

Pengembangan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar

Nureva

STKIP Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung, Indonesia

Corresponding Author:  nureva1981@gmail.com

ABSTRACT

The LKPD that was used before was only a sheet of paper containing practice questions. These practice questions are only used to measure the knowledge capacity of students, therefore they have not been able to increase the activity and creativity of students in learning so it is necessary to develop teaching materials that support learning. The purpose of this study was to develop and find out the results of the due diligence on worksheets based on the CTL Approach Assisted by the Canva Application in class IV Science subjects at SDN 2 Segalamider. The research method uses Research and Development (R&D), which is a system of expanding an existing product or creating a new product. This development research utilized the ADDIE model which was expanded by Dick and Carry (1996). This model has five stages, namely: analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implement), evaluation (evaluate). . Data collection was carried out by giving a pretest and posttest. The subjects of this study were 18 fourth grade students of SDN 2 Prestasimider. The data collection technique for this research was by conducting initial observations, interviews, pretest and posttest, teacher assessment, and student responses. The results of this study were 95% of the results of the material expert validation test in the very feasible category, 96.67% of the results of the design expert validation test in the very feasible category, and 93.33% of the results from the practicality test. The effectiveness of LKPD is based on the increased learning outcomes which can be seen from the average posttest score compared to the pretest average score. From these data it can be concluded that there are differences in learning outcomes using the CTL-based LKPD assisted by the Canva application by only using LKPD by taking the questions in the class IV Science book at SDN 2 Segalamider.

Keywords: *Developing E-LKPD, Learning Canva Application, Contextual Teaching and Learning*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 27, 2023

Revised

May 14, 2023

Accepted

July 08, 2023

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan LKPD yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut (Nurhayati, 2016) adapun karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan karakteristik tersebut maka dalam sebuah pembelajaran diperlukan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

yang menarik, memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, dan dapat memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi. Sebaliknya jika LKPD yang diberikan tidak sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, maka akan berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Salah satu wujud dari pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK dan karakteristik peserta didik di usia sekolah dasar adalah pembelajaran tersebut menggunakan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi dan dirancang dengan lebih menarik perhatian peserta didik, salah satunya adalah E-LKPD. Menurut (Puspita & Dewi, 2021), E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Dengan E-LKPD peserta didik dapat belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik Menurut Gandasari (2019) LKPD ialah bahan ajar yang disiapkan pendidik untuk mendukung dan membantu pelaksanaan pembelajaran baik secara individu atau kelompok dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan peserta didik (Octaviana & Wahyuni, 2022). Dengan diciptakannya LKPD peserta didik diharapkan dapat melakukan aktivitas belajar dan mengekspresikan ide-ide kreatifnya baik secara pribadi ataupun berkelompok, dapat berpikir kritis serta menjalin kerjasama yang baik dengan anggota kelompok (Hasanah, 2019). LKPD akan memberikan visualisasi dalam materi yang dipelajari (Sari & Susilowibowo, 2022). Tidak hanya itu, LKPD juga dapat dimanfaatkan untuk menolong guru dalam memfasilitasi peserta didik mendeteksi konsep peserta didik melalui aktivitasnya sendiri (Hasnawati, 2021).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah bahan ajar yang dapat membantu atau memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. LKPD merupakan salah satu bahan ajar cetak yang terdiri dari lembaran-lembaran yang berisi, materi, soal penilaian, dan pedoman yang dapat diikuti oleh peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Umbaryati (2016) mengatakan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.

