

Penggunaan Media LKPD Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara

Desak Nyoman Nogi Pratiwi¹, I Wayan Darna², I Made Putra Aryana³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: desaknogipratiwi21@gm.ac.id¹, wayandarna66@gmail.com², madeputra84@gmail.com³

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 29 Maret 2026,

Article Accepted: 20 April 2026, Article published: 02 Juni 2026

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of using learning media that can create an active, interesting, and meaningful learning atmosphere for elementary school students. In science learning, the use of less varied media causes students to tend to be passive and less interested in participating in learning. One of the media used is Canva-based LKPD. The problems that will be discussed include (1) The use of Canva-based LKPD, (2) The obstacles faced, (3) The impact of using Canva-based LKPD media on the fifth grade science subject at SD Negeri 12 Peguyangan, North Denpasar. The theories used in this study are the Cone of Experience Theory proposed by Edgar Dale and the Functionalism Theory proposed by Talcott Parsons. This study uses a qualitative descriptive approach with the research subjects being fifth-grade teachers and fifth-grade students of SD Negeri 12 Peguyangan, North Denpasar. Data collection methods used include observation, interviews, documentation, and literature studies. The data obtained were analyzed using the Miles and Huberman model data analysis techniques through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of Canva-based student worksheets (LKPD) media was implemented through the planning, implementation, and evaluation stages of learning. Several obstacles were encountered in its use, such as the lack of student engagement in group discussions and limited time for learning. Nevertheless, the use of Canva-based LKPD media had a positive impact on the science learning process, namely increasing student learning activity, material understanding, learning interest, and collaboration skills.

Keywords: *Canva-Based LKPD, Science Learning, Learning Media.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu LKPD berbasis Canva. Adapun masalah yang akan dibahas antara lain (1) Penggunaan LKPD berbasis canva, (2) Kendala yang dihadapi (3) Dampak penggunaan media LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan, Denpasar Utara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale dan Teori Fungsionalisme yang dikemukakan oleh Talcott Parsons. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yaitu guru kelas V dan peserta didik kelas V SD Negeri 12 Peguyangan, Denpasar Utara. Metode pengumpulan data yang

digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD berbasis Canva dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam penggunaannya terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya keaktifan sebagian peserta didik dalam diskusi kelompok serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan media LKPD berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS, yaitu meningkatkan keaktifan belajar, pemahaman materi, minat belajar, serta keterampilan kerja sama peserta didik. Penggunaan LKPD berbasis Canva juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, tidak monoton, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: LKPD Berbasis Canva, Pembelajaran IPAS, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam mengembangkan potensi, keterampilan, serta karakter peserta didik. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi komponen utama yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS menekankan pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial secara konkret dan kontekstual. Menurut Komariah (2023), pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih memahami konsep secara menyeluruh dan konkret. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep secara teoritis, tetapi juga melibatkan kegiatan pengamatan, diskusi, pemecahan masalah, serta kerja sama dalam kelompok.

Dalam mendukung pembelajaran IPAS yang aktif dan bermakna, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Menurut Safira (2025), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis, sekaligus membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva. Menurut Ansaria & Komalasari (2024), LKPD

merupakan lembaran yang memuat materi pembelajaran beserta tugas-tugas yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara bertahap dan terstruktur. Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif melalui penggunaan gambar, warna, ilustrasi, dan template yang menarik. Rosmana (2024) menyatakan bahwa Canva dapat membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi serta mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Penggunaan LKPD berbasis Canva dinilai mampu membantu peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara visual, menarik, dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan LKPD berbasis Canva juga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui aktivitas belajar yang terstruktur dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan melibatkan unsur visual serta aktivitas belajar secara langsung. Rifqi (2024) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bersifat konkret dapat membantu peserta didik memahami konsep dan memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, rendahnya antusias belajar peserta didik, serta pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan diskusi dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Ragil (2022) menunjukkan bahwa penggunaan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian Ikhlahul (2022) juga menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Liveworksheet efektif meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Citradevi (2023) menyatakan bahwa Canva sebagai media pembelajaran efektif membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Penelitian Anggya Putri (2024) juga menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif bagi peserta didik sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan Canva, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada pengembangan produk, efektivitas media, serta peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode eksperimen atau Research and Development (R&D). Sementara itu, penelitian yang mengkaji proses penggunaan

LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS secara langsung di kelas, khususnya pada jenjang sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah pada fokus kajian yang menitikberatkan pada proses penggunaan LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS, kendala yang muncul selama penggunaannya, serta dampaknya terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara, (2) kendala apa saja yang muncul dalam penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS, dan (3) bagaimana dampak penggunaan LKPD berbasis Canva terhadap proses pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara, mendeskripsikan kendala yang muncul dalam penggunaannya, serta mendeskripsikan dampak penggunaan LKPD berbasis Canva terhadap proses pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data. Jenis penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran secara sistematis mengenai proses penggunaan LKPD berbasis Canva, kendala yang muncul selama penggunaannya, serta dampak yang ditimbulkan dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 12 Peguyangan yang berlokasi di Denpasar Utara. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya penggunaan media LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas kepala sekolah, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SD Negeri 12 Peguyangan. Kepala sekolah dipilih sebagai informan untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan dan dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Guru kelas V dipilih karena berperan langsung dalam penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS, sedangkan peserta didik dipilih untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar selama menggunakan LKPD berbasis Canva.

Objek penelitian ini adalah penggunaan LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan Denpasar Utara. Fokus penelitian meliputi proses penggunaan LKPD berbasis Canva, kendala yang muncul dalam penggunaannya, serta dampak penggunaan LKPD berbasis Canva

terhadap pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas V. Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas V, dan peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan LKPD berbasis Canva, kendala yang dihadapi, serta dampak yang dirasakan selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, LKPD berbasis Canva, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran selama penggunaan LKPD berbasis Canva berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data secara mendalam dari informan penelitian, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar data lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian berlangsung (Spradley & Huberman, 2024). Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan LKPD Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS

Penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar, menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar, serta menyiapkan LKPD berbasis Canva yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V. Guru juga mempersiapkan gambar, warna, ilustrasi, dan desain LKPD agar tampilan pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru menyesuaikan penggunaan LKPD berbasis Canva dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa bersama, pengecekan kehadiran peserta didik, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Guru kemudian memberikan apersepsi

terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari. Setelah itu, guru mulai memperkenalkan LKPD berbasis Canva kepada peserta didik dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok diskusi. Setiap kelompok diberikan LKPD berbasis Canva yang berisi materi, gambar, petunjuk kegiatan, serta soal-soal yang harus didiskusikan bersama kelompok. Peserta didik terlihat aktif mengamati gambar yang terdapat pada LKPD, membaca materi pembelajaran, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menyampaikan pendapat mengenai permasalahan yang diberikan guru. Selama proses diskusi berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penggunaan LKPD berbasis Canva membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena tampilan LKPD lebih menarik dibandingkan LKPD biasa. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan gambar, warna, dan ilustrasi pada LKPD membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS. Selain itu, peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih antusias dan lebih fokus mengikuti pembelajaran saat menggunakan LKPD berbasis Canva. Peserta didik tampak bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD. Beberapa peserta didik juga terlihat lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Anggraini (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale juga menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penggunaan media visual dan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan LKPD berbasis Canva dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan pengamatan gambar, diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi hasil diskusi. Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Kendala Penggunaan Lkpd Berbasis Canva

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu kendala yang ditemukan yaitu kurangnya keaktifan sebagian peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok. Dalam kegiatan diskusi, terdapat beberapa peserta didik yang masih cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat maupun bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Beberapa peserta didik juga terlihat masih bergantung pada teman kelompok yang lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD.

Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi kendala dalam penggunaan LKPD berbasis Canva. Pembelajaran yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) memerlukan waktu yang cukup panjang karena peserta didik harus melakukan kegiatan pengamatan, diskusi kelompok, pemecahan masalah, serta presentasi hasil diskusi di depan kelas. Akibatnya, tidak seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dalam satu kali pertemuan sehingga guru harus mengatur waktu pembelajaran dengan lebih efektif.

