



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1 Nomor 4 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

## PENGGUNAAN LKPD DARI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN MANGKURA III KOTA MAKASSAR

**Arham Herawan<sup>1</sup>, Yusnadi<sup>2</sup>, Afni Soraya Firdaus<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar: [arhamhr10@gmail.com](mailto:arhamhr10@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar: [Yusnadi@unm.ac.id](mailto:Yusnadi@unm.ac.id)

<sup>3</sup>SDN Mangkura III: [marshamischaa@gmail.com](mailto:marshamischaa@gmail.com)

---

### Artikel info

Received: 05-01-2024

Revised: 10-01-2024

Accepted: 2-2-2024

Published, 5-2-2024

### Abstrak

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan LKPD dari Canva. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat fase yang berbeda: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Keempat tahapan tersebut dijalankan dalam siklus yang terdiri dari lintasan berulang melalui langkah-langkah identik, yang dilakukan dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, sebelas siswa dinyatakan tuntas pada siklus I hasil belajarnya, sedangkan tujuh siswa dianggap kurang, sehingga total ketuntasan sebesar 61%. Pada siklus II hasil belajar dan siswa dinyatakan tuntas sebanyak 15 orang siswa, sedangkan siswa dinyatakan tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan tingkat ketuntasan sebesar 83%. Berdasarkan temuan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD dari Canva pada pembelajaran matematika kelas II SDN Mangkura III Kota Makassar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan adanya peningkatan hasil penelitian sebesar 22% dari yang pertama ke siklus kedua.

---

### Keywords:

Canva, LKPD,

Matematika

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan umumnya dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas keberadaan manusia (Ari & Ritonga, 2023). Kesinambungan proses pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi-generasi yang berkualitas, mampu bersaing dan siap menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan pengetahuan serta kualitas lainnya (Sujana, 2019). Melalui penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran dapat diperoleh pemahaman keilmuan yang beragam, yang berpotensi menimbulkan pergeseran sikap dan

perilaku, serta kemajuan dari kebodohan menuju pengetahuan. Lebih tepatnya, Ananda dkk. (2017) mengartikan pendidikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh setiap anak dengan tujuan dan pengorganisasian melalui proses pembelajaran, pengajaran, dan bimbingan.

Pendidikan diperoleh melalui jalur formal dan informal. Pendidikan informal biasanya diperoleh dalam konteks lingkungan keluarga dan masyarakat. Di sisi lain, pendidikan formal mencakup kemajuan dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, termasuk perguruan tinggi. Landasan pendidikan formal dapat dibangun pada tingkat sekolah dasar, dimana siswa dihadapkan pada berbagai ilmu dan pengetahuan dengan tujuan untuk meningkatkan harga diri mereka (Rahmawati, 2018). Matematika adalah bidang studi dan kumpulan pengetahuan yang sering diterapkan pada skenario dunia nyata.

Sebagaimana dikemukakan oleh Nuraini (2022), perolehan pengetahuan matematika merupakan suatu upaya pengembangan kemampuan sehubungan dengan penghitungan dan pengukuran. Rumus-rumus dalam matematika dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dirancang untuk mencapai tingkat perubahan sikap yang relatif stabil, positif, dan dapat diidentifikasi atau tidak dapat diidentifikasi secara langsung melalui pelatihan atau pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Sebagaimana diuraikan lebih lanjut oleh Marfu'ah dkk. (2022), pendidikan matematika dicirikan oleh sifatnya yang sistematis dan obyektif, menjadikannya alat yang berharga untuk menyelesaikan banyak realitas sosial yang kompleks. Selain itu, berkontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan berkaitan dengan diskusi ilmiah lainnya. Oleh karena itu, pemahaman matematika sangat penting untuk membantu penyelesaian tantangan kehidupan. Meski demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar meski tidak ada hambatan atau hambatan apa pun.

Meski terdapat tantangan, namun nyatanya terdapat banyak kendala yang dapat menghambat proses pembelajaran. Salah satu kendala tersebut adalah kinerja siswa yang di bawah standar dalam mata pelajaran matematika selama masa sekolah dasar. (1821, Mira dkk.). Pembelajaran matematika seringkali tidak menarik bagi siswa karena sifat materi yang digunakan dalam kurikulum relatif sulit dan membosankan (Handriani et al., 2022). Konsekuensinya mungkin termasuk siswa mencapai hasil belajar yang tidak memadai dalam kursus matematika. Modifikasi perilaku yang terjadi setelah proses pembelajaran merupakan hasil belajar. Modifikasi ini dapat dilihat melalui pola pergeseran proses kognitif (aktivitas mental), keadaan afektif (emosi), dan kapasitas fungsional. Melakukan tindakan psikomotorik. Untuk memastikan hasil pembelajaran, serangkaian evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian, salah satu metodenya adalah dengan mengerjakan tes (Pratiwi et al., 2019). Agar keefektifan suatu proses pembelajaran dievaluasi melalui pengetahuan yang dieksekusi memperoleh hasil belajar dari siswa, yang dicapai oleh instruktur melalui penilaian

