

Pengembangan e-LKPD Geografi Berbasis *Design Canva* Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Siswa SMA

Putri Anggraini*, Sri Astutik, Era Iswara Pangastuti, Bejo Apriyanto, Ana Susiati

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl Kalimantan 37, Jember, 68121, Indonesia

*Penulis korespondensi, e-mail: anggrainip120@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan terus berjalan beriringan dengan berkembangnya teknologi. Pada abad 21 ini pembelajaran didorong untuk melakukan inovasi pembelajaran teknologi dan digital. Pemanfaatan teknologi menjadi peluang besar bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan bahan ajar digital yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal baru. Pembuatan e-LKPD menjadi salah satu jawaban yang tepat sebagai pengembangan bahan ajar digital yang ringkas dan menarik. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan respon siswa terhadap pengembangan e-LKPD geografi berbasis *design canva* sebagai sumber belajar pada materi pengetahuan dasar pemetaan siswa SMA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu X IPS 3 sebagai uji coba kelompok kecil dan X IPS 2 sebagai uji coba kelompok besar di MAN 1 Jember. Penelitian pengembangan ini menghasilkan nilai rata-rata validasi ahli materi 97,5% dengan kategori sangat valid, nilai rata-rata validasi ahli media 97,5% dengan kategori sangat valid, dan ahli praktisi pembelajaran memberikan nilai rata-rata 88,75% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba respon siswa kelompok kecil memperoleh nilai 90,16% dengan kategori sangat baik, uji coba respon siswa kelompok besar memperoleh nilai 88,42% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian, e-LKPD geografi valid dan cocok digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Bahan ajar digital, e-LKPD, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha mengembangkan seluruh potensi siswa untuk menghadapi masa depan (Ramdhani, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pembelajaran masa kini sangat berperan penting di dunia pendidikan untuk pengembangan dan proses penyampaian informasi antara tenaga pendidik dan siswa (Darung dkk, 2020). Pengembangan pembelajaran pada era saat ini memiliki metode pembelajaran yang beraneka ragam. Perkembangan tersebut selalu berkesinambungan dari adanya kemajuan teknologi yang cukup pesat dari tahun ke tahun (Apriyanto dkk, 2023). Menurut Astutik dkk. (2020) pembelajaran pada era globalisasi menuntut siswa untuk menguasai ketrampilan abad 21 yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Pengembangan-pengembangan yang dilakukan oleh tenaga pendidik merupakan sebuah usaha dalam memperlancar kegiatan pembelajaran seperti adanya pengembangan bahan ajar LKPD menjadi e-LKPD.

Pembelajaran geografi mengkaji tentang wilayah-wilayah sehingga peta menjadi media utama yang harus digunakan dalam pembelajaran (Safitri dkk, 2021). Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan mahasiswa agar terlibat lebih aktif terhadap suatu permasalahan di lingkungan sekitar (Pangastuti dkk, 2022). Salah satu kompetensi dasar dari pembelajaran geografi yaitu adanya materi pengetahuan dasar pemetaan. Materi tersebut bisa menjadi salah satu materi awal pengenalan mengenai peta, seperti pengenalan komponen-komponen peta dan simbol-simbol peta. Penyampaian materi tersebut pasti menggunakan bahan ajar yang tertulis maupun tidak tertulis (Akbar & Sholeh, 2023). Komponen pembelajaran yang disusun secara sistematis dan runtut untuk mendukung lancarnya kegiatan pembelajaran disebut bahan ajar (Susiati dkk, 2016). Bahan ajar tersebut bisa berbentuk secara cetak maupun digital seperti adanya LKPD. Namun untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pada saat ini diperlukan adanya pengembangan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital yang dapat membantu memecahkan masalah belajar.

Selain itu, hasil analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan adanya pengembangan bahan ajar digital yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan presentase 57,7% yaitu dalam kategori baik. Bahan ajar yang dijadikan sebagai sumber belajar siswa kurang menarik karena hanya berupa teks dan gambar saja. Siswa juga menyarankan adanya sumber belajar yang interaktif sehingga mampu mendorong motivasi untuk belajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti memilih melakukan pengembangan bahan ajar LKPD menjadi e-LKPD.

