

Optimalisasi *Canva* dalam Pembuatan LKPD Berorientasi Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar

Taskya Vira Syahputri ^{1*}

Lala Jelita Ananda ²

Dody F. Pandimun Ambarita ³

¹⁻³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email:

taskyavirasyahputri@gmail.com

Kata Kunci

LKPD,
Pendekatan Kontekstual,
Aplikasi Canva.

Keywords:

Worksheet,
Contextual Approach,
Canva Application.

Received: May 2023

Accepted: May 2023

Published: June 2023

Abstrak

Penyebab rendahnya nilai siswa SDN 064958 Medan Area yaitu guru sering sekali menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran dan pendekatan yang dapat diajarkan yaitu LKPD yang berorientasi pendekatan kontekstual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui hasil uji kelayakan pada LKPD Berorientasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Tema 6 Subtema 1. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian ini yaitu 18 siswa kelas IV SDN 064958 Medan Area. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan melakukan observasi awal, wawancara, *pretest* dan *posttest*, penilaian guru, dan respon siswa. Hasil penelitian ini adalah 95% hasil uji validasi ahli materi dengan kategori sangat layak, 96,67% hasil uji validasi ahli desain dengan kategori sangat layak, dan 93,33% hasil dari uji praktikalitas. Keefektifan LKPD berdasarkan dari meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva dengan hanya menggunakan LKPD dengan mengambil soal-soal yang ada di buku tematik 6 subtema 1 di kelas IV SDN 064958 Medan Area.

Abstract

The reason for the low scores of students at SDN 064958 Medan Area was that teachers often used the lecture method and rarely used learning tools. One of the learning tools and approaches that could be taught was LKPD, which was oriented to a contextual approach. The purpose of the study was to develop and find out the results of the due diligence on Contextual Approach-Oriented LKPD Assisted by the Canva Application Theme 6 Sub-theme 1. The type of research used in the study was R&D research using the ADDIE model. Data collection was carried out by giving a *pretest* and *posttest*. The subjects of the study were 18 grade IV students at SDN 064958 Medan Area. The data collection technique for this research was by conducting initial observations, interviews, *pretest* and *posttest*, teacher assessment, and student responses. The results of the study showed that 95% of the results of the material expert validation test were in the very feasible category, 96.67% of the results of the design expert validation test were in the very feasible category, and 93.33% of the results from the practicality test. The effectiveness of LKPD was based on the increased learning outcomes, which could be seen from the average *posttest* score compared to the *pretest* average score. From these data, it could be concluded that there were differences in learning outcomes using contextual approach-oriented worksheets assisted by the Canva application by only using worksheets by taking the questions in the thematic book 6 sub-themes 1 in class IV SDN 064958 Medan Area.



PENDAHULUAN

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.

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 064958 Medan Area. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Oktober 2022 dan wawancara dengan salah satu guru di kelas IV SDN 064958 Medan Area, 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).

Guru juga jarang mengembangkan LKPD yang dapat membuat peserta didik tertarik pada saat pembelajaran. Pada saat membuat LKPD guru lebih sering menyalin soal-soal yang ada di buku karena lebih praktis. LKPD tersebut dicetak tanpa lebih dulu dikembangkan oleh guru, sehingga LKPD yang diberikan pada saat pembelajaran tidak memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan perkembangan teknologi, guru kesulitan dalam mengembangkan LKPD dikarenakan kurang terampilnya guru menggunakan IT seperti menggunakan aplikasi. Hal ini membuat hasil belajar peserta didik tergolong rendah. 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 kontekstual. 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 kontekstual diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran kontekstual 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).

Oleh karena itu peneliti mengembangkan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva pada tema 6 subtema 1 yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD, lalu mendeskripsikan validitas, praktikalitas dan efektivitas setelah menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang sering disebut dengan R&D (*Research and Development*). Hanafi (2017) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 064958 Medan Area. 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 064958 Medan Area. 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.

Instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi LKPD dan lembar efektivitas kegiatan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dalam bentuk skala likert dan analisis efektivitas dengan menggunakan uji N-Gain. Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 1. Pembagian Skor Gain Uji Efektivitas

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Sundayana (2014)

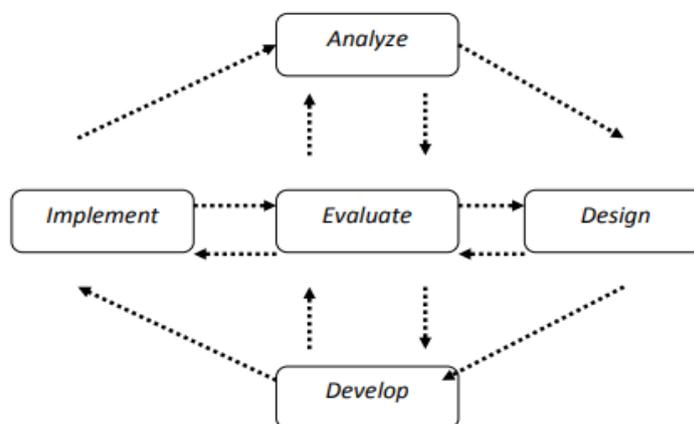
Tabel 2. Pembagian Kategori Peroleh N-gain dalam bentuk Persen (%)

Nilai N-Gain	Kategori
> 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Sundayana (2014)

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).

Adapun hasil dari setiap tahapannya 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 064958 Medan Area 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 064958 medan Area guru jarang sekali mengembangkan perangkat pembelajaran yang salah satunya yaitu LKPD. Padahal kurikulum 2013 juga menuntut agar guru mampu

mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar Dewi dkk (2021)

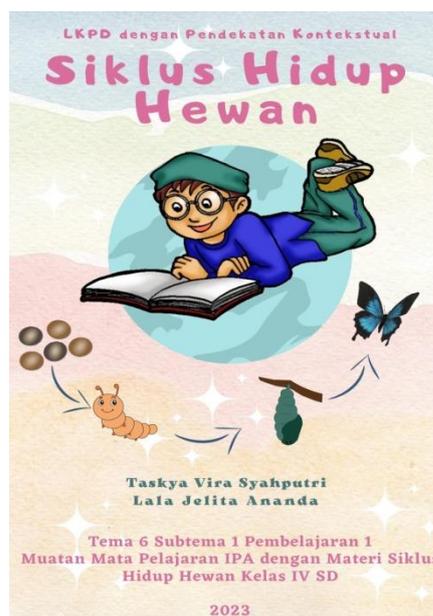
LKPD yang dapat digunakan yaitu LKPD berbasis IT. LKPD dengan berbantuan aplikasi seperti aplikasi Canva. Manfaat dari Canva bagi guru dan peserta didik yaitu sebagai aplikasi berbasis teknologi bagi guru dan siswa antara lain karena Canva menyediakan ruang belajar bagi setiap guru untuk melaksanakan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

- 2) Analisis perangkat pembelajaran, yang digunakan kelas IV SDN 064958 Medan Area yaitu buku tematik 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 064958 Medan Area yaitu kurikulum 2013. Adapun materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 muatan mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan kelas IV SD. Pada tahap ini peneliti juga melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 muatan mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan. 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 kontekstual berbantuan aplikasi Canva.

b. Desain (*Design*)

Tahap ini merancang LKPD yang dikembangkan. LKPD yang dikembangkan yaitu LKPD berorientasi pendekatan kontekstual 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	95%	Sangat Layak	Terdapat beberapa bagian yang perlu dilengkapi pada produk LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan yaitu, lebih dilengkapi lagi materi pada LKPD tersebut.
2	Ahli Desain	96,67%	Sangat Layak	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.

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru terhadap LKPD Berorientasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva pada Tema 6 Subtema 1 kelas IV SD

Praktisi Pendidikan	Total Skor	Persentase	Kriteria
Hepdina Siregar, S.Pd	56	$\frac{56}{60} \times 100\%$ = 93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian tabel 4, maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV diperoleh nilai 93,33% dengan kategori sangat layak.

Tabel 5. Respon Peserta Didik terhadap Soal di LKPD yang Dikembangkan

Nomor Soal	Persentase			
	SS	S	TS	STS
1	89,6%	11,2%	0%	0%
2	89,6%	11,2%	0%	0%
3	84%	16,8%	0%	0%
4	89,6%	11,2%	0%	0%
5	84%	16,8%	0%	0%
6	78,4%	22,4%	0%	0%
7	84%	16,8%	0%	0%
8	84%	16,8%	0%	0%
9	95,2%	5,6%	0%	0%
10	78,4%	22,4%	0%	0%