Temuan penelitian yang menunjukkan rendahnya kemajuan harus segera diupayakan agar para pendidik, termasuk guru, dapat memikirkan solusi atas permasalahan yang muncul dengan berbagai cara. Salah satu teknik yang dapat diterapkan oleh seorang pendidik adalah

dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Hal ini dikarenakan hampir seluruh peserta didik kini telah terdidik dan mudah memperoleh berbagai informasi melalui teknologi dan perangkat yang lazim digunakan. Perkembangan teknologi di dunia digital Era saat ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, yang tentu saja berimplikasi pada seluruh aspek kehidupan masyarakat, khususnya pendidikan. Seiring berjalannya waktu, kemajuan ilmu pengetahuan akan melahirkan teknologi-teknologi terkini dan tercanggih. Dalam bidang teknologi, pendidikan dapat memfasilitasi perolehan proses pengetahuan yang lebih luas. Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai instrumen pengajaran di kelas. Canva, sebuah aplikasi desain online, berfungsi sebagai landasan bagi kumpulan sumber daya pengajaran yang ekstensif, seperti buku, buletin, presentasi, poster, brosur, pamflet, bagan, infografis, spanduk, dan penanda. Menurut Masitoh (2023),

Aplikasi desain digital yang dapat diakses secara bebas yang memfasilitasi pembuatan video. Selain menawarkan kepada guru kemampuan untuk menyederhanakan pengoperasian dan aksesibilitas aplikasi, inovasi digital ini juga mencakup variasi desain inovatif pada template, kategori, dan fitur yang dipilih yang sesuai dengan persyaratan tema yang diinginkan (Alvendri et al., 2023). Selain kegunaannya dalam desain grafis, Canva dapat digunakan oleh pendidik untuk menghasilkan sumber daya pengajaran yang menarik dan oleh pelajar untuk membuat ringkasan konten atau materi presentasi yang memfasilitasi proses pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menggunakan Canva untuk tujuan pendidikan dengan bantuan instruktur dan murid. Simpan kaleng yang sedang digunakan untuk mendapatkan akses tidak terbatas ke semua fitur yang ada. Menurut Wulandari dan Mudinillah (2022), pendidik memiliki kemampuan untuk membuat dan mendesain berbagai macam bahan ajar dengan menggunakan Canva untuk tujuan pendidikan. Materi ini dapat mencakup elemen suara, video, dan grafis, dan dimaksudkan untuk memikat minat siswa dan menumbuhkan keinginan untuk belajar, apa pun platformnya (online atau offline).

Aplikasi Canva menawarkan keunggulan sebagai berikut, seperti yang diungkapkan Kharissidqi dan Firmansyah (2022): 1. Tersedianya banyak desain yang menarik (2). Kemampuan pendidik untuk melatih kreativitasnya dalam mengembangkan materi pendidikan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang dimilikinya (3). Kepraktisan dan efektivitas waktu dalam pengembangan media pendidikan, 4). Penggunaan laptop sebagai alat bantu pembelajaran desain dimungkinkan. Pendidikan saat ini sepenuhnya bersifat digital; Oleh karena itu, teknologi harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran guna menginspirasi siswa dan meninggalkan kesan mendalam, khususnya di bidang matematika. Berdasarkan temuan observasi peneliti di kelas II SDN Mangkura III, minat belajar matematika siswa kurang. Mayoritas siswa melaporkan bahwa belajar matematika sangat membosankan. Hal ini disebabkan oleh minimnya inovasi pembelajaran yang dilakukan instruktur saat menyampaikan materi pelajaran di kelas. Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan pengajar terhadap siswa kelas II mengungkapkan pola serupa: kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan prestasi akademik yang buruk. Guru-guru di Kelas II juga tertarik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sebuah strategi yang belum

