

Canva-Assisted LKPD Design Through Discovery Learning Model to Improve Students' Numeracy Skills on Fraction Material for Grade IV

Muhamad Burhanudin¹, Cindya Alfi², Ragil Tri Oktaviani³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar 1, Indonesia²

*E-mail: udin86714@gmail.com

Abstract

This study addresses the low literacy numeracy skills among fourth-grade students in understanding fractions at UPT SD Negeri Kendalrejo 02. The research aimed to develop and validate a Student Worksheet (LKPD) designed with Canva using the Discovery Learning model to enhance students' literacy numeracy abilities. Employing the ADDIE model, the development process included analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Validity and feasibility assessments were conducted by experts in material, media, and classroom teachers, resulting in validation scores above 90%, indicating the LKPD is highly valid and feasible for use. Implementation involved 20 students, with pretest and posttest results showing significant improvement in literacy numeracy skills; the average pretest score was 65.75, and the posttest score rose to 92.5 with a high N-gain value of 0.76 indicating a substantial increase. The study concludes that LKPD developed with Canva and applied through the Discovery Learning model effectively improves literacy numeracy skills in fraction material, providing an interactive and engaging learning medium. This research contributes to the integration of technology in elementary mathematics learning and supports literacy numeracy development through innovative media.

Keywords: Literacy Numeracy, Discovery Learning, Student Worksheet, Canva.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital, permasalahan ini menyebabkan sangat pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di abad ke 21.(Amalia Rahmawati, 2020).

Siswa perlu memiliki kemampuan berpikir untuk dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dan pendidikan harus mampu memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir ini. Sejalan dengan hal tersebut, maka pembelajaran matematika adalah salah satu solusinya. Menurut Johnson and Rising (1972) matematika adalah pembelajaran yang terhubung dengan pola, logika, dan struktur.

Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa menjadi alasan perlunya sistem evaluasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk memecahkan permasalahan yang ada dibutuhkan suatu solusi. Salah satu solusi yang tepat untuk dilaksanakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi numerasi. Dengan mempergunakan media pembelajaran secara tidak langsung dapat membiasakan dan melatih keterampilan siswa, sehingga semakin sering siswa menggunakan media pembelajaran maka akan semakin sering siswa dapat melatih keterampilannya dalam menjawab soal berbasis literasi numerasi. Apalagi anak kelas rendah memiliki karakteristik suka bergerak, suka bermain, dan selalu ingin terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (Sugiyanto, 2011). Maka dari itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dipergunakan sambil bermain. Selain itu, Alfi dkk. (2024) menegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran menjadi daya dukung penting yang memungkinkan penerapan contoh materi sesuai dengan kehidupan nyata.

Salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, karena berdasarkan hasil observasi di kelas yang dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Januari 2025 menunjukkan bahwa guru kebanyakan hanya terfokus pada pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan soal tertulis, membuat siswa kurang tertarik dalam belajar Matematika. Pengembangan kemampuan literasi numerasi dengan memanfaatkan teknologi belum banyak muncul dalam pembelajaran. Apabila metode ini terus diajarkan kepada siswa, bukan tidak mungkin jika setiap tahunnya Indonesia mendapatkan hasil kecakapan literasi numerasi yang terus menerus mengalami peningkatan.

Pendekatan interaktif dapat diaplikasikan di dalam pembelajaran dalam bentuk kegiatan seperti evaluasi dalam bentuk lembar kerja peserta didik. Namun pada kenyataannya, pendekatan ini memiliki berbagai kendala, yakni keterbatasan alat dan waktu. Fakta lain hasil observasi yang dilaksanakan pada Senin, 13 Januari 2025 di SDN Kendalrejo 02 yaitu menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan latihan soal tertulis, membuat siswa kurang tertarik dalam belajar Matematika. Pernyataan tersebut juga selaras dengan pendapat (Alfi dkk, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menunjang kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Sejalan dengan hal tersebut maka di dalam kurikulum saat ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan Teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru bukan hanya dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan mengajar dengan kompleksitas peran sesuai dengan tugas dan fungsi yang diembannya, tetapi juga harus kreatif dalam proses pembelajaran (Sanjani, 2021). Tuntutan kurikulum ini belum dapat dilaksanakan sepenuhnya karena pada kenyataan di lingkungan pendidikan adalah terjadinya perbedaan atau kontras antara guru dan siswa, dimana siswa sudah sangat maju dengan kemajuan digital.

