

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD

Meilani Anjelina¹⁾, Nurjumiati^{2)*}, Suriya Ningsyih³⁾, Husnul Khatimah⁴⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

⁴⁾Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Correspondence: nurjumiati100@gmail.com

ABSTRAK

LKPD merupakan hal penting yang perlu untuk terus diinovasikan, salah satunya menggunakan aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik melalui pengembangan LKPD IPA berbasis Aplikasi Canva. LKPD ini disusun dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (Research & Development) model ADDIE. Pengambilan data penelitian dilakukan di SDN Rabakodo terhadap peserta didik kelas IV semester II. Tingkat kelayakan LKPD diperoleh dari validator ahli materi dan validator ahli media. Setelah divalidasi dan direvisi kemudian produk diujicobakan secara kelompok besar pada peserta didik. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) telah dihasilkan LKPD berbasis Aplikasi Canva yang layak digunakan, ditinjau dari penilaian kelayakan oleh validator materi yaitu 88,75% dengan kategori (sangat layak) dan validator media yang memperoleh skor 95% (sangat layak) untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik SD kelas IV; (2) peningkatan hasil belajar peserta didik melalui LKPD berbasis Aplikasi Canva dengan standar gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang; (3) peningkatan hasil keefektifan belajar IPA peserta didik melalui LKPD berbasis Aplikasi Canva sebesar 65 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: LKPD; Canva; Hasil belajar; IPA

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA merupakan kegiatan yang berhubungan dengan objek alam serta persoalannya dengan ruang lingkup makhluk hidup, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta serta proses materi dan sifatnya (Hakim, 2024). Pembelajaran IPA berhubungan dengan mencari tahu tentang makhluk hidup dan lingkungannya secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Retno & Yuhanna, 2018; Yulianci et al., 2018). Proses pembelajaran IPA dilakukan dengan cara berpikir dan bertindak yang responsif terhadap permasalahan baik lokal maupun global di lingkungan. IPA sebagai proses menyangkut prosedur atau cara kerja untuk memperoleh hasil berupa produk, proses ini dikenal sebagai proses ilmiah. Melalui proses ilmiah akan didapatkan temuan ilmiah dan secara tidak langsung terjadi pemikiran yang ilmiah (Yulianci et al., 2017).

Berdasarkan Hasil Observasi pada tanggal 2 Januari 2024, Hasil belajar ipa di SDN Rabakodo di kelas 4, dari 15 siswa yang ada terdapat 9 orang siswa yang hasil belajarnya masih rendah, dan terdapat 6 siswa yang hasil belajarnya sudah memenuhi KKM. Kemudian Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan bersama salah satu guru di SDN Rabakodo, minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA kurang diminati, dikarenakan pembelajaran masih bersifat teoritis dan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran berjalan satu arah yang mengakibatkan peserta didik asik sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru, gaduh dalam kelas, bahkan tidur dalam kelas serta merasa bosan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar IPA pada siswa kelas IV dikatakan Rendah.

Menurut pendapat peserta didik, dalam mempelajari IPA lebih tertarik untuk diajak melakukan praktikum ataupun observasi di lingkungan sekitar, namun penerapan metode belajar dengan praktikum ataupun observasi jarang dilakukan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas 4 di SDN Rabakodo, pada tanggal 2 Januari 2024 yang menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan ada berupa media LKPD namun LKPD yang digunakan ini sama seperti buku LKS biasa, peserta didik kurang tertarik terhadap LKPD yang disediakan oleh guru, dan ada juga berupa buku paket, dan tidak ada sumber belajar lain untuk membantu kegiatan pembelajaran. isi buku paket tidak bewarna cerah, dan desain yang digunakan pada LKPD masih menggunakan satu warna saja dan kualitas bahan pada buku paket mudah rusak, tergulung dan robek.

Peneliti menemukan beberapa hal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik di SDN Inpres Rabakodo, yaitu guru-guru masih kurang dalam beradaptasi dengan teknologi sedangkan dalam sekarang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan teknologi untuk digunakan dalam pembelajaran. Agar dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik maka dibutuhkan kreatifitas pembuatan menggunakan alat bantu desain online salah satunya menggunakan Aplikasi Canva (Citradevi, 2023; Hapsari & Zulherman, 2021; Saadi et al., 2023). Canva merupakan Aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik (Isnaini et al., 2021).