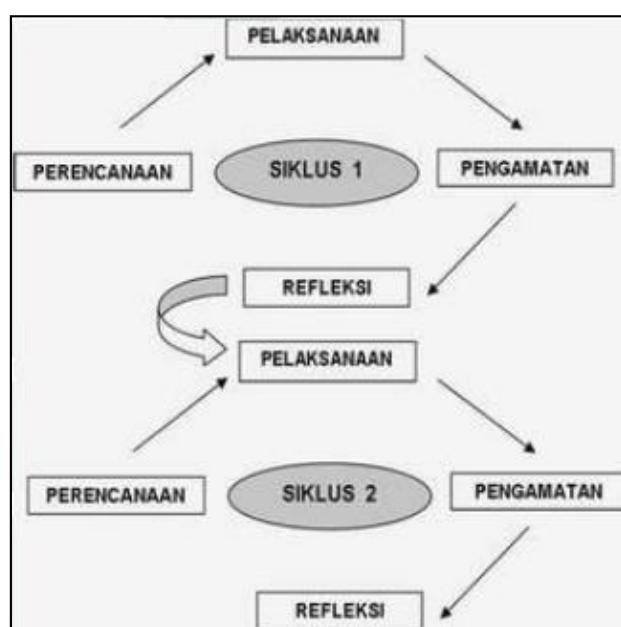
dijalankan, dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswanya. Oleh karena itu, bertolak dari informasi pada latar belakang di atas, maka penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan penelitian dengan menggunakan tipe peneliti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mempunyai konsentrasi “Upaya Peningkatan”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dua siklus. Setiap siklus yang selesai terdiri dari empat tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tindakan (refleksi). Penyelidikan pendahuluan dilakukan di SDN Mangkura III yang terletak di Kota Makassar, pada April hingga Mei 2024. Terkhusus pada mata pelajaran Matematika kelas II semester genap 2023/2024.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagaimana didefinisikan oleh Megaria dkk. (2022), merupakan pendekatan pedagogi yang digunakan oleh instruktur untuk mengatasi tantangan yang dihadapi di kelas, meliputi motivasi belajar siswa dan hasil belajar. PTK adalah penelitian terapan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki situasi kerja.

Pengalaman baik dihasilkan dari tindakan (Sugiyono, 2012: 132). Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mengatasi berbagai tantangan melalui penerapan proses pembelajaran yang mendalam, sehingga memperbaiki keadaan dan menjadi peluang pembelajaran yang berharga. Selain itu, PTK juga dapat dijadikan contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam menghadapi permasalahan serupa, atau sebagai sumber inspirasi. Masing-masing dari dua siklus yang terdiri dari penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada desain Kemmis dan MC (Midian & Rizal, 2020). Tagart, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009:63), terdiri dari empat tahap yang berbeda: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan kontemplasi. Tahapan tersebut direpresentasikan secara visual pada gambar berikut:



Metodologi perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan eksperimen. Peneliti melakukan observasi guna mendapatkan wawasan mengenai proses pembelajaran yang difasilitasi oleh aplikasi Canva. Penilaian tersebut mengukur hasil belajar matematika siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembuatan LKPD matematika.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Siklus 1**

Investigasi dimulai dengan identifikasi masalah yang ada dan dilanjutkan dengan perumusan strategi untuk melaksanakan tindakan yang diusulkan. Setelah menyadari permasalahan yang muncul, peneliti mencari bimbingan dari instruktur kelas dalam upaya mengidentifikasi penyelesaian yang layak untuk permasalahan yang disebutkan di atas. Permasalahan yang teridentifikasi adalah rendahnya hasil pada pembelajaran Matematika kelas II SDN Mangkura III Kota Makassar. Dari siklus 1 di peroleh data Sebanyak sepuluh siswa telah mencapai hasil belajar efektif; namun, delapan siswa gagal mencapai ketuntasan. Dengan demikian, pada proses pembelajaran siklus pertama, siswa mencapai tingkat keberhasilan belajar klasikal sebesar 55%. Kurang efektifnya tindakan yang dilakukan pada siklus 1 menunjukkan bahwa siklus berikutnya harus dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki permasalahan yang muncul pada siklus 1.

#### **Siklus 2**

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran siklus 2 pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan meningkat. Hasil-hasil ini dapat dilihat dengan memeriksa proyek kelompok yang dipresentasikan. Selain itu, siswa dapat meminta umpan balik dari rekan-rekan mereka mengenai aspek apa pun dari pekerjaan rekan-rekan mereka yang memerlukan perbaikan. Analisis data hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa lima belas siswa telah berhasil menyelesaikan kursus, sementara tiga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaiannya. Dengan demikian, selama proses pembelajaran siklus 2, 83% siswa mencapai prestasi belajar klasikal. Dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus 2 menunjukkan peningkatan sebesar 22% dibandingkan dengan tindakan yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

### **Pembahasan**

#### **Analisis Hasil Siklus 1**

Pada siklus pertama penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN Mangkura III Kota Makassar. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa. Setelah masalah ini dikenali, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk merumuskan strategi tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari siklus 1 menunjukkan bahwa sepuluh siswa telah mencapai hasil belajar yang efektif, sementara delapan siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, tingkat keberhasilan belajar secara klasikal pada siklus pertama adalah 55%. Ini berarti bahwa lebih dari separuh siswa belum mencapai hasil yang diharapkan, menandakan bahwa tindakan yang diambil pada siklus 1 kurang efektif.