LKPD harus sesuai dengan kompetensi dasar dan harus diselesaikan oleh peserta didik. Hal ini juga dapat mengacu pada keterampilan peserta didik. Dalam membuat LKPD haruslah memenuhi kriteria agar mencapai keterampilan dasar, terutama pada saat pembelajaran IPA. Syafitri dkk (2021) perangkat pembelajaran yaitu LKPD yang dikembangkan harus memenuhi syarat didaktis, konstruksi dan syarat teknis. Selain itu, lembar kerja peserta didik dapat membantu dalam mengembangkan aspek kognitif dan semua aspek pembelajaran baik itu dalam melakukan eksperimen ataupun demonstrasi. Menurut Ermi (2017) manfaat LKPD seperti berikut (1) dapat membantu guru dalam membimbing peserta didik untuk dapat menemukan ide melalui kegiatan individu atau diskusi kelompok; (2) dapat dimanfaatkan untuk memupuk meningkatkan keterampilan proses, menumbuhkan keterampilan ilmiah dan mendorong peserta didik dalam membangkitkan minatnya; (3) membuatnya lebih mudah sehingga pendidik dapat melihat kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran; (4) memudahkan pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar, karena yang biasanya berpusat pada guru (teacher centred) berubah menjadi berpusat pada siswa (student centred).

Dalam menyusun LKPD terdapat tujuannya yaitu dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sekaligus dapat menambah wawasan. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Relia (2012) tujuan penyusunan LKPD yaitu memperkuat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta keterampilan dasar dan kemampuan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan CTL menjadi pilihan peneliti dalam penelitian ini, yakni (Puspita, 2017): 1) Kelas masih terfokus pada guru sebagai fasilitator, ceramah masih jadi cara jitu/utama dalam menyampaikan esensi. Untuk itu dibutuhkan cara baru yang lebih mengaktifkan peserta didik. 2) CTL menjadi alternatif belajar yang baru. 3) Pendekatan CTL menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik. Pemilihan peneliti menggunakan pendekatan CTL dapat diperkuat dengan adanya bukti Penelitian oleh Leny Magfiroh (2019). Pendekatan CTL lebih menekankan pada aktivitas yang dialami secara mandiri dalam lingkungan, tidak hanya sekadar tahu dan paham saja (Mariati, 2018). CTL juga memberikan bekal peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan sehari-harinya. Dengan begitu proses belajar lebih difokuskan dari pada hasil belajarnya, sehingga guru diharuskan untuk merancang cara belajar yang variasi (Program et al., 2022). Menurut Borko dan Putnam (Firdaus & Wilujeng, 2018) pembelajaran yang sifatnya kontekstual, guru harus menentukan konteks pembelajaran yang sinkron bagi peserta didik dengan mengintegrasikan pembelajaran (kehidupan nyata dan lingkungan peserta didik) (Aprilda et al., 2021). CTL ialah pendekatan yang memfokuskan pada proses keterlibatan peserta didik secara utuh guna meningkatkan pemahaman materi dengan mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki sebelumnya (Program et al., 2022).

Berdasarkan definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan pendekatan CTL guru dapat mengaitkan proses pembelajaran dengan dunia nyata peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran (Aprilda et al., 2021). Dari uraian di atas peneliti ingin mendalami lagi penelitian dengan judul pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL) menggunakan aplikasi Canva mata pelajaran IPA kelas IV SDN 2 Segalamider Bandar Lampung

Pada umumnya guru mengajar menggunakan model dan metode pembelajaran konvensional (ceramah, tugas), sangat minim guru melakukan pembelajaran yang dapat menantang pemikiran siswa, siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan ilmu secara mandiri misalnya dengan model pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, proyek, questioning atau dengan menerapkan metode tanya jawab, simulasi, demonstrasi, dan sebagainya yang relevan Arihta (2017). Permasalahan ini juga terjadi di SDN 2 Segalamider. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa pada saat pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah, sehingga kelas jadi kurang menarik dan membuat peserta didik menjadi pasif pada saat pembelajaran berlangsung, yang menyebabkan proses pembelajaran berpusat pada guru. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan pada saat pembelajaran. Minimnya motivasi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Apabila sebuah pelajaran sudah tidak diminati, maka anak akan cenderung pasif dan tidak memperdulikan apa yang dijelaskan oleh guru, sebaliknya jika pelajaran diminati oleh anak, maka anak cenderung melakukan kegiatan yang berguna dan berjalan sesuai apa yang diharapkan, jika anak berminat

