

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, M., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 3(2).
- Al Faidz, N. A., Santika, S., & Setialesmana, D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PERBANDINGAN SENILAI. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(1), 275–286.
- Amaliah, F., Bulan, D., & Bestari, H. (2024). Pengembangan Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbantuan Liveworksheets. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 151–166.
- Amanda, D., & Alfianandra, A. (2025). Efektifitas E-LKPD Berbantuan Website Wizer Me dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6930–6937.
- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan pendekatan problem-solving pada materi SPLTV Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1962–1977.
- Anwar, K., & Hidayati, K. (2025). Development of E-LKPD Based on Realistic Mathematics Education on Three-Variable Linear Equation System Material Oriented to Critical Thinking Skills and Self-Efficacy of Vocational School Students. *International Journal of Mathematics and Science Education*, 2(1), 13–21.
- Apiati, V. (2024). Realistic Mathematics Assisted with Learning Management System in Improving Students' Reflective Thinking Ability. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(4), 1055–1066.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (A. Rahman, Ed.; 21st ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Astiwi, W., & Siswanto, D. H. (2024). Pengembangan e-LKPD pada materi relasi dan fungsi dengan model PAKEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(03), 118–132.

- A'yun, T. N., Titin, T., & Yeni, L. F. (2024). Pengembangan Flipbook Digital pada Materi Makanan dan Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP/MTs. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 818. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.11080>
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Hasibuan, Y. A., & Azhari, M. taufik. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI COVID-19. *ALGEBRA : JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS*, 2.
- Azmir, S. (2020). *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education*. CV. Pustaka Media Guru.
- Azwar, S. (2012). Reliability and validity. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Cacicio, S., & Riggs, R. (2023). Bridging Resource Gaps in Adult Education: The Role of Generative AI. *Adult Literacy Education*, 5(3), 80–86.
- Caraan, D. R., Dinglasan, J. K., & Ching, D. (2023). Effectiveness of realistic mathematics education approach on problem-solving skills of students. *International Journal of Educational Management and Development Studies*, 4(2), 64–87.
- Chofifah, N., & Wintarti, A. (2023). Development of student worksheets electronic (E-LKPD) for geometry transformation materials. *MATHEdunesa*, 12(1), 92–107. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n1.p92-107>
- Choiroh, S. S., Prastowo, S. H. B., & Nuraini, L. (2022). Identifikasi respon peserta didik terhadap e-LKPD interaktif fisika berbantuan Live Worksheets pokok bahasan pengukuran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(4), 144–150.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/45350>
- Fairus, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*.
- Farida, G., Engol, S., Tindangen, M., & Yulliono, Y. (2024). Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan E-LKPD Liveworksheets pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 8–14.
- Fathonah, N., Ladyawati, E., Prayitno, S. H., & Nugraheni, L. (2026). EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI LKPD BERBASIS PENDEKATAN REALISTIC

- MATHEMATICS EDUCATION. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 4(1), 64–75.
- Fauziah, Y. U., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2023). Pengembangan lkpd berbasis liveworksheet berorientasi soal akm untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 5(2), 85–96.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powntoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Fitriyani, D., Hutapea, N. M., & Syofni, S. (2023). Pengembangan LKPD Materi Perbandingan Berbasis RME untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 994–1005.
- Gistituati, N., & Atikah, N. (2022). E-module based on RME approach in improving the mathematical communication skills of elementary students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 106–115.
- Gravemeijer, K. P. E. (1994). *Developing realistic mathematics education*.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gustina, V. D., Prabawati, M. N., & Rustina, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema Etnomatematika Di Tasikmalaya Berbantuan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Kongruen*, 3(3), 298–305.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.

- Hendriana, H., & Soemarno, U. (2017). *Penilaian Pembelajaran Matematika* (N. F. Atif, Ed.; 2nd ed.). PT. Refika Aditama.
- Hidayat, W., & Aripin, U. (2023). HOW TO DEVELOP AN E-LKPD WITH A SCIENTIFIC APPROACH TO ACHIEVING STUDENTS' MATHEMATICAL COMMUNICATION ABILITIES? *Infinity Journal*, 12(1), 85–100.
- Inci, A. M., Peker, B., & Kucukgencay, N. (2023). Realistic mathematics education. *Current Studies in Educational Disciplines*, 66–83.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jumain, J., Untu, Z., Widyasari, T., & Abbas, A. B. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS APLIKASI ANDROID BERBANTUAN KONDULAR PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DI SMA. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(2), 1170–1180.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. 4(1), 12–19.
- Kharisma Putri, N., & Azhar, M. (2025). VALIDITAS DAN PRAKTIKALITASE-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA AI DAN LIVEWORKSHEETBERBASIS INKUIRI TERSTRUKTUR PADA MATERI ASAM BASA UNTUK FASE F SMA. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
- Khoiriyah, S. M., & Masriyah, M. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLTV Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif-Impulsif. *MATHEdunesa*, 11(2), 357–367.
- Kovtaniuk, I., Pidhornyi, O., & Kovtaniuk, M. (2025). The role of the online service Canva in the world of generative artificial intelligence. *Problems of Education*, (2 (103)), 474–487.
- Kurmalasari, T., Hidayat, T., Hendra, H., Suharyanto, S., Al Rasyid, M., Nuzulia, R., & Hakim, Y. (2025). The Application of The Deep learning Approach Assisted by The Augmented Reality Application Canva AI in Indonesian Language Learning in

