas v)

Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.¹⁹³ (kepala sekolah)

Saya senang belajar menggunakan LKPD karena lebih mudah dipahami.¹⁹⁴ (Siswa A kelas V)

Saya lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan LKPD sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.¹⁹⁵ (Siswa B kelas V)

Belajar dengan menggunakan LKPD membuat saya lebih mudah mengerti materi yang dipelajari.¹⁹⁶ (Siswa C kelas V)

Saya merasa lebih senang belajar karena isi LKPD mudah dipahami dan membantu saya mengikuti pelajaran.¹⁹⁷ (Siswa D kelas V)

Menurut saya, LKPD membuat proses belajar menjadi lebih mudah dipahami sehingga saya lebih bersemangat saat belajar.¹⁹⁸ (Siswa E kelas V)

Kedua sikap fokus dan memperhatikan , Pada indikator perhatian, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan baik, membaca petunjuk pada LKPD secara teliti, serta mengikuti setiap langkah kegiatan tanpa banyak gangguan., hasil observasi menunjukan:

¹⁹² Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹³ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

¹⁹⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Hasil observasi menunjukkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih terarah dalam mengerjakan tugas, serta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. ¹⁹⁹(guru kelas v)

Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. ²⁰⁰ (kepala sekolah)

Saya lebih aktif berdiskusi dan berani bertanya saat menggunakan LKPD. ²⁰¹ (Siswa A kelas V)

Saya menjadi lebih berani berdiskusi dengan teman dan mengajukan pertanyaan ketika menggunakan LKPD. ²⁰² (Siswa B kelas V)

Penggunaan LKPD membuat saya lebih aktif dalam berdiskusi serta tidak ragu untuk bertanya jika belum memahami materi. ²⁰³ (Siswa C kelas V)

Saat belajar menggunakan LKPD, saya lebih sering bertukar pendapat dengan teman dan berani bertanya kepada guru. ²⁰⁴ (Siswa D kelas V)

LKPD membantu saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena saya lebih percaya diri untuk berdiskusi dan bertanya. ²⁰⁵ (Siswa E kelas V)

¹⁹⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰⁰ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Ketiga terlibat aktif, ada indikator keterlibatan aktif, peserta didik terlihat lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka berani bertanya ketika mengalami kesulitan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menyampaikan pendapat dan hasil pekerjaan di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbantuan Canva mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran hasil observasi menunjukan:

Selain itu, hasil observasi menunjukkan menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik lebih dominan dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, dan presentasi hasil kerja kelompok.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tampilan LKPD yang menggunakan kombinasi warna, gambar, dan desain yang rapi membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Jadi mereka tidak cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung..²⁰⁶(guru kelas v)

Pembelajaran menjadi lebih sistematis dan terarah karena LKPD sudah disusun sesuai langkah-langkah kegiatan. Selain itu, pembelajaran juga lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar..²⁰⁷ (kepala sekolah)

Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas..²⁰⁸ (Siswa A kelas V)

Peserta didik terlihat lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan..²⁰⁹ (Siswa B kelas V)

²⁰⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Mustakim selaku kepala sekolah MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²⁰⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta mengerjakan tugas.²¹⁰ (Siswa C kelas V)

Keaktifan siswa meningkat, terlihat dari kegiatan bertanya, berdiskusi, dan pengerjaan tugas yang lebih baik.²¹¹ (Siswa D kelas V)

Siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, baik saat bertanya, berdiskusi, maupun mengerjakan tugas.²¹² (Siswa E kelas V)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa LKPD interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS kelas V MIS GUPPI 13 Tasik Malaya efektif digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis, serta memiliki tampilan yang menarik, rapi, dan mudah dipahami sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, LKPD juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat dengan guru berperan sebagai fasilitator. Dari aspek minat belajar, LKPD berbantuan Canva terbukti meningkatkan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik yang terlihat dari antusiasme dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung

²⁰⁹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

2. Kelebihan dan Kekurangan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di Mis Guppi 13 Tasik Malaya

Pertama kelebihan, Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran IPAS di kelas V, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva memiliki beberapa kelebihan. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Tampilan LKPD yang menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan desain yang rapi membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, LKPD juga membantu guru dalam mengarahkan pembelajaran agar lebih sistematis dan berpusat pada peserta didik.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

LKPD ini memiliki banyak kelebihan, terutama dalam meningkatkan antusiasme siswa. Siswa terlihat lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran karena tampilan LKPD yang menarik.²¹³ (Guru kelas v)

Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena LKPD disajikan secara sistematis, dilengkapi gambar, warna, dan penjelasan yang jelas. Hal ini membantu mereka belajar lebih cepat. (kepala sekolah)

Saya senang belajar menggunakan LKPD karena gambarnya menarik dan mudah dipahami.²¹⁴ (Siswa A kelas V)

Saya senang belajar menggunakan LKPD karena gambar dan tampilannya menarik serta mudah dipahami.²¹⁵ (Siswa B kelas V)

²¹³ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

LKPD membuat saya lebih senang belajar karena disertai gambar yang menarik dan mudah dimengerti.²¹⁶ (Siswa C kelas V)

Saya merasa lebih tertarik belajar dengan LKPD karena ilustrasinya bagus dan penjelasannya mudah dipahami.²¹⁷ (Siswa D kelas V)

Belajar menggunakan LKPD terasa menyenangkan karena gambarnya menarik sehingga materi lebih mudah saya pahami.²¹⁸ (Siswa E kelas V)

Kedua kekurangan, Berdasarkan hasil observasi, meskipun LKPD berbantuan Canva memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya. Salah satunya adalah ketergantungan pada ketersediaan sarana seperti perangkat dan jaringan jika digunakan dalam bentuk digital. Selain itu, sebagian peserta didik masih membutuhkan bimbingan guru dalam memahami beberapa instruksi pada LKPD. Waktu pembelajaran juga kadang terasa kurang jika seluruh kegiatan dalam LKPD dikerjakan secara mendalam.

Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Ya, meskipun memiliki banyak kelebihan, LKPD ini juga memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya.²¹⁹ (Guru kelas v)

Salah satunya adalah ketergantungan pada sarana seperti perangkat dan jaringan internet jika digunakan dalam bentuk digital. Jika fasilitas tidak mendukung, proses pembelajaran bisa sedikit terhambat.” (kepala sekolah)

Kadang saya masih bingung dengan beberapa tugas di LKPD, jadi perlu dibantu guru.²²⁰ (Siswa A kelas V)

²¹⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁷ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²¹⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Umi Robiah selaku guru kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

Saya terkadang masih kesulitan memahami beberapa tugas di LKPD sehingga perlu bantuan guru.²²¹ (Siswa B kelas V)

Beberapa instruksi pada LKPD kadang membuat saya bingung, jadi saya membutuhkan bimbingan dari guru.²²² (Siswa C kelas V)

Saya masih perlu bantuan guru ketika mengerjakan beberapa bagian tugas di LKPD yang kurang saya pahami.²²³ (Siswa D kelas V)

Ada beberapa tugas di LKPD yang belum saya mengerti sehingga saya harus bertanya kepada guru.²²⁴ (Siswa E kelas V)

Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat antusias ketika guru menampilkan LKPD interaktif. Hal ini terlihat dari perhatian siswa yang lebih fokus terhadap penjelasan guru. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan LKPD konvensional

Dari hasil observasi dan wawancara maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya memiliki kelebihan dan kekurangan. Dari segi kelebihan, LKPD mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, kemudahan dalam memahami materi, serta keaktifan siswa dalam diskusi kelompok. Hal ini didukung oleh tampilan LKPD yang menarik, rapi, dan berbasis visual sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara

²²⁰ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²²¹ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²²² Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²²³ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

²²⁴ Hasil wawancara dengan siswa kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, tanggal 10 Mei 2026.

lebih sistematis dan berpusat pada peserta didik. Sementara itu, kekurangannya meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, ketergantungan pada sarana seperti perangkat dan jaringan jika digunakan secara digital, serta masih adanya siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam memahami beberapa instruksi pada LKPD. Meskipun demikian, secara keseluruhan LKPD interaktif berbantuan Canva terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, karena siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan penggunaan LKPD konvensional.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Tampilan visual yang memadukan warna, gambar, ikon, dan tata letak yang menarik mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa.²²⁵

²²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), hlm. 19

Selain itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.²²⁶

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Atmojo yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.²²⁷ Tampilan visual yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penggunaan LKPD interaktif juga membuat pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil kerja.

²²⁶Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 2.

²²⁷ Rahmawati, N., & Atmojo, I. R. W. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022, hlm. 5604–5613.

Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.²²⁸ Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan aktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Siswa merasa lebih senang belajar menggunakan LKPD interaktif karena tampilannya menarik dan tidak membosankan. Penggunaan gambar, warna, dan desain visual yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.²²⁹

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar dapat meningkat apabila pembelajaran disajikan secara menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.²³⁰ Selain itu, penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi serta perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva juga membantu siswa lebih mudah memahami materi IPAS. Materi yang disajikan secara

²²⁸ Trianto. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

²²⁹ Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

²³⁰ Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

visual membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep pembelajaran.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva

a. Faktor Pendukung Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, terdapat beberapa faktor yang mendukung penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran serta peningkatan minat belajar siswa. Tampilan LKPD yang menarik, kemudahan penggunaan Canva, serta ketersediaan sarana pendukung seperti perangkat digital dan jaringan internet menjadi aspek yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian siswa, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.²³¹

Selain itu, Rusman menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan

²³¹Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 5.

bermakna. Dengan demikian, faktor-faktor pendukung yang tersedia dalam penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva dapat membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.²³²

Salah satu faktor pendukung utama yaitu tersedianya perangkat teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya perangkat seperti laptop, handphone, dan proyektor membantu guru dalam menampilkan LKPD interaktif berbantuan Canva kepada siswa. Dengan bantuan perangkat tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa karena materi dapat disajikan secara visual dan interaktif.

Selain itu, kreativitas guru dalam mendesain LKPD interaktif juga menjadi faktor pendukung yang penting. Guru mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti penggunaan gambar, warna, animasi, dan desain yang menarik sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Tampilan LKPD yang menarik membuat siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Faktor pendukung lainnya yaitu antusiasme dan minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Siswa terlihat lebih semangat ketika menggunakan LKPD interaktif berbantuan Canva dibandingkan dengan penggunaan LKPD konvensional. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa saat mengerjakan tugas, berdiskusi, serta

²³²Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 62.

menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran IPAS.

Kemudahan penggunaan aplikasi Canva juga menjadi faktor pendukung dalam pembelajaran. Canva memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru sehingga mempermudah proses pembuatan LKPD interaktif. Selain itu, berbagai template yang tersedia membantu guru dalam menyusun bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Guru menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi karena penyajian materi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

b. Faktor Penghambat Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya, terdapat beberapa faktor penghambat dalam penggunaan LKPD interaktif

berbantuan Canva pada pembelajaran IPAS. Faktor-faktor tersebut memengaruhi kelancaran proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran digital belum dapat berjalan secara maksimal.