Berdasarkan pada persoalan tersebut, maka dilakukan pengembangan LKPD menjadi e-LKPD yang selaras dengan kebutuhan siswa selama pembelajaran di kelas maupun di rumah. e-LKPD yang nantinya akan disusun diharapkan dapat menambah ketertarikan dan kemudahan siswa dalam belajar geografi terutama pada materi pengetahuan dasar pemetaan yang berbantu menggunakan *design canva*. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang melalui tahap *Define, Design, Development, dan Dessiminate*. Model pengembangan tersebut memuat analisis kebutuhan, validitas media, dan respon pengguna terhadap produk untuk disebarakan sebagai solusi kebutuhan belajar. Berangkat dari permasalahan tersebut penelitian ini dikembangkan dan dikaji mengenai "Pengembangan E-LKPD Geografi Berbasis *Design Canva* Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Siswa SMA"

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Zakariah dkk. (2022) Penelitian *Research and Development* (R&D) ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dimaksudkan untuk melakukan pengembangan produk yaitu e-LKPD geografi berbasis *design canva* materi dasar-dasar pemetaan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D. Menurut Lesmono dkk. (2021) bahwa model pengembangan 4D sangat cocok untuk perangkat pembelajaran, karena adanya validasi ahli dan tahap-tahap pelaksanaan yang detail.

Teknik pengumpulan antara lain wawancara dengan praktisi pembelajaran geografi yaitu guru geografi MAN 1 Jember. Wawancara ini termasuk ke dalam tahap *define* model 4D untuk mendapatkan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran. Selanjutnya penggunaan angket dalam memperoleh data penelitian ini dilakukan pada saat tahap *define* yaitu membuat angket kebutuhan siswa untuk mengetahui tingkat prosentase kebutuhan siswa dalam pembuatan sumber belajar digital yaitu e-LKPD. Angket kebutuhan siswa ini diberikan kepada siswa saat observasi awal. Selanjutnya angket juga digunakan dalam tahap *development* model 4D

yaitu angket respon siswa. Terakhir, dokumentasi dalam pengumpulan data dilakukan sebagai penyempurnaan dari kegiatan wawancara yang telah dilakukan. Dokumentasi ini dilakukan dengan melihat data-data siswa dan perangkat pembelajaran berupa dokumen elektronik yang didapat dari praktisi pembelajaran geografi. Instrumen penelitian menggunakan kisi-kisi yang sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran geografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

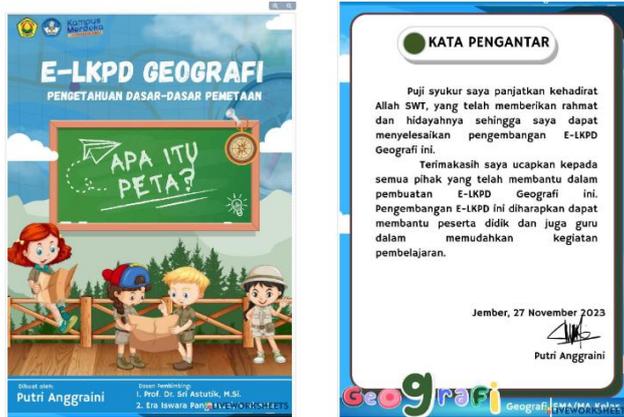
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan tersebut meliputi, tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi: analisis awal, analisis terhadap siswa, analisis tugas dan analisis konsep, dan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) terdiri dari 4 langkah, yaitu: tahap penyusunan; tahap pemilihan media yang sesuai; pemilihan format produk pengembangan; dan rancangan awal. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi: validasi ahli; dan uji coba dengan siswa. Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap penyebaran produk pengembangan dan pengadopsian .

A. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahapan awal ialah pada tahap pendefinisian menganalisis bahan ajar menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat KI dan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menggunakan penyebaran angket kebutuhan siswa untuk analisis siswa, angket kebutuhan siswa digunakan untuk melihat respon siswa dalam menganalisis yang menjadi tujuan khusus. Tahap ini dikemas dalam satu kesatuan analisis yaitu dari hasil analisis angket kebutuhan siswa dan hasil wawancara guru geografi.

