

## Pelatihan Pembuatan LKPD Inovatif Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Edform Materi Sudut Kelas V

### *Training To Make Inovative LKPD Based On Discovery Learning Using Edform Material Corner For V Class*

Erika Rahmawati<sup>1</sup>; Linda Apriyani<sup>2</sup>;  
Ambaryani Siwi Nugraheni<sup>3</sup>; Putri Zudhah Ferryka<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,  
Universitas Widya Dharma, Klaten

Email: [erikarahmawati0606@gmail.com](mailto:erikarahmawati0606@gmail.com)<sup>1</sup>; [lindaapriyani32@gmail.com](mailto:lindaapriyani32@gmail.com)<sup>2</sup>;  
[ambaryanisiwinugraheni8@gmail.com](mailto:ambaryanisiwinugraheni8@gmail.com)<sup>3</sup>; [zudhah\\_putri@yahoo.com](mailto:zudhah_putri@yahoo.com)<sup>4</sup>

---

#### Article History:

Received:

December 09 2023

Accepted:

January 10, 2024

Published:

February 28, 2024

**Keywords:** LKPD,  
Innovative, Edform

**Abstract:** *Technological developments greatly influence several aspects of life. These aspects can include education, economics, culture and politics. An educator must prepare several abilities in applying learning activities. So that the learning process is not monotonous and varied. This ability is in the form of an educator's ability in terms of technology. This service aims to increase the insight and creativity of students, especially PGSD students, in carrying out innovative learning activities. The methods used in the service are in the form of demonstrations, lectures and direct practice using their respective laptops. The result of this service is the opening of new insights for students regarding technological developments that can be used in the world of education.*

---

**Abstrak:** Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi beberapa aspek kehidupan. Aspek tersebut bisa melingkupi pendidikan, ekonomi, budaya, dan politik. Bagi seorang pendidik harus menyiapkan beberapa kemampuan dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan bervariasi. Kemampuan tersebut yaitu berupa kemampuan seorang pendidik dalam hal teknologi. Pada pengabdian kali ini bertujuan untuk menambah wawasan serta kreativitas seorang mahasiswa terutama mahasiswa PGSD dalam melakukan kegiatan inovasi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian yaitu berupa demonstrasi, ceramah dan praktek secara langsung menggunakan laptop masing-masing. Hasil dari pengabdian ini yaitu berupa terbukanya wawasan baru mahasiswa terkait perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

**Kata Kunci:** LKPD, Inovatif, Edform.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas merupakan hal penting yang menjadi kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia<sup>1</sup> melalui pengetahuan yang membentuk cara berfikir melalui proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pendidikan seharusnya difokuskan ketika anak masih berusia dini, karena pada tahap ini masih dalam kondisi yang belum

---

<sup>1</sup> Maria Anjaryani, A. dan Noor Edwina, T. (2020) "Motivasi Belajar Pada Siswa Asli Papua Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter," G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 4(1), hal. 120–125. doi: 10.31316/g.couns.v4i1.460.

stabil maka perlu dibimbing dan diberikan pengarahan untuk mencari pengalaman tentang pengetahuan yang membantu cara berfikirnya. Dari kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah komponen yang penting bagi manusia untuk mendapatkan berbagai pengetahuan untuk mengembangkan potensi diri, membangun pola pikir dan kepribadiannya. Pendidikan dimulai dari ruang lingkup terkecil yaitu keluarga, dengan memberikan stimulus dan pengalaman untuk berkembang baik secara fisik, motorik maupun pengetahuan.

Menurut KH. Dewantara (1961), tujuan dari pendidikan yaitu untuk membimbing melalui dorongan yang ditanamkan pada diri serorang anak, agar dapat mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang maksimal sebagai manusia dan anggota masyarakat. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan siswa yang mampu mengubah tingkah laku baik secara intelektual agar tercapainya tujuan. Siswa dalam lingkungan sekolah akan dibimbing guru karena pendidikan dilakukan dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sarana prasarana yang memungkinkan masyarakat memperoleh sumber daya manusia yang lebih produktif, kreatif dan inovatif.

