

**PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI
QR CODE *PLICKERS* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU
DI KELAS V SD NEGERI 01 KAJEN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI
QR CODE *PLICKERS* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU
DI KELAS V SD NEGERI 01 KAJEN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **AZHIIM BELA SAPUTRA**

NIM : **2321091**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI *QR CODE* *PLICKERS* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS V SD
NEGERI 01 KAJEN**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikat atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 23 September 2025

Yang Menyatakan,



Azhiim Bela Saputra
NIM. 2321091

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 ekslembar
Hal : Naskah Skripsi Sdra. Azhiim Bela Saputra
Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Azhiim Bela Saputra
NIM : 2321091
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI QR CODE
CLICKERS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS V SD
NEGERI 01 KAJEN**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 23 September 2025
Pembimbing,



Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd.
NIP. 199005282019032014



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara :

Nama : AZHIIM BELA SAPUTRA
NIM : 2321091
Program Studi: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI QR CODE PLICKERS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TEMA DAERAH KEBANGGAANKU DI KELAS V SD NEGERI 01 KAJEN

Telah diujikan pada hari Rabu tanggal 08 Oktober 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

Penguji II


Dian Rif'iyati, M.S.I.
NIP. 19830127 2018 01 2 001

Pekalongan, 15 Oktober 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTTO

**“AKU TAK HANYA MENGAJARKAN UNTUK TAHU,
TAPI MENCIPTAKAN LKPD YANG MEMBUAT
MEREKA INGIN BELAJAR.”**

“Azhiim Bela Saputra”



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kasih sayang-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari doa, dukungan, semangat, serta pengorbanan banyak pihak. Setiap dorongan, nasihat dan perhatian yang diberikan menjadi kekuatan besar bagi peneliti dalam melewati proses panjang yang penuh tantangan.

Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan jiwa, peneliti mempersembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Ibunda tercinta, Ngadinah, S.Pd., yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah mengandung, membesarkan, mendidik, serta selalu memberikan doa terbaik di setiap langkah hidup penulis. Setiap tetesan doa beliau menjadi sumber kekuatan yang tidak pernah padam hingga penulis mampu berdiri di tahap ini.
2. Ayahanda tercinta, Sukiswoyo, S.K.M., yang selalu berjuang tanpa kenal lelah untuk memberikan kasih sayang, dukungan, serta motivasi yang tiada henti. Perjuangan beliau menjadi teladan hidup penulis dalam menapaki jalan yang penuh tantangan ini.
3. Almamater UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, tempat penulis menimba ilmu, berproses, serta menemukan jati diri sebagai seorang calon pendidik. Rasa hormat dan bangga penulis sampaikan kepada segenap civitas akademika yang telah memberi ruang bagi penulis untuk berkembang.
4. Saudara kandung, Galih Wicaksana dan Gading Permana, yang senantiasa menjadi penopang semangat. Terima kasih atas doa, dukungan, serta perhatian kalian yang begitu tulus dan penuh kasih.
5. Seseorang yang selalu mendampingi dan memberikan semangat, Dewi Yuliani, yang dengan kesabaran, motivasi, serta doa tulusnya senantiasa menguatkan penulis di tengah perjalanan panjang penuh lika-liku. Kehadiranmu menjadi bagian penting dari tercapainya tahap akhir studi ini.

6. Sahabat-sahabat terdekat: Anas Fahrizal, Aghna Naufal Rafiq, Rizal Maulana, serta rekan-rekan seperjuangan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas setiap dukungan, kebersamaan, candaan, maupun doa yang telah mengiringi langkah penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi.
7. Ibu Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar, telaten, dan penuh perhatian memberikan arahan, masukan berharga, serta doa terbaiknya. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas setiap waktu, pikiran, dan tenaga yang telah Ibu curahkan.
8. Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang dengan penuh keikhlasan membimbing dan mengarahkan penulis selama menempuh studi di bangku perkuliahan. Setiap nasihat dan motivasi yang diberikan menjadi bekal berharga dalam perjalanan akademik penulis.
9. Kepala SD Negeri 01 Kajen yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Siti Aisyah, S.Pd.Gr., selaku wali kelas V, serta segenap guru dan pihak sekolah SD Negeri 01 Kajen yang telah memberikan bantuan dan kesempatan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
10. Untuk diri penulis sendiri, Azhiim Bela Saputra, yang telah berusaha dengan penuh semangat, melewati berbagai tantangan, jatuh bangun, serta ujian dalam menuntaskan amanat orang tua untuk menyelesaikan pendidikan. Terima kasih untuk diri ini yang tidak menyerah, tetap berjuang, dan akhirnya mampu menyelesaikan skripsi dengan penuh rasa syukur.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

ABSTRAK

Saputra, Azhiim Bela 2025. “Pengembangan LKPD Terintegrasi *QR Code Plickers* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tema Daerahku Kebanggaanku di Kelas V SD Negeri 01 Kajen”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd.