B. Tahap Perancangan (*design*)

Penyusunan produk dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa yang didapatkan dari hasil angket kebutuhan siswa. Angket kebutuhan siswa memiliki hasil bahwa siswa membutuhkan suatu media yang menarik dan dapat mempermudah dalam pembelajaran geografi. Selanjutnya yaitu pemilihan media sesuai analisis kebutuhan siswa menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pengembangan karena aplikasi *canva* tersebut berperan sangat penting dalam desain e-LKPD yang akan di kembangkan. Selanjutnya, pemilihan format penyusunan e-LKPD didasarkan pada Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, angket validasi materi, dan angket validasi media. Materi yang dimuat dalam e-LKPD menggunakan buku paket serta referesensi lainnya. Selanjutnya, rancangan awal pembuatan e-LKPD ialah tahapan awal dalam pembuatan e-LKPD. Isi yang termuat dalam e-LKPD yaitu halaman judul, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi singkat, latihan-latihan soal, serta info dari penulis. Rancangan awal pembuatan media yaitu memuat per sub-bab dari materi yang akan digunakan sehingga setiap subab memuat materi singkat serta latihan - latihan soal yang dapat langsung dikerjakan secara *online* dalam web yang sudah dibagikan. Berikut merupakan rancangan dari e-LKPD yang dikembangkan:



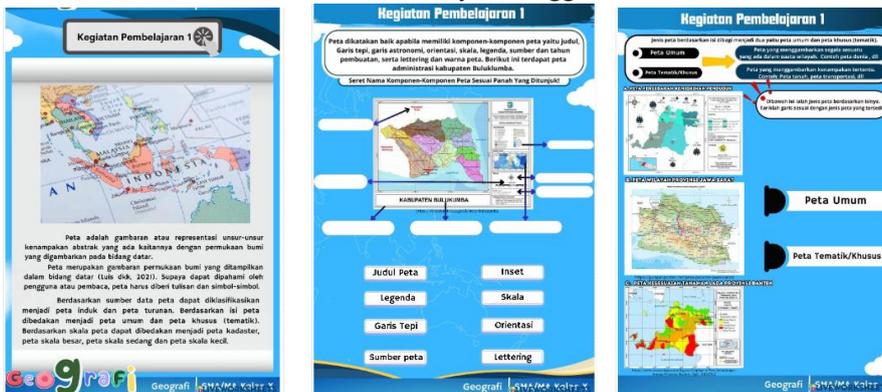
Gambar 1. Halaman awal e-LKPD



Gambar 2. Halaman Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Halaman Petunjuk Penggunaan e-LKPD



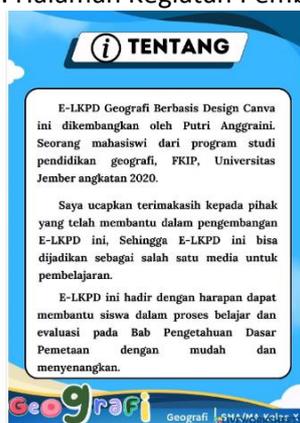
Gambar 4. Halaman Kegiatan Pembelajaran 1



Gambar 5. Halaman Kegiatan Pembelajaran 2



Gambar 6. Halaman Kegiatan Pembelajaran 3



Gambar 7. Halaman Informasi Penulis dan Media

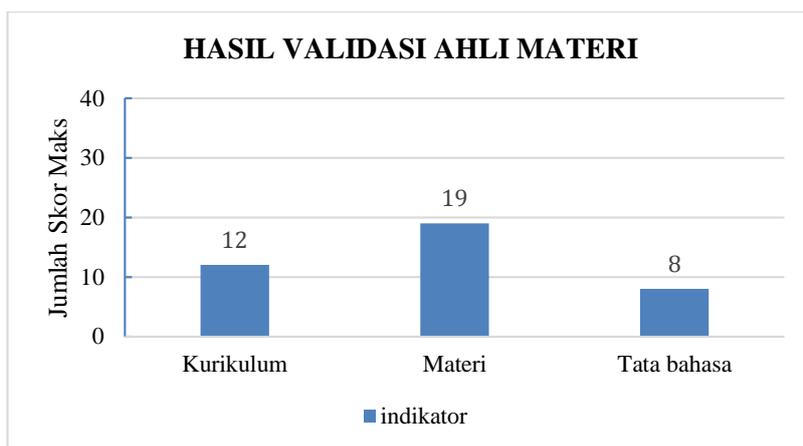
C. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini dilakukan validasi ahli, revisi, dan uji coba produk pada siswa. Tahap pengembangan dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Uji validitas

Uji validitas dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penilaian produk oleh para ahli sebelum diuji cobakan kepada siswa dengan hasil dapat diujicobakan atau diujicobakan dengan revisi.