Pendidikan pada era sekarang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang menarik. Karena pembelajaran Matematika materi sudut pada umumnya masih monoton dalam menyampaikan materi berdasarkan buku pegangan guru dan siswa saja. Maka siswa mudah merasa bosan, kurang fokus memperhatikan materi, keterampilan berdiskusi kurang berkembang, kurang refleksi pada materi. Pemanfaatan perkembangan teknologi turut membuat implementasi sistem pendidikan menjadi lebih mudah dan praktis. Akan tetapi fakta dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru melakukan sebuah inovasi. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya waktu guru dalam mengembangkan sebuah bahan ajar maupun media pembelajaran dan kurangnya pengetahuan seorang guru terkait perkembangan teknologi yang ada. Apabila hal tersebut terus berlanjut, maka Pendidikan di Indonesia akan mengalami kemunduran. Yang mana guru masih menggunakan metode tradisional dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin maju maka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran bervariasi agar pembelajaran yang disampaikan lebih menyenangkan. Guru juga harus memiliki kemampuan dasar seperti pengetahuan yang dikuasai guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru membutuhkan strategi

pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru memerlukan model pembelajaran yang tepat agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien dan dapat menambah minat dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memerlukan media dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi edform karena fitur-fitur yang terdapat di edform sangat membantu guru dalam membuat LKPD karena gambar yang disajikan menarik maka dari itu siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Suwidagdhho pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran, apabila kegiatan pembelajaran menarik cenderung akan membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan sebaliknya.<sup>2</sup> Oleh karena itu guru dituntut harus mengikuti perkembangan pendidikan yang ada yang mana dalam pengaplikasian media maupun bahan pembelajaran harus menyesuaikan dengan era 4.0 menuju 5.0. hal tersebut dikarenakan akan mempengaruhi hasil akhir dari seorang peserta didik dalam segi ketrampilan. Sebagaimana menurut Wiyanah dkk guru profesional yaitu guru yang dapat menempatkan kegiatan pembelajaran yang inovatif tanpa mengubah rancangan tetap kurikulum yang sudah ada. Seorang guru profesional, kita harus tidak melupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran yaitu berupa evaluasi pembelajaran.<sup>3</sup> Berdasarkan pada PP RI No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28, menyatakan bahwa seorang pendidik ialah agen pembelajaran yang harus memiliki empat jenis kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian.<sup>4</sup>

Penyajian materi atau informasi yang menarik dapat mempermudah seorang siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap guru bukan hanya ketrampilan dalam menguasai pengetahuan akan tetapi seorang guru harus menguasai ketrampilan sikap dan ketrampilan menguasai kelas<sup>5</sup> Hal tersebut bertujuan supaya kegiatan pembelajaran mencapai titik efisien dan

---

<sup>2</sup> Suwidagdhho, D., Kurniawan, L., & Ningsih, R. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru BK Dalam Mengembangkan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Aplikasi Online Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4).

<sup>3</sup> Wiyanah, S., Avitory, K., & Nuryani, C. E. (2022). PELATIHAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN DI SMPN 1 KASIHAN YOGYAKARTA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712

<sup>4</sup> Ramadhan, I., Nugraha, T. J., Firmansyah, E., Alkahfy, R., & Rian, R. (2021). Perubahan Proses Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 2 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 86–93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5746197>

<sup>5</sup> Ramadhan, I., Imran, I., Hidayah, R. Al, Prancisca, S., Ismiyani, N., Okianna, O., Niken, M. O., Sinta, S., & Juliantara, J. (2022). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pembuatan Bahan Ajar Elektronik di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.4060>

dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.<sup>6</sup> Dan dalam melakukan kegiatan pembelajaran membutuhkan strategi yang tepat. Hal utama yang harus dikuasai guru untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa pemilihan media pembelajaran yang menarik sehingga murid tidak merasa bosan saat belajar. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah alat peraga baik sebuah media konkret maupun tidak konkret yang bertujuan agar mempermudah murid dalam memahami materi pembelajaran.<sup>7</sup>

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu LKPD. Menurut Astawan & I Gusti LKPD merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang berisi petunjuk penggunaan, materi singkat, serta tugas yang harus dikerjakan peserta didik yang telah disesuaikan dengan KD dan indikator yang ingin dicapai.<sup>8</sup> Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan rangkuman dari materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian dan indikator agar pembelajaran dapat mencapai sasaran. Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik guru sangat membutuhkan perangkat pembelajaran yang inovatif, guru juga dituntut untuk menyusun LKPD yang inovatif dan dapat menarik serta mencuri perhatian siswa. Sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung dalam pengembangan inovasi LKPD adalah Edform.

Dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, mudah dan menghemat waktu, maka dapat diterapkan dengan memanfaatkan platform Edfrom untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan manfaat dari platform Edfrom sebagai media pembelajaran, maka perlu dilakukan pelatihan atau sosialisasi pemanfaatan aplikasi Edfrom dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. Adapun tujuan atau sasaran pelatihan yang akan dilakukan ditujukan kepada Mahasiswa PGSD untuk menghadapi tantangan di era digital.

---

<sup>6</sup> Ramadhan, I., Imran, I., Salim, I., Prancisca, S., Ismiyani, N., & Mirzachaerulsyah, E. (2022). Workshop penulisan artikel ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah dalam meningkatkan profesionalisme guru di SMA Negeri 2 Paloh. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 6(1), 116–125. <https://doi.org/10.36841/integritas.v6i1.1188>

<sup>7</sup> Ramadhan, I., & Imran, I. (2021). Kontribusi Relawan Aku Belajar (Studi Pelaksanaan Budaya Literasi Pada Anak Pemulung). *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hummanioramaniora*, 5(2). <https://doi.org/10.31604/jim.v5i2.2021.374-383>

<sup>8</sup> I Gede Astawan dan I Gusti Ayu Tri Agustiana.2020. Pendidikan IPA Sekolah Dasar. Bali: NIIA Cakra

## METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada hari Rabu, 27 Desember 2023 yang bertempat di Universitas Widya Dharma Klaten dengan peserta mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang terdiri dari 9 orang, 2 mahasiswa semester 5 dan 6 mahasiswa semester 1. Metode pelaksanaan pengabdian ini yaitu menggunakan pelatihan pembuatan LKPD berbasis *discovery learning* dengan aplikasi edform. Langkah-langkah yang di tempuh dalam pelaksanaan yaitu :

### a. Pra Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mengamati kebutuhan peserta pengabdian masyarakat, bahwa peserta belum pernah membuat LKPD elektronik. Langkah selanjutnya membuat rancangan inovasi LKPD elektronik berbasis *discovery learning* dengan melakukan penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan penyesuaian LKPD sesuai sintak. Melakukan penjelajahan fitur-fitur yang ada pada aplikasi untuk memaksimalkan pengetahuan lanjutan saat membuat LKPD. Langkah terakhir yaitu pembuatan LKPD pada aplikasi.

### b. Pelaksanaan

Narasumber menyampaikan materi meliputi pengenalan aplikasi edform, manfaat penggunaan edform, penjelasan fitur edform, pembuatan akun, tutorial pembuatan LKPD, melakukan setting penilaian otomatis, cara pengerjaan LKPD dan pengunduhan nilai siswa yang telah dikerjakan

### c. Pasca Pelaksanaan

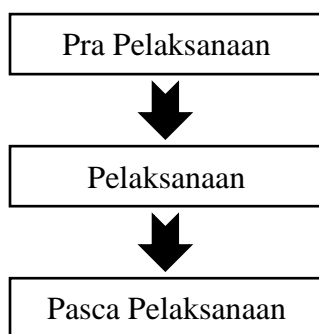
Akhir pelaksanaan dilakukan evaluasi bersama-sama dengan melakukan tanya jawab antara narasumber dan peserta pelatihan. Diskusi ini antara lain membahas tentang kepraktisan dan kemudahan pembuatan LKPD melalui aplikasi edform, kejelasan nasumber dalam penyampaian materi.

Analisis data keberhasilan pengabdian masyarakat dilakukan dengan analisis deskriptif. Teknik analisis data deskriptif berupa proses menganalisis, menggambarkan, dan meringkas kejadian atau fenomena dari data yang diperoleh melalui proses wawancara, observasi, dokumentasi, studi pustaka, atau kuisisioner.<sup>9</sup> Data di peroleh pada kegiatan evaluasi setelah melakukan pelatihan. Proses evaluasi dilakukan dengan

---

<sup>9</sup> Nanda, V. D., Amini, A., Ramadhani, A., Kartika, D. A., & Khairizka, W. I. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 68-76.

melakukan diskusi antara narasumber dan peserta pelatihan.