dalam belajar anak akan merasa senang, fokus terhadap apa yang dijelaskan oleh guru dan anak akan merasa senang kesekolah Paramita (2017).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan pada saat pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Rahmatullah dkk (2020) mendefinisikan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran. Menurut Manalu (2017) pelaksanaan pendekatan pembelajaran tentu berkaitan dengan tujuan memberikan perubahan dan peningkatan kemampuan siswa dalam perolehan hasil belajar. Ada banyak jenis pendekatan yang dapat dilakukan pada saat pembelajaran IPA salah satunya yaitu pendekatan CTL. Menurut Simarmata (2017) pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang menghendaki agar guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memperluas pengalaman dan pengetahuan mereka, peserta didik akan dapat menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah baru yang belum pernah dihadapinya. Dalam pembelajaran kontekstual, pembelajaran ini dipandang sebagai upaya guru untuk membuat siswa mengetahui sesuatu, membantu mereka menemukan informasi atau materi, dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Melalui pembelajaran IPA menggunakan LKPD berorientasi pendekatan CTL diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran CTL memiliki beberapa strategi atau bentuk pembelajaran untuk membangun konteks dalam pikiran siswa. Strategi- strategi tersebut antara lain: 1) menghubungkan (*relating*) dalam hal ini belajar dilakukan dengan menghubungkan pengalaman hidup dengan hal baru yang akan dipelajari; 2) mengalami (*experiencing*) dalam hal ini belajar dilakukan dengan cara mengenalkan siswa langsung pada sebuah masalah/ccontoh sehingga siswa dapat menemukan dan merumuskan pengetahuan secara mandiri. 3) menerapkan (*applying*) dalam hal ini belajar dilakukan dengan cara menerapkan rumusan pengetahuan yang telah dikuasai siswa dalam situasi yang berbeda/situasi sebenarnya. 4) bekerja sama (*cooperating*) dalam hal ini belajar dilakukan dalam kelompok/masyarakat belajar sehingga terjadi komunikasi dan bertukar pengetahuan. 5) memindahkan (*transferring*), dalam hal ini belajar dilakukan dengan cara memindahkan pengetahuan yang telah diperolehnya dalam konteks baru Suprijono (2009).

METODE

Jenis penelitian memanfaatkan R&D (*Research & Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, 2014). Model ADDIE memanfaatkan pendekatan sistem. Maksudnya, mengelompokkan langkah perancangan pembelajaran guna mengatur langkah tersebut kedalam urutan yang masuk akal, lalu memanfaatkan *luaran* dari setiap langkah sebagai *masukan* pada langkah berikutnya. Model ADDIE dicetuskan oleh Dick and Carry tahun 1996 dalam merencanakan sistem pembelajaran (Sugiyono, 2015). Prosedur pengembangan memanfaatkan model ADDIE, yaitu lima tahap dengan rincian (1) analisis (*analyze*) dengan kegiatan menganalisis kebutuhan, menganalisis peserta didik dan menganalisis materi, (2) desain (*design*) dengan kegiatan merancang kerangka LKPD berbasis CTL, merancang RPP, merancang LKPD berbasis CTL, merancang lembar instrument validitas, praktikalitas dan efektifitas, (3) pengembangan