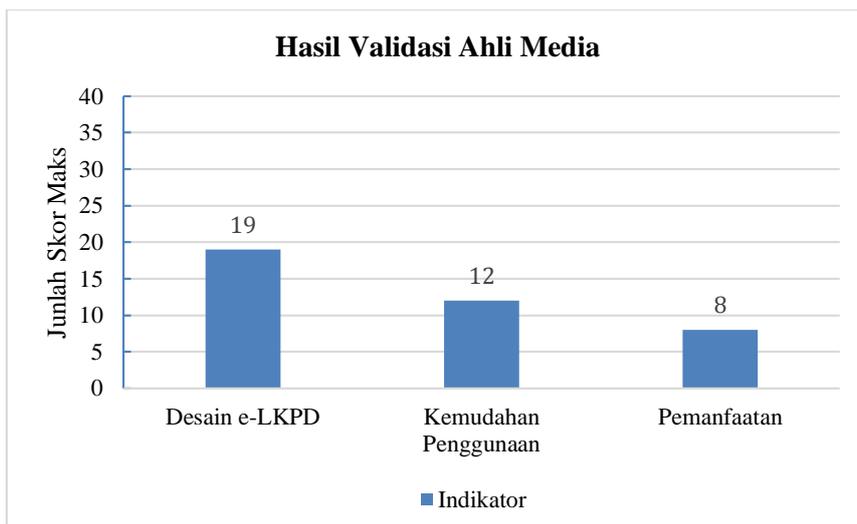
Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Asyroful Mujib, S.Pd., M.Sc. selaku dosen Pendidikan Geografi, Universitas Jember pada tanggal . 27-29 Desember 2023. Validasi di fokuskan pada ketepatan isi materi e-LKPD. Angket validasi diisi dengan memberi tanda centang pada skor yang telah disediakan. Saran dan komentar diberikan kepada penulis dalam penyempurnaan media pembelajaran. Perolehan hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penjelasan gambar 8 diketahui bahwa e-LKPD berbasis design canva yang telah dikembangkan mendapatkan nilai validasi 97,5%. Nilai validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat valid yang memuat penilaian dari tiga aspek yaitu aspek kurikulum memperoleh skor 12, materi 19, dan skor tata bahasa 8.

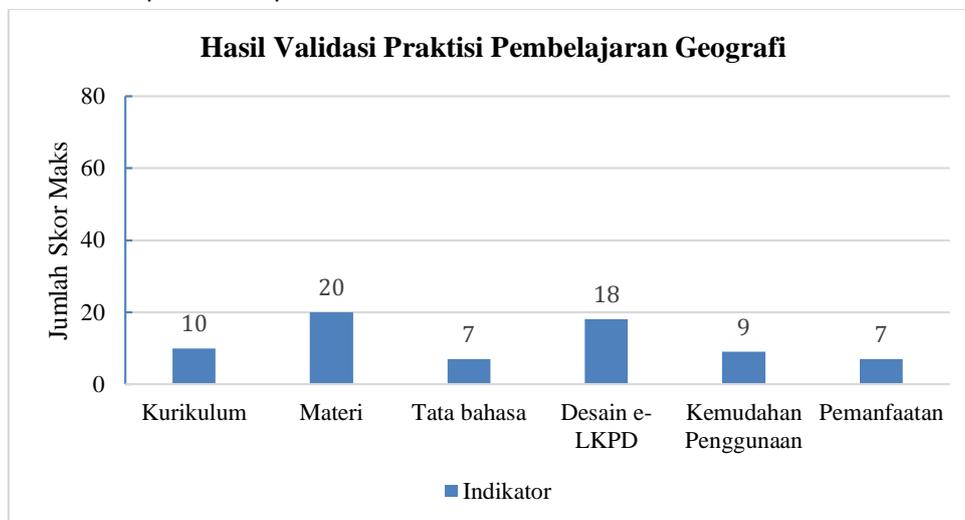
Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Elan Artono Nurdin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Geografi, Universitas Jember pada tanggal 27 November 2023 . Validasi di fokuskan pada desain, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan e-LKPD. Angket validasi diisi dengan memberi tanda centang pada skor yang telah disediakan. Saran dan komentar diberikan kepada penulis dalam penyempurnaan media pembelajaran. Perolehan hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Gambar 9. Validasi Ahli Media