**Gambar 1.** Alur pelaksanaan kegiatan

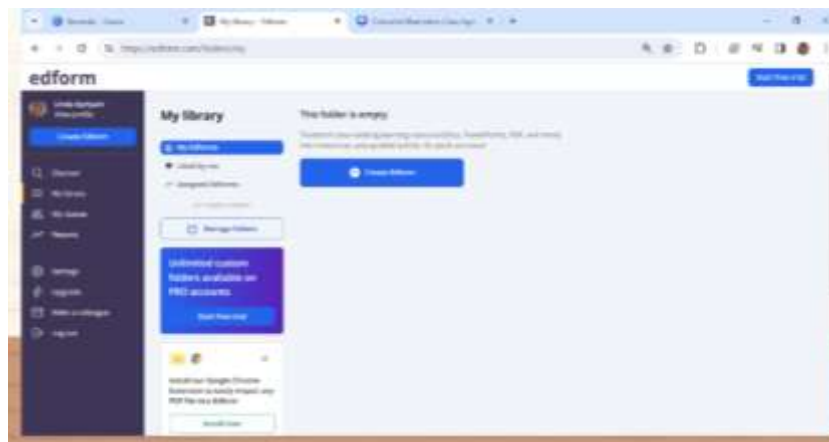
## HASIL

Kegiatan pelatihan pembuatan LKPD inovatif dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Desember 2023, waktu 14.00 WIB. Kegiatan tersebut dilaksanakan di Universitas Widya Dharma bersama mahasiswa PGSD semester 1 dan 5. Pada kegiatan pelatihan tersebut diadakan secara tatap muka langsung di kelas dengan menggunakan power point. Materi yang akan dibawa berupa pelatihan pembuatan LKPD inovatif menggunakan aplikasi edform. Pada pelatihan kali ini pemateri mengambil salah satu mata pelajaran anak sekolah dasar yaitu matematika dengan materi sudut.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan moderator mulai membuka kegiatan dengan salam, kemudian pemateri mulai memperkenalkan diri masing-masing. Setelah pemateri saling memperkenalkan diri salah satu pemateri memulai kegiatan pelatihan dengan memberikan beberapa alasan kenapa seorang pendidik harus menggunakan sebuah inovasi dalam pembelajaran. Setelah menjelaskan alasan tersebut pemateri mulai menjelaskan secara terperinci tentang apa itu aplikasi edform dengan memberikan gambaran awal aplikasi tersebut.

Aplikasi edform merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembuatan LKPD elektronik. Aplikasi ini dapat kita dapatkan dengan mencari di browser atau internet. Aplikasi ini sangat mempermudah pendidik dalam melakukan sebuah inovasi pembelajaran. Dikarenakan pada aplikasi tersebut sudah terdapat beberapa perintah secara otomatis dalam memvariasi LKPD yang akan diinginkan. Fitur pembelajaran pada edform mempermudah guru untuk menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Namun tidak semua fitur edform bisa dinikmati secara gratis. Untuk mengaktifkannya perlu membayar kepada pengelola aplikasi. Setelah itu pemateri menjelaskan kegunaan

setiap menu yang terdapat di tampilan awal aplikasi edform. Pemateri menjelaskan dengan runtut ada kegunaan menu dari awal sampai akhir.



**Gambar 2.** Tampilan utama aplikasi edform

Edform juga memiliki kelebihan dengan adanya kelas yang bisa digunakan untuk melakukan pembelajaran. Kelas online pada edform dapat di buat secara langsung maupun mengimport dari google classroom maupun microsoft team. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa untuk saling berinteraksi dalam pembelajaran.



**Gambar 3.** Tampilan kelas pada edform

Pemateri melanjutkan materi dengan menjelaskan bagaimana cara mengupload file yang ada pada aplikasi edform. Pembuatan Lembar kerja di Edform dapat dilakukan baik secara manual maupun mengupload file dari berbagai format dokumen seperti jpeg, pdf, doc, png, ppt dan import file dari google slide maupun google dokumen. Pada tahap ini pemateri mamperaktekkan langsung bagaimana cara mengupload data file ke aplikasi edform.



Gambar 3. Tampilan cara mengupload LKPD

Pada tahap ini, pemateri menjelaskan berbagai cara dalam melakukan pengaturan LKPD menggunakan perintah menu yang terdapat di aplikasi edform. Pemateri menjelaskan bagaimana cara memberikan soal, jawaban, serta model jawaban yang akan digunakan dalam LKPD. Pada tahap ini pemateri juga membuka peluang, audien (mahasiswa) untuk melakukan sesi tanya jawab apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami urutan cara penggunaan perintah pada aplikasi. Pada fase ini pemateri juga menjelaskan beberapa keunggulan dari penggunaan aplikasi edform seperti pada soal LKPD yang dibuat bisa disisipkan video, audio, maupun gambar yang diinginkan untuk menambah kemenarikan dan kejelasan dari soal LKPD tersebut.