Salah satu faktor penghambat yaitu keterbatasan jaringan internet. Dalam penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva, jaringan internet menjadi salah satu kebutuhan utama agar media pembelajaran dapat diakses dengan baik. Namun, kondisi jaringan internet yang kurang stabil sering menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat, seperti lambatnya membuka LKPD atau kesulitan mengakses materi pembelajaran secara daring.

Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi juga menjadi hambatan dalam penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva. Tidak semua siswa memiliki perangkat pendukung seperti handphone atau laptop yang memadai untuk mengakses media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal sehingga guru perlu memberikan pendampingan lebih lanjut.

Faktor penghambat lainnya yaitu kemampuan digital sebagian siswa yang masih rendah. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat teknologi maupun menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini membuat proses pembelajaran membutuhkan waktu lebih lama karena guru harus memberikan penjelasan dan bimbingan tambahan kepada siswa.

Selain hambatan dari siswa, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penghambat. Proses pembuatan dan penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva memerlukan persiapan yang cukup matang agar media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. Guru membutuhkan waktu tambahan untuk mendesain LKPD yang menarik dan interaktif sehingga proses persiapan pembelajaran menjadi lebih panjang dibandingkan penggunaan media konvensional.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, guru tetap berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan arahan kepada siswa, menggunakan media pembelajaran secara sederhana, serta menyesuaikan penggunaan LKPD interaktif dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, penggunaan LKPD interaktif berbantuan Canva tetap dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V MIS Guppi 13 Tasik Malaya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Di MIS Guppi 13 Tasik Malaya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa dalam mengerjakan LKPD, serta meningkatnya perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tampilan LKPD yang menarik, penggunaan warna, gambar, serta desain interaktif pada Canva membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran IPAS.

Sedangkan Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pembelajaran IPAS Di Mis Guppi 13 Tasik Malaya pada Faktor pendukung meliputi kreativitas guru dalam mendesain, antusiasme siswa yang tinggi, serta ketersediaan fasilitas sekolah seperti proyektor dan laptop. Sementara itu, faktor penghambat utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk mengakses Canva, keterbatasan jumlah perangkat digital bagi siswa, serta waktu pembuatan desain yang relatif lebih lama dibandingkan LKPD konvensional.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru:** Diharapkan guru dapat terus mengembangkan literasi digital dan kreativitas dalam memanfaatkan fitur-fitur inovatif pada aplikasi Canva agar materi pembelajaran selalu segar dan menarik bagi siswa.
2. **Bagi Sekolah:** Pihak sekolah hendaknya terus meningkatkan kualitas sarana dan prasarana pendukung teknologi, terutama stabilitas jaringan internet, guna mendukung kelancaran inovasi pembelajaran digital di masa depan.
3. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Peneliti lain disarankan untuk mengkaji efektivitas LKPD interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran lain atau dengan variabel yang berbeda, seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis secara lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016)
- ANALISIS KELENGKAPAN LKPD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK, JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN JWD Vol.1, No.2, Desember 2022.
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2015).
- Annur, Muhammad Fa'iz, Muhammad Harlanu, Bambang Subali, dan Ellianawati. "Literature Review: Development of Audio Visual Media to Improve Learning Outcomes in Elementary Schools." *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 14, no. 3 (2025).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- BSNP (2014) menyatakan bahwa aspek kegrafikan mencakup desain tampilan, penggunaan huruf, ilustrasi, dan warna yang dapat menarik minat belajar peserta didik.
- BSNP, *Instrumen Penilaian Buku Teks* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2014).
- Canva, *About Canva* (Sydney: Canva Pty Ltd., 2023).
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*.
- Davis, "How Canva Became a Global Design Platform." *The Guardian*, May 12, 2023
- Dedi Kurniawan, *Media Pembelajaran Digital*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008).
- Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

- Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008).
- Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Eka Yusnaldi, Ayu Sania Sihotang, Ika Husnul Rizqi, Nia Anggraini & Yesi Wulandari, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, PEMA: Jurnal Peran Media Pembelajaran, Vol. 5 No. 1, 2025.
- Endang Widjajanti, “Kualitas Lembar Kerja Siswa,” *Jurnal Pendidikan*, 2008.
- Fire Digo Suntoyangin, Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Media Akademik (JMA)*, Vol.4 No.1,2026
- Handayani, S. “Pengaruh Penggunaan LKPD terhadap Kemandirian Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2020.
- Hidayat, A. “LKPD Berbasis Eksperimen pada Pembelajaran Sains,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 9, No. 3, 2019.
- Hidayat, T. (2023). *Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1).
- Indriani, D., & Lazulva. (2020). Pengembangan LKPD interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A–C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 15.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A–C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase C Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)
- Kurniawan, D. "Pengembangan LKPD Berbasis *Problem* ," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8, No. 2, 2020.
- L. D. Crow & A. Crow, *Educational Psychology*, New York: American Book Company, 1984.
- Laila dkk, Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Agustus 2023.
- Lestari, D., & Suryani, N. (2020). Penggunaan LKPD interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Lestari, D., & Suryani, N., "Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 2021.
- Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian*, (Badung: Rosdakarya, 2006).
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Majid, Abdul. 2013 *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maulida, Rusyda, dan Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 2 (2025).
- Miftahul Janah dkk, Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan*. 2023
- Miles, Huberman dan Saldana, *Qualitative Data Analysis*, (Amerika, SAGE Publications, 2014).
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013).

- Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Bumi Aksara, 2000).
- Neng Intan Agustin Aidil Falah, “Konsep Dakwah Millenial Studi Deskriptif Pada Majelis Taklim Jamiyyah Al-Azhar Cikarang,” Diss. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2021.
- Norfadila, Herwin, dan Nursakinah. “Audio Visual Learning Media on Elementary School Students’ Interest in Learning.” *International Journal of Elementary Education* 8, no. 3 (2024).
- Nugroho, A. “Minat Belajar Siswa melalui LKPD Interaktif,” *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2019.
- Nugroho, Adi, dan Rina Marlina. “The Use of Audio Learning Media to Improve Students’ Listening Skills in Elementary School.” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 2 (2024).
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
- Prastowo (2015) menyatakan bahwa bahasa dalam bahan ajar harus jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratama, I Made Adi, Ni Ketut Suarni, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *International Journal of Elementary Education* 9(1), 202V.
- Pratama, R. A. “Peran LKPD dalam Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2019.
- Pratama, R., & Lestari, S. (2022). *Kendala Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2).
- Pratiwi, A., & Kurniawan, B., “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 2022.
- Putra, R., Oktavian, A., & Hermawan, D., “Pengaruh Media Canva terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 2023.

- Putri, Ayu Lestari, dan Ahmad Fauzi. "Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Reskilling: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran* 2(1) 2024.
- Putri, R., & Kurniawan, D. (2022). Efektivitas LKPD digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Rahmat, H. "Implementasi LKPD Interaktif dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan Modern*, Vol. 6, No. 1, 2020.
- Rahmawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 2022.
- Rahmawati, D. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif.
- Rahmawati, Ika, dan Sukirman, "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 2023.
- Rahmawati, Ika, dan Sukirman. "Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(2) 2023 h.
- Rahmawati, L. "Penggunaan LKPD Latihan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, Vol. 7, No. 1, 2018.
- Rahmawati, N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan LKPD interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Rambe, J. A., & Erika,. *The use of learning media to improve student learning outcomes at elementary schools. Alacrity: Journal of Education Research*, 5(1) 2025.
- Rambe, J. A., & Erika,. *The use of learning media to improve student learning outcomes at elementary schools. Alacrity: Journal of Education Research*, 5(1) 2025.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Ruslan, Arief, Yori Pusparani, dan Wahyu Arnisa. "Leveraging AI-Based Visual Learning Media to Enhance Elementary Students' Motivation." *ICCD Journal* 7, no. 1 (2025).
- Samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025).
- samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025).
- Samsidar. "Implementation of Digital Learning Media in Increasing Elementary School Students' Interest in Learning: A Literature Review." *Ludi Litterarri* 1, no. 4 (2025).
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. P. "Pengembangan LKPD Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 2, 2017.
- Sari, M. P., & Nugroho, A. (2021). *Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuanlitatif, Kuantitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Suryani, N. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 1V, No. 1, 2019.
- Suryani, N., & Agung, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. *Jurnal Pendidikan*, 8(3).

- Tita Puspitasari. "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence pada Platform Canva dalam Transformasi Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education* 6, no. 02 (2025).
- Trianto (2010) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran harus bersifat praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Widoyoko, E. P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018).
- Wulandari, D. (2021). *Analisis Penggunaan Aplikasi Desain Online dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Modern, 9(1).
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2013.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 79 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :**
- Permohonan Sdr. Restu Anugrah Tanggal 12 Januari 2026 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 - Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

MEMUTUSKAN :

- Pertama :**
- Dra Susilawati, M.Pd 196609041994032001
 - Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd 199004012023212046

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Restu Anugrah

N I M : 22591158

JUDUL SKRIPSI : Analisis Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MIS Guppi 13 Tasik Malaya

- Kedua :** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 19 Januari 2026
Dekan,



Tembusan :

- Rektor
- Bendahara IAIN Curup;
- Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
- Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 308/In.34/FT/PP.00.9/04/2026
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 April 2026

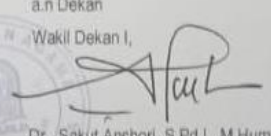
Yth. Kepala Kementerian Agama
 Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Restu Anugrah
 Nim : 22591158
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Analisis Penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MIS Guppi Tasik Malaya
 Waktu Penelitian : 17 April s.d 17 Juli 2026
 Tempat Penelitian : MIS Guppi Tasik Malaya

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002



Tembusan : disampaikan Yth ;
 1. Rektor
 2. Wakil 1
 3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
 Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
 Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN
 Nomor: 88/Kk.07.03.2/TL.00/04/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah
 Nomor: 388 /In.34/FT/PP.00.9/04/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini
 memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama	: Restu Anugrah
NIM	: 22591158
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Analisis Penggunaan LKPD Interaktif berbantuan Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya
Waktu Penelitian	: 17 April 2026 s.d 17 Juli 2026
Tempat Penelitian	: MIS GUPPI 13 Tasik Malaya

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 16 April 2026
Kepala,



Rahman

Tembusan
IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH IBTIDAI'YAH GUPPI 13 TASIK MALAYA
Alamat : Jl. Pemancar TVRI Desa Tasik Malaya email: miguppi13@gmail.com Kec. Curup Ulu Kab. Bayang Lebong Prov. Bengkulu



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 36 / MI-G/13/PP.004/V/2026

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **MUSTAKIM, S.Pd.I, M.Pd**
 NIP : 198210162007101002
 Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa:

Nama : **Restu Anugrah**
 NIM : 22591158
 Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama tersebut diatas adalah benar telah menyelesaikan penelitian di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya sejak tanggal 17 April 2026 sampai dengan 20 Mei 2026 dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul Analisis Penggunaan LKPD Interaktif berbantuan Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V di MIS GUPPI 13 TASIK MALAYA