Kata Kunci: LKPD, *QR Code Plickers*, Minat belajar, Pembelajaran IPAS

Pembelajaran tema “Daerahku Kebanggaanku” di SD Negeri 01 Kajen masih didominasi metode konvensional yang membuat peserta didik kurang tertarik dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. LKPD yang digunakan belum mampu memicu partisipasi aktif maupun minat belajar secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik secara visual, serta mampu menghadirkan umpan balik langsung.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers*, (2) mengetahui kelayakan LKPD hasil pengembangan, (3) menganalisis kepraktisan LKPD berdasarkan respon guru dan peserta didik, serta (4) mengukur efektivitas LKPD dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kajen.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi dua validator (ahli materi dan media), satu guru wali kelas, serta 30 peserta didik kelas V. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket respon, kuesioner minat belajar (*pretest–posttest*), serta uji reliabilitas dan uji efektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* dinyatakan sangat layak dengan skor validasi ahli materi 98,46% dan ahli media 92,86%. Respon guru wali kelas mencapai 100% (kategori sangat baik), sedangkan respon peserta didik 78,53% (kategori praktis). Uji reliabilitas meningkat dari $\alpha = 0,646$ (kategori cukup) menjadi $\alpha = 0,794$ (kategori baik). Hasil *pretest–posttest* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata dari 17,3 menjadi 34,4 dan nilai N-Gain 0,742 (kategori tinggi). Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan $p = 0,000$ ($<0,05$), sehingga media terbukti efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI QR CODE PLICKERS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS V SD NEGERI 01 KAJEN”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umat beliau hingga akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti merasakan begitu banyak curahan bimbingan, dukungan, dan semangat yang luar biasa baik secara materi maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan dan rasa hormat yang mendalam, peneliti ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Ibu Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Aan Fadia Annur, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik sekaligus validator instrumen materi yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom., selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan saran dan masukan berharga dalam penyempurnaan produk pengembangan pada penelitian ini.
7. Terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada semua pihak, baik yang hadir secara langsung maupun yang memberikan dukungan secara tidak langsung,

yang telah turut berkontribusi dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini

Dengan segala upaya dan ketulusan hati, peneliti telah menyelesaikan penyusunan skripsi ini semaksimal mungkin. Namun, peneliti menyadari bahwa kesempurnaan adalah milik Tuhan semata, sehingga masukan berupa saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan peningkatan kualitas karya di masa mendatang. Akhirnya, peneliti menyerahkan segala hasil dan proses ini hanya kepada Allah SWT, dengan penuh harap semoga niat baik yang telah dijalani dapat membawa manfaat dan keberkahan, baik bagi diri pribadi, bangsa, dan agama. Semoga skripsi ini juga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya Rabbal 'alamin.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	12
1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	13
 BAB II LANDASAN TEORI	 14
2.1 Deskripsi Teoritik	14
2.1.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	14
2.1.2 QR Code Plickers Dalam Pembelajaran Interaktif	21
2.1.3 Minat Belajar	23
2.1.4 Model Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Sebagai Strategi Peningkatan Minat Belajar ..	26
2.1.5 Materi Tema Daerahku Kebanggaanku	28
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian	36
 BAB III METODE PENELITIAN	 37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Prosedur Penelitian	37
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian	41
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.2 Hasil Uji Coba Produk	118
4.3 Pembahasan.....	126
BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Simpulan.....	131
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