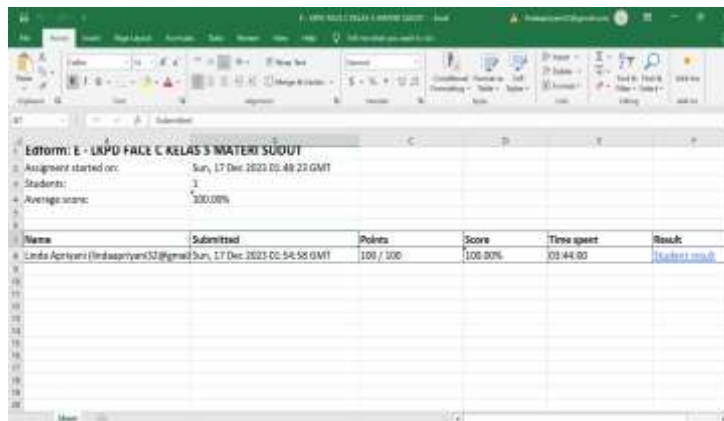
Gambar 4. Tampilan file yang sudah diimport ke aplikasi edform



Gambar 5. Tampilan cara menyimpan LKPD yang sudah dibuat



Setelah menjelaskan cara pembuatan LKPD dengan menggunakan berbagai perintah yang sudah ada di aplikasi edform. Pemateri memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menyimpan file tersebut. Pada tahap ini pemateri juga menjelaskan bagaimana mengatur pengaturan file yang dibuat serta bagaimana cara menyebarkan file tersebut. Pada hasil akhir dari pembuatan LKPD inovatif menggunakan aplikasi edform berupa link yang akan dikirim oleh guru atau pendidik kepada siswa. Kelebihan dari penggunaan aplikasi ini yaitu untuk hasil pengerjaan siswa sudah secara otomatis bisa menghasilkan skor nilai. Sehingga guru tidak perlu untuk mengoreksi satu persatu. Dalam nilai tersebut pada aplikasi ini juga bisa langsung bisa di donwload dalam bentuk *Microsoft excel* sehingga tidak menyulitkan guru dalam mendata nilai siswa.



Name	Submitted	Points	Score	Time spent	Result
Linda Apriyani (lindapriyani52@gmail.com)	Sun, 17 Dec 2023 00:54:58 GMT	100 / 100	100.00%	00:44:00	<a href="#">View result</a>

**Gambar 5.** Tampilan penilaian LKPD pada *Microsoft excel*

Kemudian kegiatan pelatihan ditutup dengan diskusi ringan mengenai inovasi pembelajaran yang sudah mereka lakukan. Setelah itu pemateri menutup kegiatan menggunakan salam. Pada pelaksanaan pelatihan pembuatan LKPD inovatif tersebut terdapat beberapa halangan seperti kurangnya koneksi internet yang memadai sehingga *audience* kesulitan dalam mempraktekkan secara langsung, kurang adanya sarana prasarana yang digunakan seperti laptop dikarenakan tidak semua mahasiswa membawa laptop. Sehingga kemungkinan mahasiswa yang tidak mempraktekkan langsung bagaimana cara pembuatan LKPD tersebut akan kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Harapan dari adanya pelatihan ini yaitu berupa meningkatnya inovasi mahasiswa PGSD dalam mengembangkan bahan ajar maupun media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, bertambahnya wawasan mahasiswa terkait aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran, bertambahnya pengalaman mahasiswa terkait suasana baru di kelas.

## DISKUSI

Hasil dari pelatihan yang sudah dilaksanakan ditemui bahwa Sebagian besar mahasiswa belum mengetahui aplikasi- aplikasi apa saja yang dapat digunakan sebagai media inovasi pembelajaran. Pada pelatihan kali ini antusias mahasiswa senang dengan materi inovasi LKPD yang dibawakan. Dalam melatih seorang peserta didik (mahasiswa) untuk mengasah suatu keterampilan, diperlukannya kegiatan pendampingan.<sup>10</sup> Sehingga program pelatihan seperti ini bisa dilaksanakan secara rutin, dengan tujuan agar seorang mahasiswa bisa mempunyai wawasan yang luas.