- Elementary Schools. *International Conference on Teaching and Learning*, 1, 245–257.
- Kusmayanti, H., & Murtiyasa, B. (2024). E-LKPD Matematika Berbasis React: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 9(1), 27–38.
- Lailiyah, F., & Marlana, N. (2023). RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP E-MODUL BERBANTUAN SIGIL SOFTWARE ELEMEN 3 FASE E MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2), 50–56.
- Latifah, A. T., Supratman, H., & Rahayu, D. V. (2024). Pengembangan Komik Digital berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Proporsional Peserta Didik SMP. *Jurnal Padeagogik*, 7(1), 107–118.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian pendidikan matematika*.
- Liani, A. Y., & Mailani, E. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Live Worksheets Materi Bangun Datar Di Kelas Iv Sd Bandar Setia. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 35–46. <https://doi.org/10.51574/jrip.v3i1.801>
- Liesandra, S. O., & Nurafni, N. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri Datar Berbasis Etnomatematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2498–2510.
- Maesaroh. (2020). *Matematika Asyik dengan Pendekatan: Realistic Mathematics Education dan Cooperative Learning* (Y. Kuriniawan, Ed.). CV. Pustaka Media Guru.
- Mariska, R. D., Apiati, V., & Nugraha, D. A. (2025). Development of iSpring Suite 11 Assisted RME Learning Media to Enhance Students' Mathematical Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 11(2), 212–222. <https://doi.org/10.33474/jpm.v11i2.24691>
- Marsanda, M., Merliana, A., & Nuryadin, A. (2025). RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP SOAL HOTS BERBASIS WORDWALL PADA TOPIK KONDISI

- PEREKONOMIAN DI DAERAH KU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 360–372.
- Maulah, A., Rulyansah, A., Ibrahim, M., & Rahayu, D. W. (2025). Canva AI: Untuk Mengeksplorasi Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 192–206. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10138>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital dengan menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Miftah, M. (2023). Studi kelayakan pengembangan layanan media pembelajaran berbasis tik terintegrasi untuk paud. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 104–118.
- Miftakhuiddin, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis*.
- Muwaqo, F. N., Hermanto, R., & Heryani, Y. (2025). PENGEMBANGAN COMATH BERBANTUAN FLIP PDF CORPORATE DENGAN PENDEKATAN RME DALAM MELATIH KEMAMPUAN GENERALISASI MATEMATIS. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 6(1), 650–661.
- Nadila, A., Fajrina, S., Fadilah, M., & Rahmi, F. O. (2024). Analisis Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Model PBL Berbantuan Video Animasi pada Pembelajaran Biologi Fase F SMAN 1 Sungai Penuh. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 937–944.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). *Umsida Press*, 1–64.
- Ngbarabara, P., & Ndukwu, V. (2025). Effect of Canva Artificial Intelligence Tools on Business and Computer Science Education Students' Graphics and Design Achievement in Federal University Otuoke. *The Entrepreneur: Journal of Entrepreneurship Development Centre*, 2(1), 66–75.

- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Formative evaluation in educational design research. *Design Research*, 153(1), 152–169.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Novitasari, D., Retta, A. M., & Mulbasari, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Dengan Pendekatan PMRI. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 38–49.
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404–414.
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis powtoon pada materi statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462–1471.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Panjaitan, G. L. O. (2025). Pengembangan e-LKPD Materi Kimia Hijau Berbasis PjBL Terintegrasi Chemo-Entrepreneurship Berorientasi Kreativitas Peserta Didik pada Fase E SMA: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 568–578. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1618>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Permadhani, R. M., & Rohayati, S. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Google Sites Terintegrasi Artificial Intelligence pada Elemen Perpajakan Siswa Kelas XII