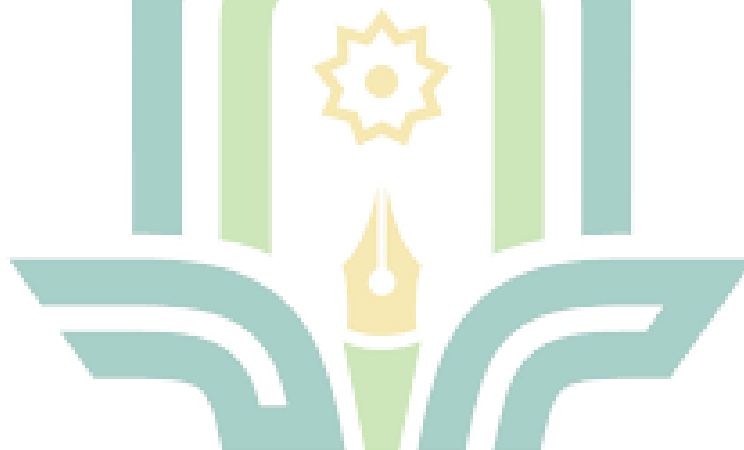
Tabel 3. 1	Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik (Pre-Test dan Post-Test).....	44
Tabel 3. 2	Rubrik Penskoran Kuesioner Minat Belajar.....	44
Tabel 3. 3	Tingkat Minat Belajar	45
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 5	Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3. 6	Kisi-kisi Kuesioner Respon Guru Wali Kelas V Terhadap Media Pembelajaran IPAS Terintegrasi QR Code Plickers	48
Tabel 3. 7	Kisi-kisi Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran LKPD IPAS Terintegrasi QR Code Plickers.....	50
Tabel 3. 8	Kisi-kisi Kuesioner Peserta Didik Terhadap Minat Belajar dalam Proses Pembelajaran IPAS (Pre-test dan Post-test)	50
Tabel 3. 9	Tingkat Kelayakan	52
Tabel 3.10	Kriteria Interpretasi Kelayakan	53
Tabel 3.11	Tingkat Kepraktisan	54
Tabel 3.12	Pemberian Skor Gain	55
Tabel 3.13	Kategori Perolehan Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen (%).....	55
Tabel 4. 1	Jumlah Peserta Didik Kelas 1-6 SD Negeri 01 Kajen.....	59
Tabel 4. 2	Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 01 kajen	60
Tabel 4. 3	Sarana Pembelajaran di SD Negeri 01 Kajen.....	63
Tabel 4. 4	Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4. 5	Pendapat dan Saran Validator Ahli Materi	92
Tabel 4. 6	Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media	94
Tabel 4. 7	Pendapat dan Saran Validator Ahli Media.....	95
Tabel 4. 8	Hasil Kuesioner Respon Guru Wali Kelas V	97
Tabel 4. 9	Pendapat dan Saran Guru Wali Kelas V	98
Tabel 4.10	Hasil Skor Pre-test Minat Belajar.....	100
Tabel 4.11	Uji Validitas Pre-test	101
Tabel 4.12	Uji Reliabilitas Pre-test	102
Tabel 4.13	Hasil Skor Post-test Minat Belajar	103
Tabel 4.14	Uji Validitas Post-test.....	104
Tabel 4.15	Uji Reliabilitas Post-test.....	105
Tabel 4.16	Hasil Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Pembelajaran LKPD IPAS Terintegrasi QR Code Plickers Tema Daerahku Kebanggaanku	107
Tabel 4.17	Komentar dan Saran Ahli Materi dan Media	109
Tabel 4.18	Analisis Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran LKPD IPAS Terintegrasi QR Code Plickers.....	120
Tabel 4.19	Analisis Kuesioner Peserta Didik Terhadap Minat Belajar Dalam Proses Pembelajaran IPAS (Pre-test dan Post-test).	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	38
Gambar 4. 1 Tangkapan Layar Beranda Canva	73
Gambar 4. 2 Tangkapan Layar Template LKPD	74
Gambar 4. 3 Tangkapan Layar Penyesuaian Template.....	75
Gambar 4. 4 Tangkapan Layar Fitur Elemen.....	76
Gambar 4. 5 Tangkapan Layar Fitur Teks	77
Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Fitur Unggahan.....	77
Gambar 4. 7 Tangkapan Layar Penyematan Link Pada Icon.....	78
Gambar 4. 8 Tangkapan Layar Beranda Plickers.....	80
Gambar 4. 9 Tangkapan Layar New Class.....	81
Gambar 4. 10 Tangkapan Layar Penambahan Peserta didik.....	82
Gambar 4. 11 Tangkapan Layar Penamaan Peserta Didik.....	82
Gambar 4. 12 Tangkapan Layar New Set.....	83