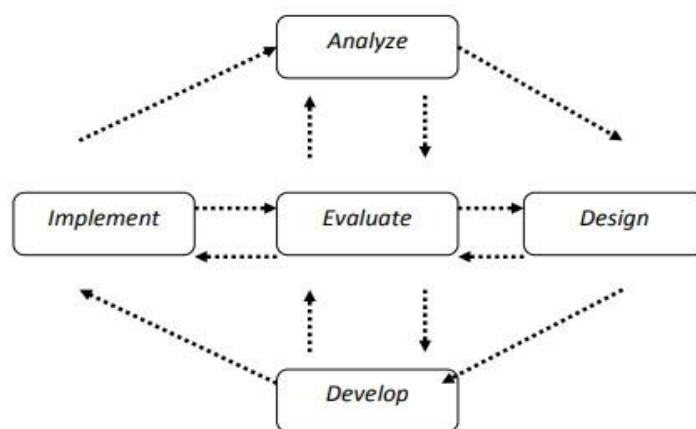
(*developepment*) dengan kegiatan meminta ketersediaan validator atau tenaga ahli untuk melihat kelayakan atau ketepatan LKPD berbasis CTL yang telah dibuat, (4) implementasi (*implement*) dengan kegiatan uji coba produk, uji praktikalitas dan (5) evaluasi (*evaluate*) dengan kegiatan uji efektifitas (Dikta et al., 2021).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 2 Segalamider. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Wawancara dan observasi dilakukan pada saat menganalisis kebutuhan kelas IV yang ada di sekolah SDN 2 Segalamider. Menurut Sugiyono (2018) jika ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang harus diselidiki, serta jika ingin mempelajari lebih mendalam informasi dari responden yang jumlahnya sedikit atau kecil, maka wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data. Observasi yang dibutuhkan yaitu observasi tidak berstruktur. Tes dilakukan pada saat tahap evaluasi. Menurut Kadir (2015) tes adalah suatu teknik yang dapat dimanfaatkan atau suatu sistem yang harus ditempuh dalam struktur pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Tes yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* yang diberikan kepada subjek yaitu LKPD yang belum berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui pemahaman subjek sejauh mana dalam pembelajaran. Sedangkan *post-test* yang diberikan kepada subjek sesudah menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui perubahan pemahaman materi yang dimiliki oleh subjek setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi canva ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Barokati & Annas (2013) mengatakan model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Yang dimana tahapannya yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 1

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE Tegeh & Kirna (2013).



Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah tahap analisis. Tahap analisis merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan terhadap produk. Tahap analisis

dilakukan dengan cara berupa observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai kurikulum, kebutuhan peserta didik dan kebutuhan pendidik. Analisis kurikulum merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah, agar peneliti dapat merancang produk sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kemudian selanjutnya merupakan analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan pendidik dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan pendidik untuk menunjang terjadinya pembelajaran. Pada saat analisis kebutuhan pendidik ditemukan bahwa pendidik membutuhkan pembaharuan dalam pembuatan LKPD yang akan diberikan kepada peserta didik. Namun karena sulitnya menemukan aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat pembaharuan LKPD, maka pendidik hanya memberikan LKPD yang monoton saja. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan peserta didik, Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Analisis ini juga dibutuhkan peneliti sebagai tolak ukur dalam mendesain pengembangan E-LKPD. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa : (1) Peserta didik membutuhkan LKPD yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, (2) Peserta didik membutuhkan LKPD yang terbaru dan interaktif dengan banyak video didalamnya, karena hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah E-LKPD menggunakan aplikasi yang mudah digunakan oleh pendidik yaitu Canva sehingga dapat membantu pendidik dalam mengenalkan teknologi kepada peserta didik dalam pembelajaran, serta membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pemecahan masalah.

Design (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (design). Tahap ini merupakan tahap perancangan E-LKPD menggunakan Canva berbasis Contextual Teaching and Learning pada mata pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun langkah-langkah perancangan E-LKPD menggunakan Canva terdiri dari pembuatan akun Canva terlebih dahulu, kemudian membuat rancangan E-LKPD yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran IPA kelas IV.

Development (Pengembangan)

Setelah rancangan E-LKPD telah selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah tahap Development Pada tahap ini E-LKPD menggunakan Canva yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan memberikan angket dan memperlihatkan E-LKPD yang telah dirancang kepada para ahli, agar para ahli dapat memberikan penilaian terhadap rancangan E-LKPD tersebut. Setelah mendapatkan nilai, masukan dan saran dari para ahli maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi kembali diperlihatkan kepada para ahli, kemudian para ahli kembali memberikan penilaian, dan menyatakan bahwa E-LKPD yang dibuat sudah dapat digunakan atau sudah valid.