Berdasarkan penjelasan gambar 9 diketahui bahwa e-LKPD berbasis design canva yang telah dikembangkan mendapatkan nilai validasi 97,5%. Nilai validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian memuat 3 aspek untuk validasi ahli media yaitu dari segi aspek desain e-LKPD, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan. Ahli media memberikan validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom skor yang sudah di sediakan. Skor yang sudah didapatkan dihitung sesuai rumus dan mendapatkan nilai rata-rata yang digunakan untuk klasifikasi apakah e-LKPD dapat diujicobakan atau sebaliknya. Ditinjau dari nilai rata-rata yang digunakan e-LKPD berbasis *design canva* dapat diujicobakan sesuai revisi yang diberikan.

Validasi ahli praktisi pembelajaran geografi dilakukan oleh Ibu Nestia Arum Pambayu, S.Pd., M.Pd. selaku guru geografi di MAN 1 Jember pada tanggal 13 Desember 2023. Validasi di fokuskan pada kurikulum, materi, tata bahasa, desain, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan e-LKPD. Angket validasi diisi dengan memberi tanda centang pada skor yang telah disediakan. Saran dan komentar diberikan kepada penulis dalam penyempurnaan media pembelajaran. Perolehan hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Gambar 10. Validasi Praktisi Pembelajaran Geografi

Berdasarkan gambar 10 diketahui bahwa e-LKPD berbasis *design canva* yang telah dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata validasi 88,75%. Nilai validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat valid untuk diujicobakan dengan revisi. Penilaian validasi praktisi pembelajaran geografi terdiri dari enam aspek yaitu aspek kurikulum, materi, tata bahasa, desain e-LKPD, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan. Penilaian dari beberapa aspek tersebut mendapatkan nilai rata-rata yang sudah memenuhi kategori untuk diujicobakan dengan revisi yang sudah ditulis.

Validasi e-LKPD berbasis *design canva* melalui tahapan penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, serta ahli praktisi pembelajaran geografi. Hasil dari validasi tersebut dinyatakan sangat valid digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 97,5% dengan klasifikasi sangat valid, Sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 97,5% dengan klasifikasi sangat valid, dan yang terakhir oleh praktisi pembelajaran geografi mendapatkan nilai rata-rata 88,75% dengan klasifikasi sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 97,5% dengan aspek penilaian kurikulum, materi, dan tata bahasa. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 97,5% dengan klasifikasi sangat valid. Penilaian oleh ahli media menggunakan aspek Desain e-LKPD, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan.

Validasi yang terakhir dilakukan oleh ahli praktisi pembelajaran geografi menggunakan aspek penilaian kurikulum, materi, tata bahasa, desain e-LKPD, kemudahan penggunaan, dan pemanfaatan. Penilaian dari ahli praktisi pembelajaran geografi mendapatkan nilai rata-rata 88,75 dengan klasifikasi sangat valid. Hal ini didukung oleh penelitian Uba dkk. (2022) menggunakan aplikasi canva sebagai inovasi aplikasi pembelajaran yang kreatif dan aktif pada mata pelajaran geografi yang dinyatakan valid dengan nilai rata-rata 86% sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga didukung oleh penelitian Irwanita dkk. (2023) Mengembangkan media pembelajaran visual berbantu aplikasi canva dengan desain visual yang menarik sehingga membuat siswa lebih interaktif dan tertarik dengan mata pelajaran geografi.