Gambar 4. 13 Tangkapan Layar fitur Help	84
Gambar 4. 14 Tangkapan Layar Pilihan unduh QR Code	84
Gambar 4. 15 Tangkapan Layar Bentuk QR Code	86
Gambar 4. 16 Gambar Grafik Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Serta Persentase N-Gain Peserta Didik.....	106
Gambar 4. 17 Hasil Uji T berpasangan.....	109
Gambar 4. 18 Tangkapan Layar Soal 1 Sebelum Revisi	111
Gambar 4. 19 Tangkapan Layar Soal 1 Sesudah Revisi	111
Gambar 4. 20 Tangkapan Layar Soal 2 Sebelum Revisi	111
Gambar 4. 21 Tangkapan Layar Soal 2 Sesudah Revisi.....	112
Gambar 4. 22 Tangkapan Layar Soal 3 Sebelum Revisi	112
Gambar 4. 23 Tangkapan Layar Soal 3 Sesudah Revisi	112
Gambar 4. 24 Tangkapan Layar Soal 4 Sebelum Revisi	112
Gambar 4. 25 Tangkapan Layar Soal 4 Sesudah Revisi	113
Gambar 4. 26 Tangkapan Layar Soal 5 Sebelum Revisi	113
Gambar 4. 27 Tangkapan Layar Soal 5 Sesudah Revisi	113
Gambar 4. 28 Tangkapan Layar Penambahan Soal 6	114
Gambar 4. 29 Tangkapan Layar Penambahan Soal 7	114
Gambar 4. 30 Tangkapan Layar Penambahan Soal 8	114
Gambar 4. 31 Tangkapan Layar Penambahan Soal 9	115
Gambar 4. 32 Tangkapan Layar Penambahan Soal 10	115
Gambar 4. 33 Tangkapan Layar LKPD Sebelum Revisi	116
Gambar 4. 34 Tangkapan Layar LKPD Sesudah Revisi.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Teks Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Pedoman Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 5 Pedoman Penilaian Ahli media
- Lampiran 6 Kuesioner Respon Guru Wali Kelas V Terhadap Media Pembelajaran IPAS Terintegrasi QR Code Plickers
- Lampiran 7 Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 8 Hasil Penilaian Ahli Media
- Lampiran 9 Hasil Penilaian Kuesioner Respon Guru Wali Kelas V Terhadap Media Pembelajaran IPAS Terintegrasi QR Code Plickers
- Lampiran 10 Modul Ajar IPAS
- Lampiran 11 Pedoman Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media dan Minat QR Code Plickers
- Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13 Link Akses LKPD dan Website Plickers.com
- Lampiran 14 Biodata Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sosial di jenjang sekolah dasar diimplementasikan dengan penyesuaian khusus terhadap karakteristik dan tahapan perkembangan usia anak yang masih pada taraf berpikir konkret. Pembelajaran IPS memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik (Parni et al., 2020: 96–105). Materi "Daerahku Kebanggaanku" dalam pembelajaran IPS sangat penting untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang kekayaan budaya, sejarah, dan sumber daya alam di daerah mereka. Melalui Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD, adalah media ajar dalam bentuk cetak yang tersusun dari lembaran kertas. Di dalamnya terkandung materi, rangkuman, dan petunjuk yang berguna untuk menjalankan tugas pembelajaran. LKPD dirancang agar peserta didik mampu mengerjakan secara mandiri dengan berpedoman pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Pawestri & Zulfiati, 2020: 904).