Implementation (Penerapan)

Selanjutnya adalah tahap penerapan, tahap ini bertujuan untuk menerapkan E-LKPD menggunakan Canva berbasis Contextual Teaching and Learning pada mata pelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar yang telah didesain dan dikembangkan serta di

uji kevalidannya. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas IV . E-LKPD diterapkan pada pada subjek uji coba dan subjek penelitian yaitu sebagai subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Segalamider.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna produk, dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi. Tahapan evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dan angket respon para ahli untuk uji validitas. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan komentar serta saran dari guru dan peserta didik

Adapun hasil dari setiap tahapnya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis (Analysis)

Analisis yang dilakukan yaitu:

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan, digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 2 Segalamider yaitu peserta didik membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu peserta didik pada saat memahami materi yang diajarkan oleh guru, selain itu juga dapat membantu peserta didik menjadi aktif pada saat pembelajaran. Namun, nyatanya di SDN 2 Segalamider guru jarang sekali mengembangkan perangkat pembelajaran yang salah satunya yaitu LKPD.

LKPD yang dapat digunakan yaitu LKPD berbasis IT. LKPD dengan berbantuan aplikasi seperti aplikasi Canva. Manfaat dari Canva bagi guru dan peserta didik yaitu sebagai aplikasi berbasis teknologi bagi guru dan siswa antara lain karena Canva menyediakan ruang belajar bagi setiap guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran, yang salah satunya yaitu aplikasi Canva Sirodj dkk (2021).

2) Analisis perangkat pembelajaran, yang digunakan kelas IV SDN 2 Segalamider yaitu buku pelajaran siswa, RPP, LKPD berupa kumpulan soal yang diambil dari buku siswa. Dari hasil analisis ini ditemukan bahwa guru harus mengembangkan LKPD yang sesuai dengan sistematika penyusunan LKPD. Penyusunan LKPD harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan draf LKPD yang telah ditetapkan Yulinar dkk (2017).

3) Analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di SDN 2 Segalamider yaitu kurikulum merdeka. materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA dengan materi transformasi energi kelas IV SD. Pada tahap ini peneliti juga melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada mata pelajaran IPA dengan materi transformasi energi. Setelah melakukan identifikasi, peneliti mengembangkan indikator pencapaian agar sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang ada di dalam LKPD.

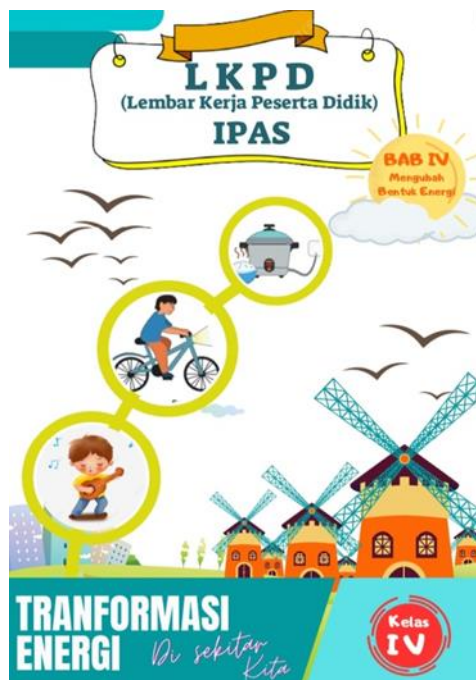
4) Analisis peserta didik, peneliti mengamati karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran hal ini dapat dilihat juga dari penggunaan perangkat pembelajaran yang hanya dari buku pemerintah. Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva.

b. Desain (Design)