Tahap revisi meliputi perbaikan kesalahan yang terdapat dalam proses validasi. Kesalahan yang ada diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh validator agar produk yang dikembangkan memenuhi kategori kelayakan. Setelah melalui tahap revisi uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba menggunakan dua kelas yang berbeda. Uji coba kelompok kecil melibatkan 15 siswa yang dipilih secara acak dalam satu kelas yaitu kelas X IPS 3. Hasil uji coba respon siswa kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor
1	Kemudahan isi materi yang terdapat dalam e-LKPD	53
2	Kejelasan isi materi yang terdapat didalam e-LKPD	51
3	Penggunaan tulisan sehingga memudahkan dalam membaca	56
4	Penggunaan gambar didalam e-LKPD memudahkan saya memahami materi	57
5	Kesesuaian video membuat saya tertarik dengan e-LKPD yang telah dikembangkan	54
6	Pemilihan warna yang membuat e-LKPD membuat saya tertarik belajar	56
7	Tampilan dan desain e-LKPD yang menarik sebagai sumber belajar	55
8	Kemudahan pengoprasian e-LKPD	50
9	Web e-LKPD yang mudah di oprasikan saat pembelajaran	53
10	Petunjuk pengerjaan yang jelas sehingga memudahkan dalam pembelajaran	56
Total skor		541
Nilai rata-rata		90,16%
Klasifikasi		Sangat Baik

Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 90,16% dalam klasifikasi sangat baik. Hal itu diartikan bahwa respon siswa yang berjumlah 15 siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap uji coba pengembangan e-LKPD berbasis *design canva*. Uji coba kelompok besar melibatkan 35 siswa secara keseluruhan dalam satu kelas yaitu kelas X IPS 2. Hasil uji coba respon siswa kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Respon Siswa Kelompok Besar

No	Pernyataan	Skor
1	Kemudahan materi yang terdapat dalam e-LKPD	126
2	Kejelasan isi materi yang terdapat didalam e-LKPD	116
3	Penggunaan tulisan sehingga memudahkan dalam membaca	121
4	Penggunaan gambar didalam e-LKPD memudahkan saya memahami materi	130
5	Kesesuaian video membuat saya tertarik dengan e-LKPD yang telah dikembangkan	125
6	Pemilihan warna yang membuat e-LKPD membuat saya tertarik belajar	129
7	Tampilan dan desain e-LKPD yang menarik sebagai sumber belajar	128
8	Kemudahan pengoprasian e-LKPD	121
9	Web e-LKPD yang mudah di oprasikan saat pembelajaran	118
10	Petunjuk pengerjaan yang jelas sehingga memudahkan dalam pembelajaran	124
Total skor		1.238
Nilai rata-rata		88,42%
Klasifikasi		Sangat Baik

Hasil uji coba e-LKPD dilakukan pada kelompok besar dan kelompok kecil. Uji coba pada kelompok besar dan kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh respon siswa. Respon siswa diperoleh dari hasil angket respon siswa yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran atau uji coba e-LKPD. Respon siswa diperoleh dari 35 siswa yang berada di kelas X IPS 2 dan pada kelompok besar tersebut mendapatkan nilai rata-rata 88,42% atau dalam klasifikasi sangat baik. Sedangkan, respon siswa pada kelompok kecil diperoleh dari kelas X IPS 3 yang berjumlah 15 siswa dan mendapatkan nilai rata-rata 90,16% atau dalam klasifikasi sangat baik. Hal ini didukung oleh penelitian Indriani dkk. (2022) bahwa Respon peserta didik pada Pengembangan bahan ajar e-LKPD mendapatkan skor 96% kategori sangat baik atau respon peserta didik sangat positif. Hal ini juga didukung oleh penelitian Vonna dkk. (2022) penggunaan bahan ajar e-LKPD mendapatkan respon peserta didik pada uji kelompok terbatas mendapatkan skor rata-rata 3,51 dan respon peserta didik pada uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 3,52 dengan klasifikasi sangat baik. Dengan hal ini maka peserta didik dapat lebih mandiri sesuai dengan adanya bahan ajar e-LKPD.