Konsep media pembelajaran terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu *software* dan *hardware*. *Software* adalah isi atau materi yang disampaikan dalam media pembelajaran, sedangkan *hardware* merupakan alat atau perangkat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Pagarra et al., 2022: 6). Salah satu contohnya adalah aplikasi canva yang membantu guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, canva

menyediakan berbagai fitur dan fungsi yang memudahkan penggunaanya dalam merancang dan mengembangkan desain visual dan profesional. Beberapa fitur yang disediakan utamanya adalah template siap pakai, pengeditan mudah, serta gambar dan elemen visual yang memungkinkan pengguna untuk langsung membuat desain tanpa harus memulai dari nol (Andryanto et al., 2023: 11). Dengan memanfaatkan LKPD, peserta didik dapat lebih aktif dalam berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Canva adalah *platform* aplikasi yang memungkinkan tenaga pendidik seperti guru untuk berkreasi, seperti membuat poster atau presentasi yang menampilkan informasi tentang materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Sehingga penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta lebih memahami materi yang diajarkan (Kurniawan et al., 2024: 179–187).

Canva adalah *platform* desain grafis yang banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran visual. Fungsionalitasnya lebih berfokus pada aspek desain, sehingga dalam menciptakan pembelajaran interaktif yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik belum optimal. Untuk mengatasi keterbatasan ini, integrasi dengan aplikasi seperti *plickers* dapat menjadi solusi efektif. *Plickers* memungkinkan guru untuk mengumpulkan respons peserta didik secara *real-time* tanpa memerlukan perangkat elektronik individual bagi setiap peserta didik, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan lebih baik. Selain itu, interaksi antar peserta didik juga dapat ditingkatkan melalui diskusi kelompok atau kolaborasi dalam

menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan media yang telah dirancang di Canva. Dengan demikian, kombinasi antara penggunaan Canva untuk pembuatan materi visual dan plickers untuk interaksi langsung dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Sepriyanto, 2024: 600).

Berdasarkan observasi serta wawancara awal peneliti pada Sekolah Dasar Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan, ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yaitu saat proses pembelajaran guru belum memaksimalkan penggunaan LKPD yang menarik bagi peserta didik. Sumber belajar yang digunakan seringkali masih menggunakan buku paket ataupun LKS sehingga minat belajar peserta didik kelas V menurun. Pemberian penugasan yang monoton melalui lembar kerja dari LKS cenderung mengurangi minat belajar peserta didik, mereka merasa hal ini terlalu membosankan karena tidak ada suatu hal yang menarik minat belajar mereka. Penggunaan LKPD konvensional yang minim elemen visual dan interaktif menyebabkan peserta didik hanya terpaku pada aktivitas membaca dan mengisi jawaban tanpa adanya stimulus yang membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Akibatnya, mereka menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahaminya. Beberapa di antaranya merasa bahwa materi yang disampaikan tidak relevan dengan kehidupan mereka, sehingga kurang memiliki ketertarikan untuk mempelajarinya. Faktor eksternal, seperti lingkungan

belajar yang kurang mendukung, juga turut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar. Ketika suasana kelas tidak kondusif dan interaksi dalam pembelajaran bersifat satu arah, peserta didik lebih mudah kehilangan fokus dan merasa jenuh.

Berdasarkan perolehan data kelas V pada tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 01 Kajen, terdapat 27 peserta didik dengan ketetapan nilai KKM (ketuntasan nilai minimum) sebesar 70. Dari perolehan nilai pada BAB 7 mata pelajaran IPAS semester 2 dengan tema Daerahku Kebanggaanku, diperoleh distribusi nilai sebagai berikut: 15 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM (<70), 6 peserta didik memperoleh nilai antara 70–80, 4 peserta didik memperoleh nilai antara 80–90, dan 2 peserta didik memperoleh nilai antara 90–100. Data tersebut mengindikasikan bahwa lebih dari setengah peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai pemahaman yang diharapkan. Salah satu faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah rendahnya minat belajar mereka. Minat belajar yang rendah sering kali berakar pada penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Ketergantungan pada buku paket dan LKS cetak konvensional yang kurang interaktif dapat membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Diyanti, 2024: 14–18) di UPT SD Negeri 30 Binamu menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran

IPA mampu meningkatkan minat belajar peserta didik hingga 93,6% setelah dua siklus. Canva, sebagai platform desain yang menyajikan visual menarik dan bervariasi, mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang kompleks, yang biasanya sulit dijelaskan hanya melalui teks. Kepraktisan Canva dalam menyusun bahan ajar menjadikannya alat yang relevan dalam menciptakan suasana belajar yang atraktif dan dinamis. Namun, meskipun Canva unggul dalam menyajikan materi pembelajaran yang visual dan kreatif, sifatnya yang cenderung satu arah (tidak interaktif secara langsung) masih menyisakan celah dalam penciptaan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran yang interaktif, dibutuhkan media tambahan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan *real-time*, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang berpartisipasi dalam proses penilaian maupun diskusi kelas.