Berdasarkan observasi yang dilakukan beberapa guru kurang dapat memaksimalkan kemajuan digital sebagai sarana pembelajaran. Alasannya beragam, dari kesulitan mencari media yang tepat, tidak dapat membuat media, dan kebiasaan guru dalam menggunakan media LKS, modul, dan buku paket yang kurang menarik. Penggunaan media interaktif ini sebenarnya juga sudah didukung oleh fasilitas di sekolah. Sebagaimana hasil observasi di SDN Kendalrejo 02 fasilitas yang dibutuhkan tersebut sudah terpenuhi. Fasilitas pendukung yang ada di sekolah adalah tersedianya beberapa alat cetak, terdapat laboratorium komputer, selain itu seluruh guru mata pelajaran disana juga telah memiliki fasilitas laptop masing-masing. Meskipun demikian, pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer & mesin printer kurang dioptimalkan oleh guru, dimana guru cenderung menggunakan media papan tulis dibandingkan mengembangkannya sendiri.

Salah satu cara untuk mengatasi minimnya kemampuan literasi numerasi siswa adalah dengan pengembangan desain media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva. Pengembangan desain LKPD berbantuan Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi ajar sehingga menjadikan visual yang menarik serta menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, (Hidayat et al., 2019) menyatakan pengembangan desain media sebagai cara untuk

menghilangkan rasa jenuh ketika aktivitas pembelajaran di kelas, sehingga menimbulkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, pengembangan desain LKPD berbantuan Canva sangat diperlukan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa, khususnya pada materi pecahan kelas IV. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk LKPD yang valid, praktis, dan efektif, serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Desain LKPD berbantuan Canva Melalui Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Materi Pecahan Kelas IV UPT SD Negeri Kendalrejo 02”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model R&D efektif digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan yang inovatif dan menguji efektivitasnya dalam konteks nyata di sekolah dasar. Langkah-langkah penelitian dimulai dari analisis kebutuhan di lapangan dan pengumpulan data pendukung, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama serta potensi yang terdapat pada subjek penelitian, dalam hal ini guru dan siswa kelas IV UPT SDN Kendalrejo 02.

Pada tahap desain, peneliti merancang produk media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva dengan menerapkan sintaks Discovery Learning. Model ini menekankan keaktifan dan eksplorasi siswa dalam menemukan pengetahuan baru secara mandiri maupun kelompok. Seluruh komponen media disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kurikulum, dan tujuan pembelajaran numerasi sehingga menghasilkan LKPD interaktif dan menarik dari segi visual, konten, sistematika, dan navigasi yang mudah digunakan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membangun LKPD sesuai rancangan awal, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan dosen pembimbing. Berdasarkan kritik dan saran dari para validator, revisi dilakukan secara berkelanjutan agar produk layak dari segi isi dan desain. Selanjutnya, produk diuji coba di kelas guna memperoleh umpan balik langsung dari guru dan siswa serta mengidentifikasi efektivitas dan kendala penggunaan dalam pembelajaran numerasi.