Demikian Surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Rejang Lebong, 20 Mei 2026
KEPALA MADRASAH

MUSTAKIM, S.Pd.I, M.Pd
 NIP. 198210162007101002

KISI-KISI WAWANCARA
ANALISIS PENGGUNAAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DIMIS GUPPI 13 TASIK MALAYA

Judul	Fokus	Indikator	Sumber Data
ANALISIS PENGGUNAAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DIMIS GUPPI 13 TASIK MALAYA	1. Penggunaan LKPD INTERAKTIF Interaktif Berbantuan Canva	1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 2. kemenarikan tampilan 3. Kejelasan materi 4. Interaktivitas 5. Kemudahan penggunaan 6. Kesesuaian karakteristik siswa 7. Meningkatkan keaktifan 8. Meningkatkan minat	1. Wawancara a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas V c. Guru Mapel d. Siswa Kelas V 2. Data Informan a. Wali Kelas V di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya b. Siswa Kelas V di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya c. Hasil Dokumentasi di

			MIS GUPPI 13 Tasik Malaya d. Guru di MIS GUPPI 13 Tasik Malaya
	2. Minat Belajar siswa	1. Perasaan senang 2. Ketertarikan 3. Perhatian 4. Keterlibatan	

Lampiran 6

MATRIK HASIL WAWANCARA**Informan: Kepala Sekolah, Wali Kelas, Siswa, dan Guru Mata Pelajaran**

NO	PERTANYAAN	INFORMAN	JAWABAN
1.	Apakah LKPD yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	LKPD telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran sehingga setiap kegiatan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik
		Robiah Indarni, S.Pd	LKPD telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai
		Geren	LKPD membantu saya memahami materi karena kegiatan di dalamnya sesuai dengan pelajaran yang dipelajari di kelas
		Adit	LKPD memudahkan saya memahami materi karena isi kegiatannya selaras dengan pembelajaran yang diberikan di kelas
		Devika	Saya lebih mudah mengerti materi pelajaran melalui LKPD karena aktivitas yang ada sesuai

			dengan apa yang dipelajari di kelas.
		Baim	Kegiatan dalam LKPD mendukung saya untuk memahami materi, sebab isinya berkaitan dengan pelajaran yang sedang dipelajari di kelas
		Anisa	LKPD membuat saya lebih paham terhadap materi pembelajaran karena tugas dan kegiatannya sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas.
2	Apakah tampilan LKPD menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?	Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Tampilan LKPD cukup menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.
		Robiah Indarni, S.Pd	Tampilan LKPD menarik dengan penggunaan warna dan gambar yang sesuai sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa
		Geren	Saya suka tampilan LKPD karena warnanya menarik dan gambarnya membuat saya lebih semangat belajar
		Adit	Saya senang menggunakan LKPD karena tampilannya menarik, dengan perpaduan warna dan gambar yang membuat saya lebih

			bersemangat saat belajar.
		Devika	Warna dan gambar pada LKPD membuat saya tertarik untuk belajar sehingga saya lebih menikmati kegiatan pembelajaran.
		Baim	Tampilan LKPD yang penuh warna dan dilengkapi gambar menarik membuat saya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
		Anisa	Saya merasa lebih semangat belajar karena LKPD memiliki desain yang menarik dengan warna dan gambar yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan
3	Apakah materi yang disajikan dalam LKPD mudah dipahami dan disusun secara runtut?	Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh peserta didik
		Robiah Indarni, S.Pd	Materi mudah dipahami karena disusun secara bertahap dan menggunakan bahasa yang sederhana.
		Geren	Saya suka tampilan LKPD karena warnanya menarik dan gambarnya membuat saya lebih semangat belajar.

		Adit	Tampilan LKPD yang berwarna dan bergambar membuat saya lebih tertarik untuk belajar.
		Devika	Saya senang menggunakan LKPD karena desainnya menarik sehingga membuat saya lebih bersemangat saat belajar.
		Baim	Warna dan gambar pada LKPD membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
		Anisa	Menurut saya, tampilan LKPD sangat menarik karena kombinasi warna dan gambarnya membuat saya lebih antusias mengikuti pelajaran.
4	Apakah tata letak, ukuran huruf, warna, dan ilustrasi pada LKPD sudah jelas, rapi, dan nyaman dibaca?	Robiah Indarni, S.Pd	Desain LKPD rapi sehingga memudahkan siswa membaca dan memahami isi materi.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Tata letak rapi, ukuran huruf sesuai, dan ilustrasi mendukung isi materi.
		Geren	Materi di LKPD mudah dipahami karena penjelasannya jelas dan ada contoh yang membantu saya belajar.

		Adit	Penjelasan pada LKPD mudah saya mengerti karena disampaikan dengan jelas dan dilengkapi contoh yang membantu belajar.
		Devika	Saya lebih mudah memahami materi dalam LKPD karena setiap pembahasannya dijelaskan dengan baik dan disertai contoh.
		Baim	Materi pada LKPD mudah dipelajari sebab penjelasannya jelas serta memberikan contoh yang memudahkan saya memahami pelajaran.
		Anisa	LKPD membantu saya memahami materi karena isi penjelasannya sederhana, jelas, dan dilengkapi contoh yang sesuai.
5	Apakah LKPD mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran?	Robiah Indarni, S.Pd	Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	LKPD memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas secara aktif.
		Geren	Saya jadi lebih sering berdiskusi dengan teman

			dan berani bertanya kalau tidak paham
		Adit	Saya lebih aktif berdiskusi dengan teman dan tidak ragu untuk bertanya ketika ada materi yang belum saya pahami.
		Devika	Setelah menggunakan LKPD, saya menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan dan berdiskusi bersama teman saat belajar.
		Baim	Saya lebih sering bertukar pendapat dengan teman serta berani bertanya jika mengalami kesulitan memahami materi
		Anisa	Kegiatan belajar membuat saya lebih percaya diri untuk berdiskusi dengan teman dan bertanya kepada guru ketika ada hal yang belum saya mengerti.
6	Apakah LKPD mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran?	Robiah Indarni, S.Pd	LKPD mudah digunakan karena petunjuknya jelas dan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Petunjuk penggunaan jelas sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran.