- AKL. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13(2), 61–69.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/72265>
- Pradnyandari, P. R., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). E-LKPD Interaktif pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Etnomatematika Jajanan Pasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 353–364.
- Prasetya, I. (2022). *Metodologi penelitian pendekatan teori dan praktik*. umsu press.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi smartphone untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116–1126.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD materi bilangan pecahan berbasis problem based learning pada kelas IV sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279.
- Primadani, A., Jamiah, Y., & Mirza, A. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN DARING PADA MATERI SPLTV. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(6), 795–804.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1325–1334.
- Purwati, K. R., Sumandya, I. W., & Putri, P. R. S. (2023). E-LKPD Berbasis Etnomatematika pada Materi Trigonometri. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 164–172.
- Purwati, N. K. R., Sumandya, I. W., & Putri, P. R. S. (2023). E-LKPD berbasis etnomatematika pada materi trigonometri. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 164–172.
- Purwati, R. (2020). Potensi pengembangan komunikasi matematis siswa sekolah dasar melalui pendekatan realistic mathematic education. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 71–82.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis pendekatan investigasi terhadap kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 86–96.

- Putri, G., Cesaria, A., & Fitri, D. Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Barisan dan Deret. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 143–157.
- Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 303–311.
- Putri, N. Q. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Qraved sebagai Media Memilih Tempat Makan. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 2(1), 22–32.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi pecahan dalam meningkatkan numerasi matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849.
- Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK PESERTA DIDIK FASE E. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3136. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7188>
- Riduwan, M. B. A. (2018). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian* (12th ed.). Alfabeta.
- Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=5xwmEAAAQBAJ>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Safitri, O. N., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.

- Safitri, R. D., Mayasari, N., & Asror, A. G. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLTV dengan Model Pembelajaran Polya Ditinjau dari Gender. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–18.
- Salam, N., Biologi, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Makassar, A., & Yasin, J. H. M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM SARAF. In *Jurnal Al-Ahya* (Vol. 1).
- Salsabila, Z. P., Nugroha, A. S., Badri, H., Shodiq, A., & Huda, H. (2024). Pengaruh media Canva berbantuan artificial intelligence terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar Akidah Akhlak peserta didik di MIN 1 Sidoarjo. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 265–282.
- Sari, N. H., Muhtadin, M., IR, A. N., & Khairunnisa, K. (2026). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 16(3), 888–897.
- Sari, N., Prasetyawati, Y., Sukmaningthias, N., & Helen Simarmata, R. (2023). Development of e-worksheet based on realistic mathematics education to support mathematical literacy skills of junior high school students. *E3S Web of Conferences*, 400, 03006.
- Sari, R. N., Rosjanuardi, R., Herman, T., Isharyadi, R., & Balkist, P. S. (2024). Development of mathematics interactive E-worksheet. *The Eurasia Proceedings of Science Technology Engineering and Mathematics*, 28, 317–325. <https://doi.org/10.55549/epstem.1521959>
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Septiani, A. P., Herawati, L., & Madawistama, S. T. (2026). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBANTUAN UNITY PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1995–2006.
- Setyawan, N. D., & Suparman, S. (2023). Pengembangan e-LKPD berbasis PBL terintegrasi kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 9(1), 35–48.

- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets pada Materi Lingkaran di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1).
- Sholihat, M. N. (2025). Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Matematika Inklusif melalui Pendekatan Komunikasi Total. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 10(2), 245–256. <https://doi.org/10.25157/teorema.v10i2.21562>
- Sihotang, H. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UKI Press.
- Siregar, T. (2025). *Stimulus Dan Respon Dalam Pembelajaran Matematika*. Goresan Pena.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sulastri, W., & Wulantina, E. (2023). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA Ycpedumenu: Universitas Teknokrat Indonesia*, 5(2), 207.
- Sunarto, & Ridwan. (2010). Pengantar Statistika untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. *Cet. III, Bandung: Alfabeta*.
- Sundari, I. P., Taufiqulloh, & Yoga Prihatin. (2025). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Media AI Canva Pada Materi Perkalian. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 102–109. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2348>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268.

- Utami, A. M., & Friantini, R. N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Pengolahan Data. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 13–27.
- Van Reeuwijk, M. (1995). Students' knowledge of algebra. *PME CONFERENCE*, 1, 1–135.
- Wahyuni, W., & Granita, G. (2022). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Open-ended pada Materi Sistem Persamaan Tiga Variabel. *Suska Journal of Mathematics Education*, 8(1), 55–64.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wijaya, P. W. P., Ratu, D. M., & Iroth, S. (2025). Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva Application in Indonesian Language Subject for Students of SMP Negeri 15 Manado. *Abdurrauf Science and Society*, 1(3), 207–217.
- Wulandari, N., Patta, R., & Kadir, A. (2021). Analisis Kreativits Guru Kelas Dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Matematika Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 120–127.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.