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif dari instrumen validasi serta angket respons siswa dan guru. Uji pretest dan posttest juga digunakan untuk mengukur peningkatan literasi numerasi siswa setelah memakai LKPD. Hasil evaluasi berupa nilai kelayakan produk menggunakan skala persentase yang menentukan apakah produk sudah sangat layak, perlu revisi, atau tidak layak untuk digunakan. Hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator ($\sum R$) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan didalam angket validasi media pembelajaran (Arifin, 2010). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

p = Persentase skor yang digunakan

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator/ pilihan yang terpilih

N = Jumlah skor maskimal atau ideal

Data yang diperoleh dari hasil nilai pada preangket dan postangket dapat dihitung rata-rata untuk membandingkan hasil nilai antara sebelum dan sesudah menerapkan LKPD berbantuan Canva. Analisis data peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa dapat dilakukan uji N-gain menggunakan rumus berikut :

$$N - gain = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

S_{Post} = Skor post test

S_{Pre} = Skor pretest

S_{Maks} = Skor Maksimum

Berikut Tabel kategori pemerolehan skor $N-gain$.

Table 1.
Analisis Peningkatan Literasi Numerasi

Nilai	Kriteria
$> 0,70$	Tinggi
$> 0, 30-0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

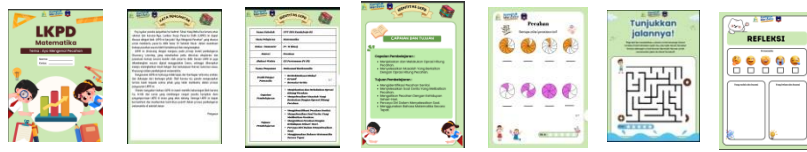
Penelitian ini menghasilkan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Pada tahap analisis, ditemukan rendahnya kemampuan literasi numerasi serta minimnya media evaluasi menarik untuk siswa SD kelas IV. Selanjutnya, pada tahap desain, LKPD dirancang berbasis Discovery Learning dengan tampilan visual menarik dan konten numerasi berbasis soal pecahan. Pengembangan LKPD mengikuti kebutuhan capaian pembelajaran dan validasi ahli, sehingga tampilan dan isi LKPD menjadi lebih interaktif sesuai kebutuhan siswa. Menurut penelitian terbaru, desain media berbasis digital seperti Canva dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Farisia et al., 2024).

a. Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV pada 13 Februari 2025 untuk mengumpulkan informasi terkait pembelajaran Matematika materi Pecahan, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih lemah karena pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah dan latihan soal tertulis, sehingga siswa kurang tertarik dan menjadi pasif; LKPD yang digunakan masih mengacu pada buku sehingga tidak menarik bagi siswa dan media evaluasi yang dipakai terbatas pada soal lama atau soal di papan tulis; serta guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Dari wawancara ini, peneliti melakukan analisis ketersediaan LKPD yang menunjukkan minimnya media evaluasi menarik di UPT SDN Kendalrejo 02 sehingga dibutuhkan media yang dapat meningkatkan literasi numerasi siswa untuk materi pecahan; analisis kebutuhan yang mengungkap keinginan siswa akan media evaluasi yang menarik dan efektif; serta analisis kurikulum untuk menentukan capaian pembelajaran pada materi pecahan kelas IV SD, dimana siswa diharapkan mampu membandingkan, mengurutkan pecahan dengan pembilang satu dan penyebut sama, serta mengenali pecahan senilai melalui gambar dan simbol matematika.

b. Design

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva model Discovery Learning ini menggunakan website Canva sebagai tempat untuk membuat dan mengedit, berikut perancangan LKPD berbantuan Canva.



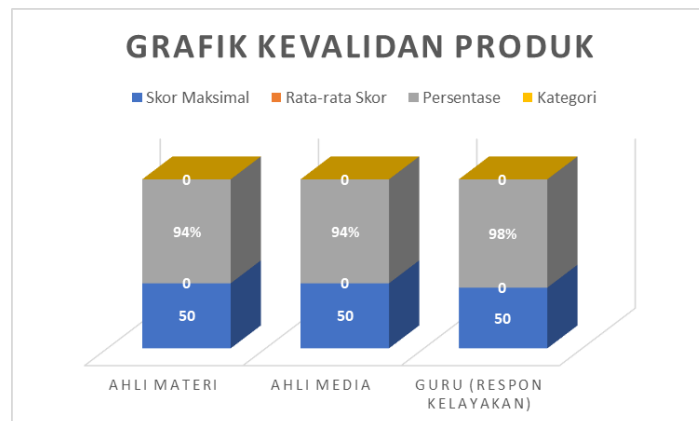
Gambar 1. Design Produk

c. Development (Proses Pengembangan Kevalidan Produk)