Kendala lainnya yaitu guru memerlukan waktu yang lebih lama dalam menyusun LKPD berbasis Canva. Guru harus menyesuaikan isi materi, gambar, warna, tata letak, dan desain LKPD agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga perlu memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva agar media pembelajaran yang dibuat lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memang membutuhkan persiapan yang lebih matang dibandingkan penggunaan LKPD biasa. Guru perlu menentukan desain yang sesuai, memilih gambar pendukung pembelajaran, serta menyusun isi LKPD agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori fungsionalisme Talcott Parsons yang menyatakan bahwa setiap unsur dalam sistem pendidikan harus mampu menjalankan fungsinya secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Apabila terdapat hambatan pada salah satu unsur pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, kesiapan guru, maupun kurangnya keterlibatan peserta didik, maka proses pembelajaran juga akan mengalami kendala. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dan perbaikan agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara lebih efektif.

Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan bimbingan kepada peserta didik yang kurang aktif, mengatur waktu pembelajaran dengan lebih efektif, serta mempersiapkan LKPD berbasis Canva sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman agar peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat dan aktif selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung.

Dampak Penggunaan Lkpd Berbasis Canva

Penggunaan LKPD berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih berani bertanya, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD berbasis Canva.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena tampilan LKPD yang berwarna, menarik, dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan gambar dan ilustrasi pada LKPD membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS sehingga peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan LKPD berbasis Canva juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pengamatan, diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi hasil diskusi. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam bertukar pendapat dan bekerja sama dengan anggota kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan LKPD berbasis Canva membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui tampilan visual berupa gambar, warna, dan ilustrasi yang menarik. Kondisi tersebut membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran karena peserta didik tidak hanya belajar melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui media visual yang mendukung proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Citradevi (2023) yang menyatakan bahwa Canva sebagai media pembelajaran mampu membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Penelitian Anggya Putri (2024) juga menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan memberikan dampak positif terhadap motivasi, antusias, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Penggunaan media LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 12 Peguyangan, Denpasar Utara dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan media tersebut

dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi hasil kelompok. Dalam pelaksanaannya, penggunaan LKPD berbasis Canva masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya keaktifan sebagian peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok serta keterbatasan waktu pembelajaran. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan peserta didik dan pengelolaan pembelajaran di dalam kelas.

Meskipun demikian, penggunaan media LKPD berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, minat belajar, serta keterampilan kerja sama peserta didik. Dengan demikian, LKPD berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, M. C., Kristin, F., Dasar, G. S., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 5, 4207–4213.
- Anggya Putri, P. J. (2024). *Pengembangan Lkpd Berbasis Stem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sd Negeri 106184 Sekip*. 09.
- Ansaria, Y. S., & Komalasari, R. (2024). *Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Potong dan Tempel sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 712–720.
- Citradevi, C. P., Yogyakarta, S. M. K. N., & Yogyakarta, D. I. (2023). *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA : Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur*. 8(2), 270–275.
- Ikhlahshul. (2022). *Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*. 6(5), 8154–8162.
- Komariah, M., Yasin, M., Hanum, C. B., & Maftuh, B. (2023). *IPAS Implementation in Elementary Schools : How Teachers Build Student Understanding A . Introduction*. 4(3), 1399–1412.
- Ragil, I., Atmojo, W., Matsuri, M., & Adi, F. P. (2022). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*: 3(2), 241–249.
- Rifqi, M., Cinantya, C., Dasar, G. S., & Mangkurat, U. L. (2024). *Implmentasi Model Problem Based Learning dan Number Head Together dalam Meningkatkan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar*. 8, 27928–27934.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Illahi, A. M., & Fauziah, D. R. (2024). *Modifikasi LKPD Berbasis Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 4, 1259–1270.
- Safira, F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual (Gambar) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 380–389.

Spradley, P., & Huberman, M. (2024). *Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif*. 1(2), 77-84.