		Geren	Saya mudah memahami langkah-langkah di LKPD sehingga bisa mengerjakan tugas dengan lancar.
		Adit	Petunjuk pada LKPD mudah saya pahami sehingga saya dapat mengerjakan tugas dengan baik.
		Devika	Saya tidak kesulitan mengikuti langkah-langkah di LKPD karena penjelasannya jelas dan mudah dimengerti.
		Baim	Langkah-langkah dalam LKPD disusun dengan sederhana sehingga saya dapat menyelesaikan tugas dengan lancar.
		Anisa	Saya dapat mengikuti setiap petunjuk di LKPD dengan mudah, sehingga proses mengerjakan tugas menjadi lebih lancar.
7	Apakah LKPD mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran?	Robiah Indarni, S.Pd	Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

		Geren	Saya bisa mengikuti kegiatan di LKPD dengan mudah karena sesuai dengan kemampuan saya dan tidak terlalu sulit.” .
		Adit	Kegiatan dalam LKPD mudah saya ikuti karena tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan saya. .
		Devika	Saya dapat mengerjakan aktivitas pada LKPD dengan baik karena tugas-tugasnya tidak terlalu sulit untuk saya pahami.
		Baim	LKPD disusun sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga saya bisa mengikuti setiap kegiatannya dengan mudah. .
		Anisa	Saya merasa kegiatan di dalam LKPD mudah dikerjakan karena sesuai dengan kemampuan saya dan tidak terlalu rumit.
8.	Apakah Anda merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran	Robiah Indarni, S.Pd	Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan

	menggunakan LKPD?		dengan karakteristik peserta didik.
		Geren	Saya senang belajar menggunakan LKPD karena lebih mudah dipahami
		Adit	Saya lebih mudah memahami materi ketika belajar menggunakan LKPD sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan
		Devika	Belajar dengan menggunakan LKPD membuat saya lebih mudah mengerti materi yang dipelajari.
		Baim	Saya merasa lebih senang belajar karena isi LKPD mudah dipahami dan membantu saya mengikuti pelajaran.
		Nisa	Menurut saya, LKPD membuat proses belajar menjadi lebih mudah dipahami sehingga saya lebih bersemangat saat belajar
9	Apakah Anda merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD?	Robiah Indarni, S.Pd	Aktivitas dalam LKPD sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Isi dan aktivitas dalam LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

		Geren	Saya lebih aktif berdiskusi dan berani bertanya saat menggunakan LKPD.
		Adit	Saya menjadi lebih berani berdiskusi dengan teman dan mengajukan pertanyaan ketika menggunakan LKPD.
		Devika	Penggunaan LKPD membuat saya lebih aktif dalam berdiskusi serta tidak ragu untuk bertanya jika belum memahami materi
		Baim	Saat belajar menggunakan LKPD, saya lebih sering bertukar pendapat dengan teman dan berani bertanya kepada guru.
		Nisa	LKPD membantu saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena saya lebih percaya diri untuk berdiskusi dan bertanya
10	Apakah penggunaan LKPD membantu Anda lebih fokus dan memperhatikan pembelajaran?	Robiah Indarni, S.Pd	Tampilan LKPD yang menggunakan kombinasi warna, gambar, dan desain yang rapi membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Jadi mereka tidak cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung..

		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Pembelajaran menjadi lebih sistematis dan terarah karena LKPD sudah disusun sesuai langkah-langkah kegiatan. Selain itu, pembelajaran juga lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar.
		Geren	Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas.
		Adit	Peserta didik terlihat lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
		Devika	Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta mengerjakan tugas.
		Baim	Keaktifan siswa meningkat, terlihat dari kegiatan bertanya, berdiskusi, dan pengerjaan tugas yang lebih baik.
		Nisa	Siswa menjadi lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, baik saat bertanya, berdiskusi,

			maupun mengerjakan tugas
11	Apakah penggunaan LKPD mendorong Anda untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat selama pembelajaran?	Robiah Indarni, S.Pd	LKPD ini memiliki banyak kelebihan, terutama dalam meningkatkan antusiasme siswa. Siswa terlihat lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran karena tampilan LKPD yang menarik.
		Bapak Mustakim, M.Pd.,Gr	Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena LKPD disajikan secara sistematis, dilengkapi gambar, warna, dan penjelasan yang jelas. Hal ini membantu mereka belajar lebih cepat.
		Geren	Saya senang belajar menggunakan LKPD karena gambarnya menarik dan mudah dipahami.
		Devika	Saya senang belajar menggunakan LKPD karena gambar dan tampilannya menarik serta mudah dipahami.
		Baim	LKPD membuat saya lebih senang belajar karena disertai gambar yang menarik dan mudah dimengerti.

		Nisa	Saya merasa lebih tertarik belajar dengan LKPD karena ilustrasinya bagus dan penjelasannya mudah dipahami.