Dari tabel 5 di atas dapat dilihat soal No. 1 terdapat 16 peserta didik yang menjawab sangat setuju (89,6 %) dan 2 orang peserta didik menjawab setuju (11,2%). Soal No. 2 terdapat 16 peserta didik yang menjawab sangat setuju (89,6 %) dan 2 orang peserta didik menjawab setuju (11,2%). Soal No. 3 terdapat 15 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (84%) dan 3 orang peserta didik menjawab setuju (16,8%). Soal No. 4 terdapat 16 peserta didik yang menjawab sangat setuju (89,6 %) dan 2 orang peserta didik menjawab setuju (11,2%). Soal No. 5 terdapat 15 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (84%) dan 3 orang peserta didik menjawab setuju (16,8%). Soal No. 6 terdapat 14 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (78,4%) dan 4 orang peserta didik menjawab setuju (22,4%). Soal No. 7 terdapat 15 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (84%) dan 3 orang peserta didik menjawab setuju (16,8%). Soal No. 8 terdapat 15 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (84%) dan 3 orang peserta didik menjawab setuju (16,8%). Soal No. 9 terdapat 17 siswa yang menjawab sangat setuju (95,2%) dan 1 orang siswa menjawab setuju (5,6%). No. 10 terdapat 14 orang peserta didik yang menjawab sangat setuju (78,4%) dan 4 orang peserta didik menjawab setuju (22,4%). 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 kontekstual 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 tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dengan muatan mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan.

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tes	Jumlah	Rata-Rata	Persentase
<i>Pretest</i>	940	52,2	27,8%
<i>Posttest</i>	1630	90,6	100%

Dari tabel 6 di atas 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 kontekstual 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 kontekstual 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 (KKM di SDN 064958 Medan Area).

Setelah melakukan *pretest*, maka dilanjutkan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual 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 kontekstual berbantuan aplikasi Canva tema 6 subtema 1 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 kontekstual berbantuan aplikasi Canva tema 6 subtema 1 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 Area yang memperoleh rata-rata penilaian praktisi yaitu 93,3%. Sehingga LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva tema 6 subtema 1 telah sangat praktis.

SIMPULAN

Kelayakan LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli desain memiliki kevalidan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi mencapai persentase kevalidan 95% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan ahli desain LKPD yang dikembangkan memberikan tingkat kevalidan 96,67% yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi tersebut LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria valid dan layak digunakan.

Praktikalitas LKPD berorientasi pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva tema 6 subtema 1 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 tematik 6 subtema 1 di kelas IV SDN 064958 Medan Area.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritha, K. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Questioning di SMP Negeri 2 Hinai Kab.Langkat. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 8(2),81-95. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v8i2.8161>
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA LAMONGAN. *Sisfo*, 4(5), 352-359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>

- Dewi, N. P. L. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2011). Perangkat Pembelajaran Pendekatan STEAM-PJBL pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 222. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36725>
- Ermi, N. (2017). Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 37-45. doi: <http://dx.doi.org/10.31258/jp.8.1.37-45>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&d dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian*, 4(2), 129-150. Di unduh di <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70-81. doi: <https://core.ac.uk/download/pdf/231137378.pdf>
- Kamal, A. (2019). Research and Development (R&D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language Research and Development (R&D) Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Tadribat/Drill Madrasah Aliyah Kelas X. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 10-18. Di unduh di <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/863>
- 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. Di unduh di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21435>
- Rizki, D. A. A. (2021). Pengembangan LKPD Online Berbasis Kontekstual untuk Kelas III SDN 9 Mataram. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 312-332. Di unduh di <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/181>
- Silvia, T. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Garis dan Sudut. *Hipotenusa : Journal of Mathematical Society*, 1(2), 38-45. doi: <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v1i2.38-45>
- Simarmata, E.J. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual (CTL) di Kelas V SDN 060959 Belawan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 357-365. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i3.8171>
- Sirodj, R. S., dkk. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuwasin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1(2), 72-80. doi: <https://doi.org/10.51214/japamul.v1i2.136>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and Development/ R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana. R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya. W. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Bandung: Prenadamedia Group
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Pustaka Pejalar
- Syafitri, I.R., dkk. (2021). Pengembangan Perangkat Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP/MTs. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(2), 181. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i2.13310>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12-26. doi: <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Umbaryati. (2016). Pentingnya LKPD pada Pendekatan *Scientific* Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 217-225. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473>
- Yulinar, dkk. (2017). Pengembangan LKPD Berbasiss Tematik Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Siswa Kelas II SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(8). Di unduh di <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/14167/10390>