Penggunaan media interaktif seperti Plickers dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Papahan oleh (Sita et al., 2024: 190–203). Dalam penelitian tersebut, partisipasi peserta didik meningkat secara signifikan dari 58,6% pada observasi awal menjadi 89,6% setelah implementasi *Plickers* dalam dua siklus pembelajaran. *Plickers*, sebagai aplikasi berbasis *QR code*, memungkinkan peserta didik menjawab soal tanpa perangkat elektronik pribadi, cukup dengan mengangkat kartu *barcode* sebuah inovasi yang menjadikan evaluasi terasa seperti permainan interaktif. Penggunaan *Plickers* tidak hanya mempermudah guru dalam

merekap nilai secara otomatis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan bebas tekanan. Peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk bertanya, berdiskusi, bahkan berargumen yang dulunya menjadi momok karena takut salah atau ditertawakan. Dengan sistem penskoran *real-time* dan visualisasi hasil dalam bentuk grafik, guru dapat langsung memberi umpan balik serta melakukan evaluasi lanjutan dengan lebih terarah. Menariknya, penggunaan *Plickers* juga terbukti mengurangi praktik mencontek dan meningkatkan ketepatan waktu pengumpulan tugas karena fitur timer yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa media digital yang sederhana, murah, namun cerdas seperti *Plickers* dapat memainkan peran penting dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kedua penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya Canva telah banyak digunakan sebagai alat bantu dalam menyusun LKPD yang menarik secara visual, fungsinya masih sebatas penyaji materi satu arah yang kurang menghidupkan suasana kelas. Dalam praktiknya, peserta didik sering kali hanya terpaku melihat tanpa benar-benar terlibat aktif. Maka dari itu, penelitian ini tidak berhenti pada tampilan semata, tetapi melangkah lebih jauh dengan mengintegrasikan *QR Code Plickers* ke dalam LKPD sebagai pemantik interaktivitas nyata di kelas. *Plickers* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan evaluasi tanpa perangkat pribadi, menjadikan proses belajar terasa seperti permainan yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya terlihat menarik, tetapi juga terasa hidup, aktif, dan penuh keterlibatan—karena pendidikan yang baik

bukan hanya tentang apa yang disampaikan, tapi bagaimana peserta didik ikut bergerak di dalamnya.

Pengembangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* pada tema Daerahku Kebanggaanku diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses maupun evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan LKPD yang dilengkapi dengan fitur interaktif melalui *QR Code Plickers* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif serta minat belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kajen.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN LKPD TERINTEGRASI QR CODE PLICKERS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TEMA DAERAH KU KEBANGGAANKU DI KELAS V SD NEGERI 01 KAJEN.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minat belajar peserta didik yang menurun
2. Kurang efektifnya media pembelajaran tradisional
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
4. Kurangnya interaksi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran

5. Keterbatasan sumber belajar yang menarik dan relevan

1.3 Pembatasan Masalah

Pembelajaran IPAS dibagi menjadi dua mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada semester ganjil dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada semester genap (Rahmayati & Prastowo, 2023: 19). Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPS untuk tema Daerahku Kebanggaanku yang terdapat dalam Bab 7 IPAS kelas V.

Penelitian ini hanya mencakup pengembangan LKPD yang terintegrasi dengan *QR Code Plickers* sebagai media evaluasi pembelajaran. Canva digunakan sebagai alat bantu desain dalam pembuatan tampilan visual LKPD, namun bukan menjadi fokus utama pengembangan. Penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Kajen, tanpa melakukan perbandingan dengan kelas atau sekolah lain.

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini terbatas pada minat belajar peserta didik, yang diukur melalui angket serta data pelengkap lainnya seperti observasi dan hasil tes (*pre-test* dan *post-test*). Dengan pembatasan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas dan terarah mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam konteks dan ruang lingkup tertentu.

1.4 Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD negeri 01 Kajen?
2. Bagaimana kelayakan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen?
3. Bagaimana kepraktisan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen?
4. Bagaimana keefektifan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* dalam meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Mengembangkan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen.
2. Mengetahui kelayakan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen.
3. Mengetahui kepraktisan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen.