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik (Junaedi, 2021). Manfaat Aplikasi Canva untuk guru dan peserta didik sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva (Yuliana et al., 2023). Media yang menyediakan lebih banyak menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template yang menarik untuk disajikan dalam power point (Fatria, 2023; Sahputri et al., 2024).

Peran LKPD dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting karena bantuan LKPD, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan (Amali et al., 2019). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya LKPD dapat memberikan manfaat baik untuk guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat yang utama adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memberi kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Di kalangan akademis memang sering muncul bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau ijazah, akan tetapi untuk keberhasilan di bidang kognitif dapat di ketahui melalui hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penting dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SDN Rabakodo. Peneliti mengharapkan dapat menimbulkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien terhadap hasil belajar IPA.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE yang ditransformasikan menjadi 4 tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Rancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang di inginkan.

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang dihasilkan. Uji coba yang dilakukan ialah uji coba dengan skala besar kepada 11 orang peserta didik kelas IV di Sdn Rabakodo. Sebelum dilakukan uji coba produk, terlebih dahulu produk di desain dan divalidasi oleh validator media dan validator materi. Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran LKPD Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Untuk melihat kategori dasarnya peningkatan hasil belajar IPA siswa di analisis menggunakan uji N-Gain Ternormalisasi.

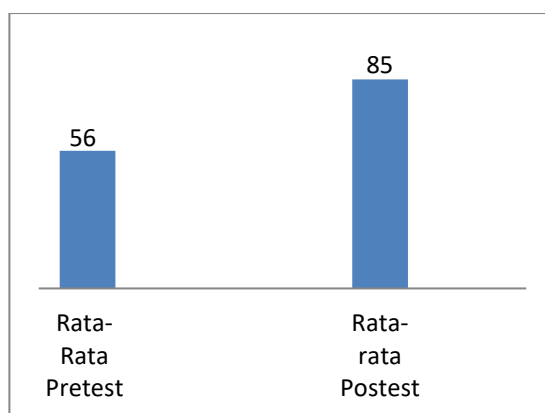
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model penelitian tersebut adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: analysis (analisis kebutuhan dan analisis kerja), design (desain produk), development (pengembangan produk), implementation (implementasi produk dengan uji coba kelompok besar), dan evaluation (mengevaluasi produk). Dilihat dari tahapan tersebut, tahapan ADDIE lebih urut dan jelas sehingga peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan ini. Setelah produk LKPD berbasis canva digunakan dalam proses pembelajaran produk terlebih dahulu dilakukan uji validasi materi dan validasi media.

Berdasarkan penilaian dari dua ahli media rata-rata memperoleh persentase sebesar 95% dan dinyatakan sangat layak. Dan hasil penilaian dua ahli materi rata-rata memperoleh persentase sebesar 90% dan dinyatakan sangat layak. Serta penilaian ahli bahasa dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 88,75%. Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari para tim ahli, seperti ahli media yaitu mengenai perbaikan keterangan judul agar lebih mudah dipahami oleh siswa, terkait isi materi yang ada di dalam LKPD.

Selanjutnya mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli produk media pembelajaran LKPD Berbasis Aplikasi Canva juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat praktis” dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 88.63%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran LKPD Berbasis Aplikasi Canva sangat praktis digunakan di dalam proses pembelajaran serta sangat menarik sehingga peserta didik senang menggunakan media pembelajaran LKPD Berbasis Aplikasi Canva.