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi menunjukkan produk masuk kategori “sangat valid” dan “sangat layak” untuk digunakan. Tabel di bawah ini merangkum hasil validasi dari ketiga validator:

Table 2.
Kevalidan Produk

Validator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	50	4.7	94%	Sangat Valid
Ahli Media	50	4.7	94%	Sangat Valid
Guru (Respon Kelayakan)	50	4.9	98%	Sangat Layak



Gambar 2. Grafik Kevalidan Produk

Validasi semua aspek ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015), bahwa uji validitas oleh para ahli krusial dalam penelitian pengembangan agar produk benar-benar layak digunakan di lapangan.

d. Implementation (Implementasi di Sekolah)

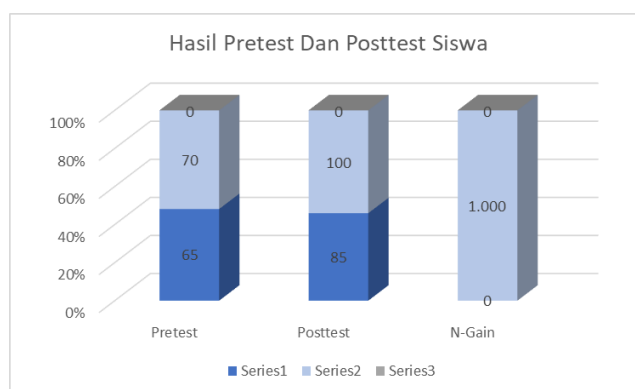
LKPD berbantuan Canva diujicobakan pada 20 siswa kelas IV UPT SD Negeri Kendalrejo 02. Proses implementasi dilakukan dalam dua tahap: pretest (sebelum menggunakan LKPD) dan posttest (setelah menggunakan LKPD). Hasil implementasi menunjukkan ada peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi numerasi siswa setelah menggunakan LKPD. Hal ini juga didukung hasil observasi dan refleksi guru, di mana siswa menjadi lebih aktif, tertarik, serta mampu menyelesaikan soal numerasi dengan lebih baik. Menurut Han et al. (2017), penggunaan media pembelajaran interaktif dan variatif efektif meningkatkan keterampilan numerasi secara praktis pada kehidupan sehari-hari.

Analisis hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan literasi numerasi pada kategori tinggi. Data rata-rata pretest sebesar 65.75 dan posttest

92.5. Perhitungan N-Gain memberikan rata-rata 0.76, yang dikategorikan tinggi. Berikut adalah tabel ringkasan hasil pretest dan posttest siswa:

Table 3.
Hasil Pretest Dan Posttest Siswa

No	Pretest	Posttest	N-Gain
1	65	85	0.571
20	70	100	1.000
Rata-rata	65.75	92.5	0.76



Gambar 3. Grafik Hasil Pretest Dan Posttest Siswa

Peningkatan signifikan ini memperkuat hasil penelitian daring, yang menyebutkan bahwa implementasi media digital berbasis model pembelajaran aktif meningkatkan prestasi numerasi siswa secara bermakna (Weilin Han et al., 2017).

e. Evaluation (Evaluasi dan Saran Perbaikan)