Lampiran 7

PEDOMAN OBSERVASI

Lokasi : MIS GUPPI 13 TASIK MALAYA

Peneliti : Restu Anugrah

NO	Aspek	Indikator yang diamati	YA/TIDAK (Y/T)
1.	Penggunaan LKPD Berbantuan Canva	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran b. Kemenarikan tampilan c. Kejelasan materi d. Interaktivitas e. Kemudahan penggunaan f. Kesesuaian karakteristik siswa g. Meningkatkan keaktifan h. Meningkatkan minat	(Y) (Y) (Y) (Y) (Y) (Y) (Y) (Y)
2.	Minat Belajar siswa	a. Perasaan senang b. Ketertarikan c. Perhatian d. Keterlibatan	(Y) (Y) (Y) (Y)

Lampiran 8

DOKUMENTASI

a. Dokumentasi Selama Penelitian di MIS GUPPI 13 TASIK MALAYA

Wawancara dengan Kepala Sekolah



Wawancara Dengan Wali Kelas

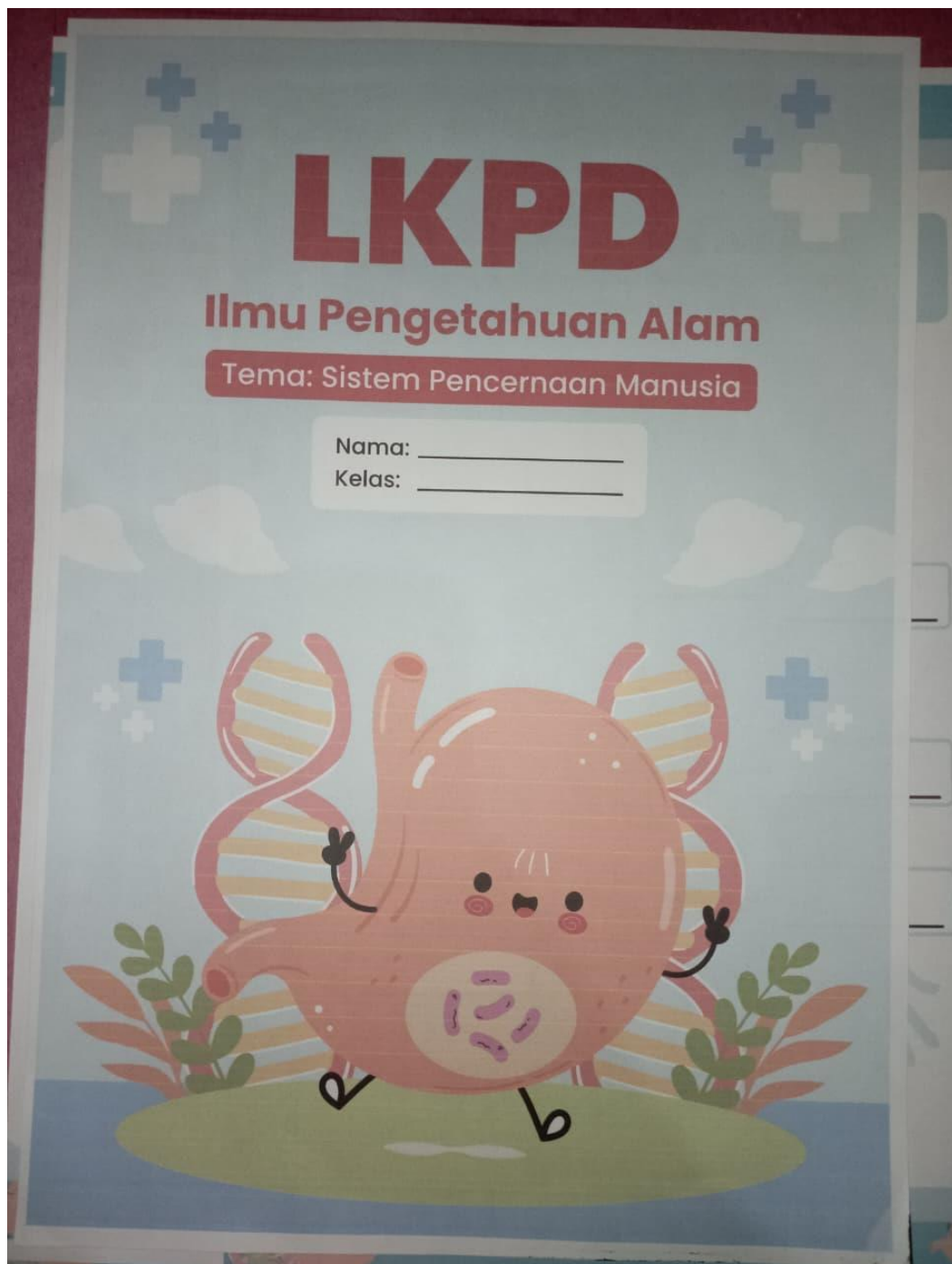


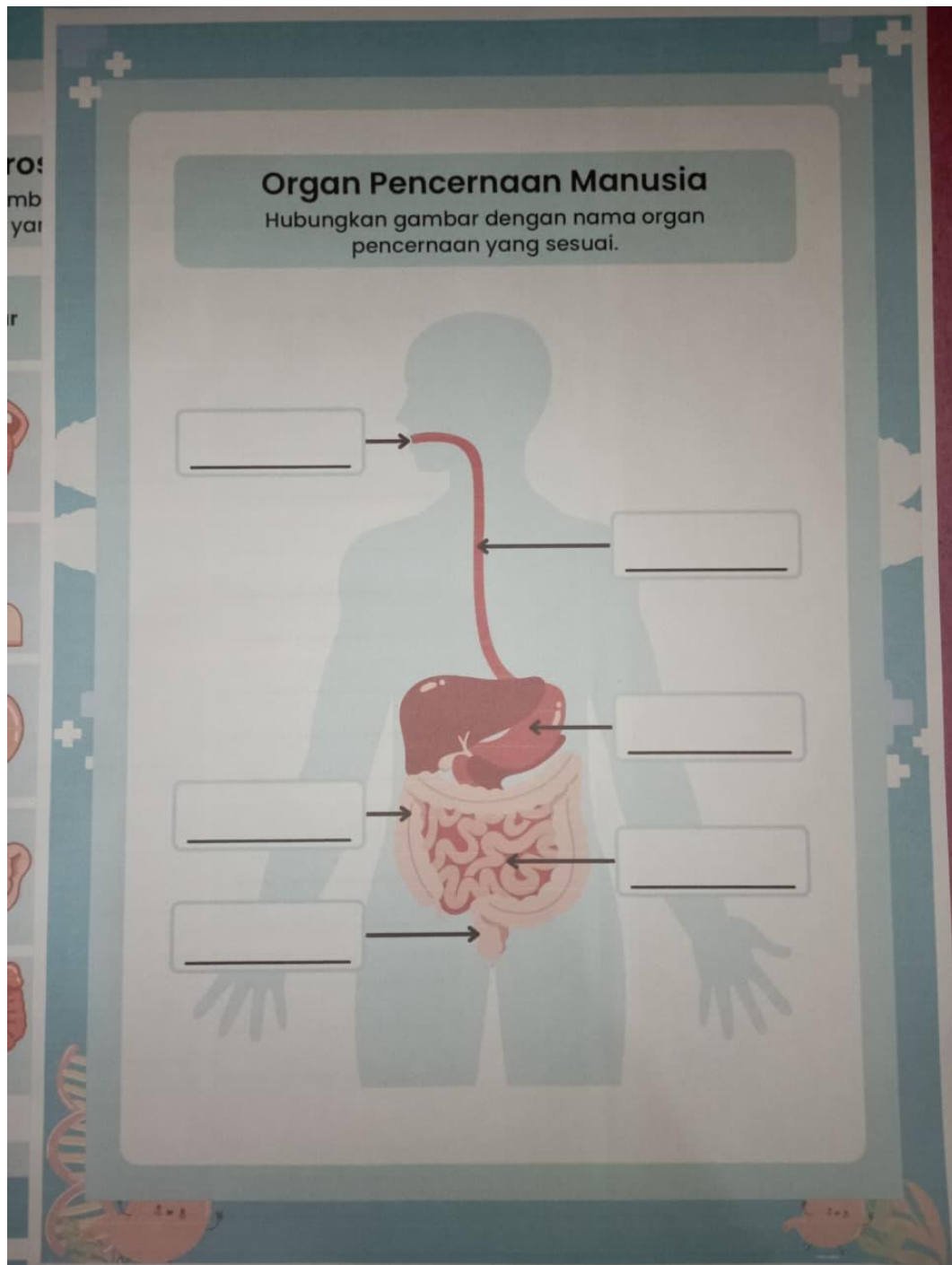
Wawancara Dengan Siswa



Lampiran 9

LKPD





Proses Pencernaan

Perhatikan gambar, Tulislah nama organ dan proses pencernaan yang terjadi pada tabel di bawah ini.

No.	Gambar	Nama Organ	Proses Pencernaan
1.		_____	_____ _____ _____
2.		_____	_____ _____ _____
3.		_____	_____ _____ _____
4.		_____	_____ _____ _____
5.		_____	_____ _____ _____



23:06 | 37,4KB/d

VoLTE 4G

84



Bagian Tumbuhan

Nama:

Kelas:

Tuliskan nama bagian tumbuhan serta fungsinya sesuai angka pada gambar!

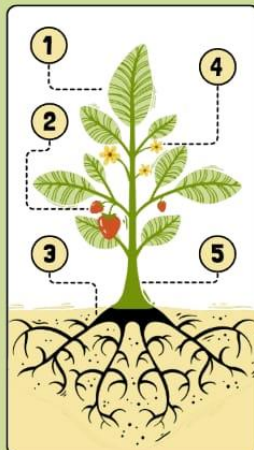
1

2

3

4

5



Nama bagian tumbuhan:

Fungsi:

Nama bagian tumbuhan:

Fungsi:

Nama bagian tumbuhan:

Fungsi:

Nama bagian tumbuhan:

Fungsi:

Nama bagian tumbuhan:

Fungsi:

Template

Elemen

Teks

Galeri

Merek

Ungga

193

Biodata penulis



Restu Anugrah, lahir pada tanggal 02 Juni 2004 didesa Warung Pojok, Kecamatan Sindang Dataran, Kabupaten Rejang Lebong. Merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, Ayahnya bernama Agus dan Ibunya bernama Murhayati. Penulis pertamakali menempuh pendidikan di SDN 08 Rejang Lebong pada tahun 2010-2016, lalu lanjut ke Sekolah Menengah Pertama Al-IKHLAS pada tahun 2016 - 2019, dan Sekolah

Menengah Atas di SMK IT KHOIRU UMMAH pada tahun 2019-2022. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) tahun 2022 di Institut Agama Islam Negeri Curup dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah. Berkat semangat, dukungan dan do'a dari orang tua dan keluarga, beserta teman-teman seperjuangan, penulis n=berhasil menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2026. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah ilmu pengetahuan yang bermanfaat.