Kurangnya efektivitas tindakan pada siklus 1 menunjukkan perlunya perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini termasuk metode pembelajaran yang digunakan, tingkat pemahaman siswa terhadap materi, serta interaksi dan bimbingan yang diberikan selama proses pembelajaran. Sejalan dengan Pandangan Ahli sebagai berikut: Dr. John Dewey (1859-1952), seorang ahli pendidikan, berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dan mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Dewey menekankan pentingnya pengalaman langsung dan refleksi dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

Dr. Sugiyono, seorang ahli metodologi penelitian pendidikan yang aktif pada awal abad ke-21, juga menyatakan bahwa siklus pembelajaran yang melibatkan refleksi dan perbaikan terus-menerus sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar. Siklus pembelajaran harus dirancang untuk mengidentifikasi kelemahan, menguji strategi baru, dan mengevaluasi efektivitasnya secara berulang. Ini sejalan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menekankan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan pandangan para ahli, siklus berikutnya perlu lebih fokus pada pendekatan yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung yang lebih kaya, dan memastikan adanya refleksi yang mendalam atas setiap tindakan yang diambil. Selain itu, penting untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan.

### **Analisis Hasil Siklus 2**

Pada siklus 2 menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Matematika di kelas II SDN Mangkura III Kota Makassar. Indikator peningkatan ini dapat dilihat dari hasil proyek kelompok yang dipresentasikan oleh siswa. Selain itu, siswa aktif meminta umpan balik dari teman-temannya mengenai aspek yang perlu diperbaiki dalam pekerjaan mereka. Pendekatan kolaboratif ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa lima belas siswa berhasil menyelesaikan kursus dengan baik, sementara tiga siswa masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, tingkat keberhasilan belajar klasikal pada siklus 2 mencapai 83%, meningkat 22% dibandingkan dengan siklus 1 yang hanya mencapai 55%. Sejalan dengan pendapat ahli yaitu Dr. Lev Vygotsky, seorang psikolog pendidikan, berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang yang lebih berpengalaman. Teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) mendukung pendekatan ini, di mana siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui bimbingan dan dukungan dari teman sekelas dan guru. Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dan umpan balik antar siswa telah berhasil memanfaatkan prinsip ZPD (Vygotsky, 1978).

Dr. Richard DuFour, seorang ahli dalam pengembangan komunitas pembelajaran profesional (Professional Learning Communities, PLC), menekankan pentingnya umpan balik berkelanjutan dan kolaborasi antara siswa dan guru untuk meningkatkan hasil belajar. DuFour menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kolaboratif memungkinkan siswa untuk saling mendukung dan meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi dan refleksi bersama (DuFour et al., 2010). Berdasarkan pendapat para ahli ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang diterapkan pada siklus 2, yang mengedepankan kolaborasi dan umpan balik, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan mendukung peningkatan pemahaman siswa.

## PENUTUP

Dari segi hasil ketuntasan, penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran matematika siswa kelas II SDN Mangkura III Kota Makassar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan kesimpulan penelitian. Penelitian siklus 1 sebesar 61%. Siklus selanjutnya mengalami peningkatan sebesar 83%, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062–11076.
- Ananda, R., Amiruddin, A., & Rifa'i, E. M. (2017). Inovasi Pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan.
- Ari, V. T. A. P., & Ritonga, R. (2023). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN GUIDE INQUIRY TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS V DI SD NEGERI 06 RAWAJATI Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 486–488.
- Arikunto, S. (2009). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Handriani, D. S., Hulukati, E., & Ismail, S. (2022). Profil Minat Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 18–27.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V.W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5, 50–54.
- Masitoh, S. (2023). PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN CANVA TERHADAP STUDENT WELL BEING DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD PADA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 509–523.
- Megaria, R., Sunardin, S., & Fitriani, F. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 331 Inpres Minanga Kabupaten Tana Toraja. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 156–168. Midian,
- M., & Rizal, R. (2020). EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH PAKEM LEARNING MODEL ON IPS LESSONS IN CLASS V SDN

2 SINDUE. Education Journal, 1(2), 151–162.

Mira, M., Sabilah, A., Royani, S., Sopiah, S., Sahriani, S., Rahmi, R., Siregar, P. S., & Marta, E. (2021). Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. Mimbar PGSD Undiksha, 9(2), 351–357.

Nuraini, L. (2022). Integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran matematika sd/mi kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), 1(2).

Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika, 9(1), 34–42.

Rahmawati,I.(2018). Mengembangkan kualitas siswa sebagai salah satu faktor peningkatan kualitas pembelajaran sekolah dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 1, 11–18.

Sugiyono. (2012). Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (4th ed.). Alfabeta.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 29–39.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 102–118.