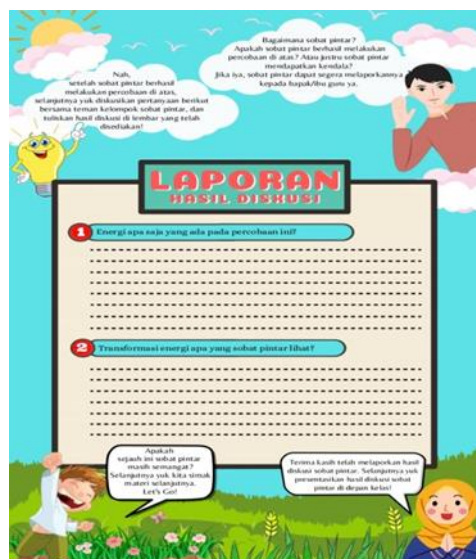
Tahap ini merancang LKPD yang dikembangkan. LKPD yang dikembangkan yaitu LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva. Dalam mengembangkan LKPD dapat dilihat dari dua jenis rancangan yaitu:

- 1) Rancangan isi, dalam menyusun rancangan isi LKPD harus disesuaikan dengan struktur LKPD yang terdiri dari cover, KD, IPK, dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan materi, kegiatan pembelajaran, serta evaluasi (latihan soal).
- 2) Tampilan LKPD, dalam membuat LKPD memiliki syarat pengembangan LKPD yaitu teknis yang mengacu pada tiga aspek yaitu tulisan, gambar, warna. Selain itu yang dilihat yaitu penyusunan tes acuan patokan yang berupa lembar validasi ahli materi, ahli desain, guru, serta respon siswa.

Gambar 2. Cover LKPD



Gambar 3. Kegiatan Praktek (Kelompok) LKPD



c. Pengembangan (Development)

Tahap ini terdiri dari tiga tahap yaitu pembuatan produk, validasi produk, dan revisi Rizki dkk (2021). Tahap dihasilkan melalui beberapa tahapan validasi yaitu validasi ahli dan validasi praktisi yang berdasarkan penilaian oleh validator yang berbentuk skor. Adapun hasil validasi dan saran yang diberikan oleh ahli validator adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil dan Saran Validasi

No	Ahli	Hasil Validasi	Kelayakan	Saran
1	Ahli Materi	94%	Sangat Layak	Terdapat beberapa bagian yang perlu dilengkapi pada produk
2	Ahli Desain	93,67%	Sangat Layak	LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan yaitu, lebih dilengkapi Desain yang kurang menarik, tidak adanya petunjuk penggunaan LKPD, dan tidak adanya kegiatan praktek serta tidak adanya alat dan bahan yang digunakan pada saat kegiatan praktek.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap ini juga digunakan untuk mengetahui praktikalitas LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang sudah dinyatakan valid oleh validator ahli desain, ahli materi, serta ahli praktisi, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh praktisi pendidikan. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dari guru dan respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan, maka

diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV diperoleh nilai 93,33% dengan kategori sangat layak. Bahwa semua respon peserta didik sangat menyukai LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung

e. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi dilakukanlah uji coba lapangan terhadap LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva yang sudah divalidkan oleh validator serta praktisi pendidikan. Kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti memberikan pretest, yang dimana pretest berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik atau mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran IPA dengan materi transformasi energi.

Hasil pretest diperoleh jumlah 940 dengan rata-rata 52,2 dan persentase 27,8%. Dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Setelah dilakukannya pretest, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan LKPD yang dikembangkan, selanjutnya peneliti memberikan posttest. Pemberian posttest bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi setelah diajarkan menggunakan LKPD yang dikembangkan. Berikut perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik. Hasil posttest tersebut dapat dilihat bahwa menunjukkan peningkatan pada saat menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva. Yang dimana memperoleh jumlah 1.630 dengan rata-rata 90,6 dan persentase yaitu 100%.