Evaluasi produk dilakukan melalui feedback dari validator dan pengguna. Saran utama mencakup perbaikan redaksi pada soal dan pemilahan capaian pembelajaran di LKPD agar lebih jelas serta penambahan variasi ilustrasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Revisi dilakukan secara simultan dan produk akhirnya siap diimplementasikan secara luas. Menurut Farisia et al. (2024), siklus revisi berbasis evaluasi lapangan sangat penting untuk memastikan kualitas optimal dari media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan diatas, peneliti telah menghasilkan LKPD berbantuan Canva melalui model Discovery Learning untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa materi pecahan kelas IV sekolah dasar.

a. Pengembangan Desain LKPD Berbantuan Canva Melalui Model Discovery Learning

Pengembangan LKPD berbantuan Canva melalui model Discovery Learning dilakukan berdasarkan lima tahap ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa SD masih rendah akibat penggunaan media konvensional dan kurang bervariasinya media evaluasi yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan desain LKPD difokuskan pada visualisasi menarik dan aktivitas eksploratif sesuai Discovery Learning, yang bertujuan meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Canva dipilih sebagai platform karena fleksibilitas dan ketersediaan berbagai template yang cocok untuk pembelajaran dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Farisia et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berdesain interaktif sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

b. Kevalidan dan Kelayakan Desain LKPD Berbantuan Canva Melalui Model Discovery Learning

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva melalui model Discovery Learning ini lebih baik di validasi agar ketika digunakan dapat terealisasi dengan baik. Tahap untuk menguji kevalidan produk ini terdiri dari 3 aspek yaitu validasi produk ditinjau dari ahli materi, ahli media, dan validasi respon guru (Aspek kelayakan). Validasi ini melibatkan beberapa validator-validator yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Validator produk ini merupakan dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar dan guru dari UPT SD Negeri Kendalrejo 02.

Kevalidan produk ditinjau dari 3 validator yaitu ahli materi, media, dan respon guru (Aspek kelayakan) yaitu dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar dan guru dari UPT SD Negeri Kendalrejo 02. Hasil validasi materi dari guru kelas IV UPT SD Negeri Kendalrejo 02 mendapatkan presentase sebesar 94%, dan untuk hasil validasi ahli media dari dosen PGSD UNU Blitar mendapatkan presentase sebesar 94% sedangkan untuk hasil validasi respon guru (Aspek kelayakan) oleh guru kelas V UPT SD Negeri Kendalrejo 02 mendapatkan presentase sebesar 98%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan Canva melalui model Discovery Learning dikategorikan "valid" dan "layak" digunakan.

c. Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Desain LKPD Berbantuan Canva Melalui Model Discovery Learning

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva melalui model Discovery learning merupakan media evaluasi pada pembelajaran matematika materi pecahan yang sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV sekolah dasar. Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sangat berguna di masa mendatang karena pada zaman sekarang ini siswa harus mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pertimbangan yang logis (Sugiyanto, 2011).

Uji coba pada penelitian untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dilakukan oleh peneliti secara langsung pada hari Selasa dan Rabu, 22-23 Juli 2025 kepada 20 siswa kelas IV UPT SD Negeri Kendalrejo 02. Pengamatan lebih lanjut dapat dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest yang dilakukan. Hasil pretest rata-rata mendapatkan hasil 65,75, sedangkan hasil posttest setelah menggunakan produk rata-rata mendapatkan hasil 92,5. Setelah menggunakan rumus n -gain, rata-rata siswa mendapatkan nilai 1,000 dengan kriteria tinggi. Siswa lebih mampu mengerjakan soal posttest yang diberikan oleh peneliti. Karena tahap praktek dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dilihat dari hasil posttest yang telah dikerjakan oleh siswa. Selaras dengan Literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari (Sestia Ningsih et al, 2022).