Seorang mahasiswa terkhusus mahasiswa PGSD yang mana akan tertuju untuk mengajar di sekolah dasar mereka harus bisa melakukan inovasi sekreatif mungkin. Dikarenakan objek yang akan dituju dari seorang pendidik atau guru sekolah dasar yaitu seorang anak-anak. Yang mana anak-anak itu sendiri apabila seorang guru melakukan pembelajaran yang monoton akan menimbulkan suasana yang bosan sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif.



**Gambar 6.** Sesi Pemaparan Materi dan diskusi

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan LKPD inovatif berbasis *discovery learning* menggunakan edform materi sudut kelas V yaitu bahwa pelatihan tersebut memiliki dampak positif terhadap mahasiswa yang mengikuti pelatihan. Dengan mengikuti pelatihan tersebut mahasiswa dapat menambah wawasan terkait inovasi pembelajaran serta ketrampilan terkait penggunaan teknologi.

---

<sup>10</sup> Ramadhan, I., Imran, I., Hidayah, R. Al, Prancisca, S., Ismiyani, N., Okianna, O., Niken, M. O., Sinta, S., & Juliantara, J. (2022). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pembuatan Bahan Ajar Elektronik di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.4060>

Saran yang dapat diberikan kepada pelatihan berikutnya yaitu untuk memperhatikan sarana prasarana yang ada dan waktu diadakannya pelatihan bisa memilih waktu yang lebih efisien suapa keadaan pelatihan lebih kondusif. Sehingga pelatihan akan berjalan lebih maksimal.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Ucapan terimakasih kami haturkan kepada dosen kami Ibu Putri Zudhah Ferryka S.Pd.,M.Pd. yang sudah membimbing kami dalam melakukan inovasi LKPD berbasis *discovery learning*. Serta ucapan terimakasih kami haturkan kepada seluruh mahasiswa/mahasiswa semester 1 dan 5 yang berkenan hadir dalam pelaksanaan pelatihan sehingga pelatihan dapat terlaksana.

## **DAFTAR REFERENSI**

- I Gede Astawan dan I Gusti Ayu Tri Agustiana.2020. Pendidikan IPA Sekolah Dasar. Bali: NIIA Cakra
- Mardela, Aira Putri, Khomapak Maneewat, and Hathairat Sangchan. “Breast cancer awareness among Indonesian women at moderate-to-high risk.” *Nursing and Health Sciences* 19 (2017): 301–306.
- Maria Anjaryani, A. dan Noor Edwina, T. (2020) “Motivasi Belajar Pada Siswa Asli Papua Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter,” *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), hal. 120–125. doi: 10.31316/g.couns.v4i1.460.
- Marwah, Siti.S., Makhmud Syafo’I & Elan Sumarna. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *Indonesian Journal Of Islamic Education*, 5 (1)
- Nanda, V. D., Amini, A., Ramadhani, A., Kartika, D. A., & Khairizka, W. I. (2024). Konsep Pengembangan Pengalaman Belajar di SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 68-76.
- Ramadhan, I., & Imran, I. (2021). Kontribusi Relawan Aku Belajar (Studi Pelaksanaan Budaya Literasi Pada Anak Pemulung). *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hummanioramania*, 5(2). <https://doi.org/10.31604/jim.v5i2.2021.374-383>
- Ramadhan, I., Imran, I., Hidayah, R. Al, Prancisca, S., Ismiyani, N., Okianna, O., Niken, M. O., Sinta, S., & Juliantara, J. (2022). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pembuatan Bahan Ajar Elektronik di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.4060>

- Ramadhan, I., Imran, I., Salim, I., Prancisca, S., Ismiyani, N., & Mirzachaerulsyah, E. (2022). Workshop penulisan artikel ilmiah untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah dalam meningkatkan profesionalisme guru di SMA Negeri 2 Paloh. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 6(1), 116–125. <https://doi.org/10.36841/integritas.v6i1.1188>
- Ramadhan, I., Nugraha, T. J., Firmansyah, E., Alkahfy, R., & Rian, R. (2021). Perubahan Proses Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 2 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 86–93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5746197>
- Suwidagdho, D., Kurniawan, L., & Ningsih, R. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru BK Dalam Mengembangkan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Aplikasi Online Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4).
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di SMPN 1 Kasigan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703-3712