Efektivitas atau keefektifan LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva yang telah dikembangkan dapat dianalisis berdasarkan evaluasi hasil belajar peserta didik yang dilakukan di kelas. Hasil pretest yang diberikan kepada peserta didik memperoleh rata-rata 52,2 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi yaitu 80. Terdapat 13 (72,2%) dari 18 peserta didik yang tidak tuntas dengan KKM 70. Setelah melakukan pretest, maka dilanjutkan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva. Selesai pembelajaran dilakukan, peserta didik di uji kembali menggunakan posttest. Hasil posttest memperoleh rata-rata 90,6 dengan nilai terendah 85 dan nilai tertinggi yaitu 100, dan tidak ada peserta didik yang tidak tuntas. Setelah peserta didik diberikan pretest dan posttest, maka dilanjutkannya menganalisis keefektifan LKPD yang dikembangkan, yang dimana dapat dilihat melalui rata-rata dibandingkan dengan skor N-Gain yang diperoleh bahwa peserta didik dengan skor N-Gain tertinggi yang diperoleh dari peserta didik. Berdasarkan perbandingan hasil rata-rata skor pretest dan posttest diperoleh N-Gain 0,82 atau $g > 0,7$ dengan N-Gain Score 81,57% atau > 76 . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva mata pelajaran IPA telah efektif. Analisis kelayakan LKPD yang dikembangkan dilihat dari penilaian validator ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan persentase rata-rata penilaian ahli materi yaitu 95% dan presentasi rata-rata penilaian ahli desain yaitu 96,67% sehingga LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva mata pelajaran IPA telah sangat layak digunakan. Analisis kepraktisan produk LKPD yang dikembangkan dilihat diperoleh melalui rata-rata hasil penilaian kuesioner guru praktisi pembelajaran yaitu guru kelas IV SDN 064958 Medan Areayang memperoleh rata-rata penilaian praktisi yaitu 93,3%. Sehingga LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan **aplikasi Canva mata pelajaran IPA kelas IV** telah sangat praktis

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan E-LKPD menggunakan Canva berbasis CTL pada pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan Canva berbasis CTL pada pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar, yang dihasilkan pada penelitian pengembangan sudah valid baik dari aspek materi, bahasa maupun media, Kelayakan LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli desain memiliki kevalidan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil validasi tersebut LKPD berorientasi pendekatan CTL berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria valid dan layak digunakan. Praktikalitas LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva mata pelajaran IPA untuk kelas IV yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penelitian oleh praktisi pendidikan memperoleh kelayakan 93,33% yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Keefektifan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data ketuntasan belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest 18 siswa yang tuntas, dikatakan meningkat dibandingkan nilai rata-rata pretest. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva dengan hanya menggunakan LKPD yang dibuat oleh guru itu sendiri dengan mengambil soal-soal yang ada di buku mata pelajaran IPA kelas IV SDN 2 Segalamider.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2020). Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Beroreintasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1i(2), 164-178. [Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpka/Article/View/1301](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpka/Article/View/1301)
- Akhruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Dikta, P. G. A., Lasmawan, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ipa Berorientasi Tri Hita Karana Pada Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.*, 5(2), 312-323. [Https://Ejournal2.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Pendas/Article/View/514](https://Ejournal2.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Pendas/Article/View/514)
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan Lkpd Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 4(1), 26-40. [Https://Doi.Org/10.21831/Jipi.V4i1.5574](https://Doi.Org/10.21831/Jipi.V4i1.5574)
- Manalu, E. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Strategi Belajar mengajar pada Mahasiswa PGSD FIP Unimed. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 8(2), 134-149. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v8i2.8163>
- Rahmatullah, dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Relia, L. (2016). Keterkaitan antara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika dengan Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Produktif (KIP). Keterkaitan antara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika, 97-103.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies* , 4(1), 2601-2614.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. 05(01), 86-96.
- Sirodj, R. S., dkk. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1(2), 72-80. doi: <https://doi.org/10.51214/japamul.v1i2.136>

Copyright Holder :

© Nureva, (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