Literasi Numerasi bersifat praktis (digunakan dalam kehidupan sehari-hari), berkaitan dengan kewarganegaraan (memahami isu-isu dalam komunitas), profesional (dalam pekerjaan), sifat rekreasi (misalnya, memahami skor dalam olahraga dan permainan), dan kultural (sebagai bagian dari pengetahuan mendalam dan kebudayaan manusia madani). Sehingga penggunaan LKPD berbantuan Canva melalui model Discovery Learning dapat membuat siswa bisa melihat bahwa cakupan literasi numerasi sangat luas, tidak hanya di dalam mata pelajaran matematika, tetapi juga berisikan dengan literasi lainnya, misalnya, literasi kebudayaan dan kewarganegaraan (Weilin Han et al, 2017). Pernyataan tersebut juga selaras dengan pendapat (Cindya dkk, 2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang bersifat mandiri layak dan tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk menambah semangat belajar siswa dikelas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan Canva melalui model Discovery Learning

terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV pada materi pecahan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi para ahli dan guru yang memperoleh kategori sangat valid serta hasil implementasi yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai siswa, dari rata-rata pretest 65,75 menjadi 92,5 dengan nilai N-gain sebesar 0,76 (kategori tinggi). Selain itu, penggunaan LKPD berbasis digital ini mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Daftar Rujukan

- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 7(4)
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis animasi pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 6(2)
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Pengembangan augmented reality book sebagai upaya peningkatan kemampuan visual spasial siswa SD di Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Rise dan konseptual*, 8(2)
- Agustin, P., & Winanto, A. (2023). Efektivitas model discovery learning dan problem based learning dalam rangka peningkatan kemampuan literasi numerasi mapel IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 800-813.
- Aini, T. A. N. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri Cangkring (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Aisyah, H. (2021). Pengembangan instrumen penilaian literasi numerasi dengan memasukkan konteks Islam. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Anisa, S. (2020). Analisis gaya belajar visual dalam pembelajaran Matematika siswa Kelas IV A SD Negeri Tempurejo 02. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahi.
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, S., & Christy, C. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90-101.
- Efendi, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 06 Sitiung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 441-449.
- Effendi, K. N. S., & Lestari, K. E. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas X SMA dalam Menyelesaikan Soal PISA. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 136– 145.
- Ekarista, K. H. (n.d.). Analisis kesulitan belajar Matematika materi Pecahan pada siswa kelas V MI Al Hikmah Sendangguwo Semarang tahun pelajaran 2021/2022.
- Fauzanah, A. E. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi siswa dalam menyelesaikan masalah pecahan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- F. Said, dkk. " Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva yang Efektif." *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 2023.
- Gee, J. P. (2011). Reflections on empirical evidence on games and learning. *Computer games and instruction*, 223232.
- Han, W. (2017). Materi Pendukung Gerakan Literasi Numerasi. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 13.
- Jihad, A., & Haris, A. (2010). Evaluasi Pembelajaran, cetakan ketiga. Yogyakarta: Multi pressindo.
- Kebudayaan, K. P. (2017). Panduan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniasi, E. R., Hevitria, H., Fauziani, M., & Safitri, I. (2023). Pengembangan Soal Literasi Numerasi Konteks Budaya Bangka Bagi Siswa SD. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 8(2), 21-29.
- Maulidina, A. P., & Hartatik, S. (2019). Profil kemampuan numerasi siswa sekolah dasar berkemampuan tinggi dalam memecahkan masalah matematika. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 3(2).
- Nugraha, A., & Sundayana, R. (2014). Penggunaan alat peraga sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar dalam memahami konsep bentuk aljabar pada siswa kelas VIII Di SMPN 2 Pasirwangi. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(3), 133-142.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. Journal of Practice Learning and Educational Development, 3(1), 95-99.
- Rahmawati, A. Y. (2020). Pengaruh Media Virtual Laboratory IPA Berpendekatan Inkuiri pada Materi Global Warming Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa SMP Kelas VII. Skripsi, no. July, 1-23.
- Sanjani A. (2021). Pentingnya Strategi Pembelajaran Yang Tepat Bagi Siswa. Prodi Administrasi Pendidikan STKIP Budidaya Binjai. Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan Vol 10, No. 2, Oktober 2021 e-ISSN 2620-9209.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliiian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.