Setelah produk divalidasi dan direvisi serta dinyatakan layak oleh validator maka produk LKPD berbasis Aplikasi Canva pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada hewan tersebut selanjutnya diujicobakan di kelas IV SDN Rabakodo. Uji ini dilakukan pada kelompok besar yaitu peserta didik kelas IV SDN Rabakodo yang berjumlah 15 orang tetapi yang hadir 11 orang. Sebelum diberikan pengajaran menggunakan LKPD berbasis canva peserta didik diberikan pretest yaitu tes awal berupa tes pilihan ganda, setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan LKPD berbasis Canva, setelah diberikan pengajaran peserta didik diberikan posttest yaitu tes akhir. Hasil Pretes dan Postes akan di hitung menggunakan rumus Uji N-Gain. Perbandingan nilai pretest dan postests siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan nilai pretest dan postest

Setelah mendapatkan nilai pretest dan postest dilakukan pengujian menggunakan uji N-Gain. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perolehan N-Gain Ternormalisasi

Rata-rata nilai pretest	Rata-rata Nilai posttest	Uji		Kategori
		N-Gain Ternormalisasi	Nilai	
56	85	Tingkat keefektifan	65%	Cukup Efektif

Analisis data yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 56 dan posttest sebesar 85. Berdasarkan kriteria penilaian *N-gain* ternormalisir skor *N-gain* sebesar 0,65 termasuk kedalam kategori sedang dan skor penentuan tingkat keefektifan berada pada kategori cukup efektif dengan nilai 65%. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Aplikasi pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada hewan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan dinyatakan cukup efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran disekolah tepatnya pada peserta didik kelas IV di SDN Rabakodo. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kristiari et al., 2023; Santi et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan hasil uji N- Gain tingkat keefektifan kategori cukup efektif dengan skor 65%, hal ini memberikan bukti bahwa LKPD berbasis Canva cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD yang dibuat ini memiliki spesifikasi tertentu, selain itu LKPD ini berbais Aplikasi *Canva* yang memuat pembelajaran IPA tema 6 subtema 1 materi pertumbuhan dan perkembangan pada hewan pada kelas IV SD. LKPD ini juga sangat menarik, karena memuat banyak gambar-gambar berwarna dan proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa LCD, sehingga siswa dapat sekaligus belajar secara langsung dengan menonton video yang ditayangkan pada LKPD berbasis Aplikasi *Canva* dengan contoh gambar yang banyak dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Jenis huruf yang digunakan yaitu Times New Roman dan ukuran huruf yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, sehingga LKPD yang dibuat sangat membantu proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa (1) telah dihasilkan LKPD berbasis Aplikasi Canva yang layak digunakan, ditinjau dari penilaian kelayakan oleh validator materi yaitu 88,75% dengan kategori (sangat layak) dan validator media yang memperoleh skor 95% (sangat layak) untuk meningkatkan hasil belajar IPA peseta didik SD kelas IV; (2) peningkatan hasil belajar peserta didik melalui LKPD berbasis Aplikasi Canva dengan standar gain sebesar 0,65 dengan kategori sedang; (3) peningkatan hasil keefektifan belajar IPA peserta didik melalui LKPD berbasis Aplikasi Canva sebesar 65 dengan kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70–81. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Fatria, E. (2023). Analysis of The Use Of Canva Learning Media in The Food and Beverage Sanitation Course in The Public Health Study Program, Prima Nusantara University Bukittinggi. *Jurnal Sains Boga*, 6(2), 71–84. <https://doi.org/10.21009/jsb.006.2.04>
- Hakim, A. R. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Teknologi*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.140>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>

- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Junaedi, S. (2021). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Retno, R. S., & Yuhanna, W. L. (2018). Implementasi green living berbasis scientific inquiry pada pembelajaran ipa terhadap kinerja ilmiah mahasiswa. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 31–40. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2087>
- Saadi, P., Mahdian, M., Misbah, M., Fernandita, Y., Hayati, S., Khasanah, I. N., Suintia, D., & Karina, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 1717–1725. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i4.10173>
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media: *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515–1522. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078>
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272–12280. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yulianci, S., Gunawan, G., & Doyan, A. (2017). Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i2.365>
- Yulianci, S., Gunawan, G., & Doyan, A. (2018). *The Effect of Guided Inquiry Model with Interactive Multimedia Towards Student's Generic Science Skill Based on Learning Styles*. *Aes*, 193–198. <https://doi.org/10.5220/0007301001930198>