Angket respon siswa berisi 10 pertanyaan dengan skor jawaban maksimal 4. Uji coba pada kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu sebagai upaya untuk adanya pembeda dengan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas X IPS 3 sejumlah 15 siswa yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan di kelas X IPS 2 yang berjumlah 35 siswa. Dua kelas tersebut mendapat perlakuan yang sama yaitu saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dimana e-LKPD tersebut menjadi bahan ajar utama. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Vadilla (2022) yaitu menggunakan e-LKPD sebagai bahan ajar utama dengan model pembelajaran *discovery learning* yang dapat membantu ketrampilan sains siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam e-LKPD.

Uji coba respon siswa didahulukan pada kelompok kecil untuk mengetahui kekurangan e-LKPD sebelum diujicobakan ke kelompok besar. Terdapat perbedaan saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, yaitu terdapat kendala saat melakukan uji coba pada kelompok kecil. Kendala tersebut ialah kurang maksimalnya pengoperasian yang dibuat sehingga menyulitkan siswa dalam pengerjaan e-LKPD. Kekurangan saat uji coba kelompok kecil menjadi evaluasi untuk uji coba selanjutnya pada kelompok besar.

C. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Tahap penyebaran produk (*disseminate*) dilakukan pada tahap akhir kegiatan penelitian yaitu penyebaran dalam skala kecil atau produk hanya diberikan ke guru geografi MAN 1 Jember sebagai bahan ajar kelas X. Bahan ajar diberikan kepada salah satu guru geografi yaitu bu Nestia Arum Pambayu, M.Pd., selaku guru geografi yang bertanggung jawab terhadap kelas X IPS di MAN 1 Jember.

KESIMPULAN

Validitas produk yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 97,5% klasifikasi sangat valid, penilaian validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata 97,5% klasifikasi sangat valid, penilaian validator ahli praktisi pembelajaran geografi mendapatkan nilai 88,75% dengan klasifikasi sangat valid. Keseluruhan validasi tersebut diartikan bahwa e-LKPD geografi berbasis *design canva* sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran geografi bab materi pengetahuan dasar-dasar pemetaan. Hasil uji coba respon siswa kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata 90,16% dalam klasifikasi sangat baik, sedangkan hasil uji coba respon siswa kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata 88,42% dalam klasifikasi sangat baik, Sehingga disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik dalam penggunaan e-LKPD geografi berbasis *design canva* sebagai sumber belajar geografi.

REFERENSI

- Akbar, Z. N. F., & Sholeh, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidrologi untuk Siswa Kelas X di SMA N 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga. *Edu Geography*, 11(1), 42-52.
- Apriyanto, B., Mujib, M. A., Noviantoro, K. M., Asmi, N. A. T., Imanjaya, A. D., & Wati, S. E. R. (2023). Pemahaman Identifikasi Penggunaan Lahan (Landuse) Berbasis Media Geospasial "Google Earth" Untuk Penguatan Literasi Spasial Siswa SMA. *KIAT Journal of Community Development*, 2(2), 79-88.
- Astutik, S., & Lesmono, A. D. (2020). Pre-service science teachers' understanding of scientific method for studying local environmental issues. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 485, No. 1, p. 012033). IOP Publishing.
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrphis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27-41.
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1).
- Irwanita Dea, D., Nefilinda, N., & Putri, R. E. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *EL-JUGHRAFIYAH*, 3(1), 1-13.
- Pangastuti, E. I., Nurdin, E. A., & Kurnianto, F. A. (2022). Application of Project-Based Learning in Developing Environmental-Based Spatial Thinking Skills. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 4, pp. 19-25).
- Safitri, F., Ap, A. R., & Tumber, R. T. (2021). Peningkatan Kemampuan Spasial Geografi Melalui Pelatihan Seni Kartografi Pada Siswa SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3045-3055.
- Susiati, A., Utaya, S., & Susilo, S. KAJIAN PENDEKATAN SAINTIFIK BUKU SISWA GEOGRAFI SMA BERDASARKAN KURIKULUM 2013.
- Uba, I. L., Pamungkas, B. T. T., & Sukmawati, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di Sman 5 Kupang. *Jurnal Geografi*, 18(2), 153-170.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka
- Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Liveworksheet. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 149-157)