4. Mengetahui keefektifan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* dalam meningkatkan minat belajar tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kaje.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang dapat dijadikan inspirasi dalam pengembangan bahan ajar inovatif di dunia Pendidikan. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan LKPD terintegrasi teknologi, khususnya pemanfaatan *QR Code Plickers* dalam pembelajaran, selain itu temuan ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta minat belajar peserta didik pada tema pembelajaran serupa. Dalam proses pengembangan LKPD, penggunaan Canva sebagai alat bantu desain visual juga berkontribusi dalam meningkatkan daya tarik dan keterbacaan bahan ajar yang dikembangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran IPAS tema “Daerahku Kebanggaanku”. Penggunaan *QR Code Plickers* sebagai media evaluasi interaktif, serta dukungan alat bantu desain seperti Canva

dalam penyusunan LKPD, dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui penggunaan LKPD yang terintegrasi dengan *QR Code Plickers*. Virtualisasi soal yang menarik dan komunikatif melalui bantuan desain dari Canva juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran serta memperkenalkan mereka pada pemanfaatan teknologi di era digital.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Penggabungan teknologi interaktif seperti *QR Code Plickers* dan pemanfaatan alat desain seperti Canva memberikan alternatif baru dalam meningkatkan kualitas proses mengajar dan minat belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Peneliti memperoleh wawasan dan keterampilan baru, khususnya terkait dengan integrasi *QR Code Plickers* dalam penyusunan LKPD. Selain itu, penggunaan Canva sebagai alat bantu desain memperluas

pemahaman peneliti mengenai pentingnya tampilan visual dalam mendukung efektivitas media pembelajaran. Penelitian ini juga menjadi bentuk nyata penerapan keilmuan yang telah diperoleh selama menempuh Pendidikan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif yang didesain menggunakan Canva dan terintegrasi dengan *QR Code Plickers* sebagai media evaluasi interaktif. LKPD ini dapat diakses secara digital menggunakan perangkat yang mendukung pemindaian *QR Code*, tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, sehingga mempermudah penggunaannya di lingkungan sekolah. Pengembangan LKPD ini ditujukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik secara visual serta interaksi aktif antara guru dan peserta didik melalui kuis atau Latihan soal berbasis Plickers

Struktur pada LKPD ini mencakup beberapa elemen, yaitu cover, menu utama, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, Latihan soal yang terintegrasi dengan *QR Code Plickers*, serta profil pengembangan media. LKPD ini dirancang untuk digunakan dalam dua kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan berdurasi tiga jam pelajaran (3 x 40 menit). Materi yang disajikan dalam LKPD disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada tema “Daerahku Kebanggaanku” untuk kelas V di SD Negeri 01 Kajen.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dirancang melalui canva hanya dapat diakses melalui perangkat yang mendukung koneksi internet karena berbasis digital. Keterbatasannya, akses LKPD dan Pemanfaatan *QR Code Plickers* memerlukan jaringan internet yang stabil serta perangkat dengan spesifikasi yang cukup agar proses pemindaian dapat berjalan optimal.
2. Integrasi *QR Code Plickers* dalam LKPD diasumsikan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Keterbatasannya, subjek penelitian terbatas pada suatu kelas dengan jumlah peserta didik tertentu sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas ke sekolah lain dengan kondisi berbeda.
3. Guru memiliki kesiapan untuk memandu dan memfasilitasi penggunaan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* selama proses pembelajaran berlangsung. Keterbatasannya, uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas penggunaan LKPD secara berkelanjutan di berbagai kondisi kelas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi terhadap pengembangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

5.1.1 Proses Pengembangan

Proses pengembangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap desain menghasilkan rancangan LKPD berbasis interaktif. Tahap pengembangan menghasilkan produk LKPD yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Tahap implementasi dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Kajen, dan tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas serta kepraktisan LKPD.

5.1.2 Kelayakan Produk

Kelayakan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* dinyatakan sangat baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 98,46% dan ahli media 92,86%, sehingga LKPD memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.1.3 Kepraktisan Media

Kepraktisan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* ditunjukkan dari respon guru sebesar 100% (kategori sangat baik) dan respon peserta didik sebesar 78,53% (kategori praktis). Hal ini menunjukkan LKPD mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V SD Negeri 01 Kajen.

5.1.4 Efektivitas Penggunaan

Efektivitas LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* terbukti melalui peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil uji *pretest-posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 17,3 menjadi 34,4 dengan N-Gain 0,742 (kategori tinggi). Uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai $p = 0,000$ ($<0,05$) yang menunjukkan bahwa LKPD ini efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* untuk meningkatkan minat belajar Tema Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 01 Kajen, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan LKPD terintegrasi *QR Code Plickers* sebagai media alternatif dalam pembelajaran tema Daerahku Kebanggaanku. LKPD ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat interaksi kelas melalui penggunaan teknologi yang sederhana namun efektif.

5.2.2 Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan memberikan dukungan dalam penyediaan sarana dan prasarana sederhana seperti perangkat smartphone atau jaringan internet yang stabil agar pemanfaatan LKPD dapat berjalan lebih optimal di kelas.

5.2.3 Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan mendukung anak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan cara memberikan motivasi belajar di rumah, serta menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada tema Daerahku Kebanggaanku. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan LKPD serupa untuk tema atau mata pelajaran lain, serta menguji efektivitasnya pada jenjang yang berbeda agar produk semakin variatif dan bermanfaat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlia Alfi riani, E. H. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Kependidikan*, 1(1), 6.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Andryanto, Bara, R. V., Abigaill, O., Muchtar, N. A., Apriliani, N., & B, A. M. (2023). *Bahan Ajar Interaktif: Canva, Powtoon, Dan Kahoot*.
- Dhani, H., & Haerudin, H. (2023). Minat Belajar Matematika di Sekolah Menengah Pertama pada Penerapan Kurikulum Merdeka. *Didactical Mathematics*, 5(2), 340–347. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6071>
- Diyanti, D. haris. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 03(01), 14–18.
- Dwi Andika, P., Rozi, F., Tambunan, H. P., & Nasution, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Canva pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri 107396 Paluh Merbau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26120–26131.
- Dwi Setyowati, Riskan Qadar, dan S. E. (2022). Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention , Relevance , Confidence , and Satisfaction) dalam Pembelajaran. *LITERASI PENDIDIKAN FISIKA*, 3(2), 116–129.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Estuhono, Ratnawati, R. B. A. (2024). *Pengembangan e-lkpd berbasis steam berbantu canva pada pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. 5(2), 230–241.
- Fita Dwi anti, N. S. W. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pengembangan LKPD Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar*, 8(5), 3862–3876. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Hasanah, F. N. (2023). Studi Eksploratif Berurutan dalam Implementasi Kelas Terbalik Berbasis Moodle pada Kelas Microteaching. *Al-Ta'lim*, 30, 225–237.
- Huda, H. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA EVALUASI PLICKERS TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA CERPEN KELAS VII SMPN 13 DEPOK TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kundarni, T., & Kosasih, A. D. (2024). Kearifan Lokal , Batik Sokaraja sebagai Salah Satu Warisan Budaya dalam Pendidikan dengan Penerapan kegiatan P5 di SMP Negeri 2 Sokaraja tahun. 19.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1356>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mardapi, M. (2024). DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT. *Studi Multidisipliner*, 8(12), 855–861.
- Nisa, S. K. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantuan Aplikasi Canva dan Liveworksheet. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran 3* ISSN 2963-1890, 493–501.
- Novi Indriani, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>
- Novianti, D. I., Astawan, I. G., & Sukma Trisna, G. A. P. (2023). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5398–5411. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1099>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>

- Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, T. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Nyoman, S. (2023). The Implementation of Canva as a Media for Learning English at SMK Negeri 2 Singaraja. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 5(1), 84–94. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v5i1.5482>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahmani, D. A. (2025). Rahmani DA, Risnawati, Hamdani MF. Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependent (Paired Sample t-Test). *J Penelit Ilmu Pendidik Indones*. 2025;4(2):15-23. doi:10.31004/jpion.v4i2.420. 4, 568–576.
<https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>

- Sandasyifa Ully, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi berperan penting dalam pendidikan lanjutan khususnya di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Saputri, W. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333–341.
- Savitri, S. I. (2024). *PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SD NEGERI* (Vol. 15, Issue 1). LAMPUNG.
- Sepriyanto. (2024). *PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI 2 BOLAANG MONGONDOW UTARA SULAWESI UTARA*. 2548–8848(2), 595–606.
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sinaga, M. I., Simaremare, A., & Wau, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qr Code Generator untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9887–9897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082>
- Sita, E. R., Purbosari, P. M., & Prasetyo, K. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Plickers dalam Penilaian Formatif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 190–203. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.710>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); Edisi ke 3). Alfabeta, Bandung.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triyono, A., Nuary, R. H., Permatasari, N., Yuni, Y., & Wibowo, T. (2024). Tingkat Keefektifan Metode TPS dan Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Geometri Siswa Menggunakan Uji N-Gain. *Pendidikan Matematika*, 10(1), 142–156.

- Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Hidup dan Bertumbuh. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 585–593. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1687>
- Yeni Rahmawari ES, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-Nilai Islam. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6, 43–53.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>

