

Pengembangan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* Pada Tema 6 di Kelas V SDN 106156 Klumpang

Tri Indah Sari

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: triindahsari40@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Kelayakan, Praktikalitas, Efektivitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SDN 106156 Klumpang, Kec. Hamparan Perak T.A 2022/2023, Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-D. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh presentase sebesar 91% dengan kriteria sangat layak dan hasil dari ahli media dengan perolehan presentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Praktikalitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* diperoleh melalui hasil penilaian oleh ahli praktisi dan hasil angket respon siswa, hasil yang diperoleh adalah presentase sebesar 96% dan 100% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Efektivitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada *pretest* memperoleh rata-rata nilai ketuntasan sebesar 9% , dan setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* di peroleh rata-rata ketuntasan nilai *posttest* sebesar 100%, dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* sebesar 91% .Dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SDN 106156 Klumpang, Kec Hamparan Perak T.A 2022/2023 layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan LKPD , *Canva*, dan *Problem Based Learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Kualitas dari generasi muda dapat mempengaruhi masa depan sebuah bangsa .Untuk melahirkan generasi muda yang dapat memajukan bangsa, pendidikan merupakan gerbang utama yang harus mereka lalui agar dapat mengubah dunia menjadi lebih baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, dikatakan usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran secara aktif dan mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan , ketrampilan dan akhlak mulia yang

diperlukan pada setiap orang, masyarakat dari proses pembelajaran disebut pendidikan. Adapun pembelajaran ialah tindakan yang dirancang dengan baik untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan setiap kejadian-kejadian ekstrim dan intern yang dialami langsung oleh siswa.

Dengan demikian , pembelajaran pada peserta didik harus dilakukan secara terencana dan sistematis agar menghasilkan belajar yang baik . Pembelajaran memerlukan strategi-strategi dengan tujuan agar informasi yang disampaikan ke peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar alah seperangkat alat pembelajaran atau saran yang digunakan oleh guru yang mencakup materi pembelajaran, metode, batasa-batasan dan cara mengevaluasi yang benar yang di desain dengan menarik dan sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun sebuah bahan ajar hendaknya dirancang dan disusun sesuai dengan kaidah instruksional agar memudahkan guru dalam membantu proses pembelajaran dikelas.

Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah LKPD. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang dikemas secara menarik dan sistematis yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri. LKPD memuat lembar kegiatankegiatan yang akan dilakukan peserta didik dengan petunjuk-petunjuk penggunaanya agar memudahkan peserta didik dalam mengerjakan dan memahami isi materinya

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan sebuah permasalahan nyata sebagai konteks peserta didik dalam melakukan pembelajaran dengan berpikir kritis dan memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan memperoleh pengetahuan dari kegiatan tersebut. Penggunaan LKPD berbasis *Problem Based*

Learning akan mampu melakukan pembelajaran secara mandiri dan terstruktur, sesuai dengan tujuan pencapaian KD dan KI melalui kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalahnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur dalam penelitian ini mengadaptasi model 4D yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Penelitian ini dilakukan bertujuan mengembangkan sebuah bahan ajar LKPD dengan berbantuan aplikasi *canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor. Penelitian ini dilakukan di SDN 106156 Klumpang, Kec Hampan Perak T.A 2022/2023. Waktu pelaksanaan dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B sebanyak 24 orang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model 4-D. Model ini terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) *difine*, (2) *design*, (3) *develop*, dan (4) *disseminate*. (1) Tahap Pendefinisian (*difine*) Tahap ini bertujuan untuk menerapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dengan cara menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap ini dimulai dari analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. (2) Tahap Perancangan (*Design*) Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan. Pada tahap ini peneliti akan merancang LKPD dengan berbantuan aplikasi *canva* berbasis *Problem Based Learning* sehingga akan diperoleh materi, gambar dan rujukan yang berkaitan dengan materi Tema 6 Panas dan perpindahannya Subtema 1 Suhu dan kalor. (3) Tahap Pengembangan (*Develop*) Tahap ini peneliti akan mulai menyusun dan menghasilkan produk berupa LKPD dengan berbantuan *canva* berbasis *Problem Based Learning* pada materi Tema 6 Panas dan perpindahannya Subtema 1 Suhu dan kalor. (4) Tahap Penyebaran

(*Disseminate*) Tahap penyebaran merupakan tahapan terakhir pada model 4-D, dimana pada tahap ini produk yang dihasilkan akan disebarkan kepada peserta didik yang nantinya akan diuji coba, guna melihat efektivitas produk LKPD berbantuan *canva* berbasis *Problem Based Learning* Tema 6 Panas Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan LKPD dengan bantuan aplikasi *canva* untuk mendesain bahan ajar tersebut dan perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi di kelas V, angket yang diberikan pada guru sebagai uji praktikalitas dan kepada fasilitator sebagai ahli media dan materi, dan tes berupa pra tes dan post tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan LKPD menggunakan aplikasi *canva* dapat memudahkan guru dalam mendesain sebuah LKPD yang menarik dengan gambar-gambar yang nyata. Aplikasi *canva* juga menyediakan fitur template secara gratis dan dapat diubah sesuai kebutuhan, sehingga guru dapat langsung menggunakannya. Selain itu, hasil produk LKPD yang dihasilkan dari *canva* dapat disimpan dalam bentuk JPG, PDF, Video dan GIF. Selain itu penggunaan aplikasi *canva* dalam mengembangkan LKPD juga dapat mendorong kemampuan guru untuk belajar dan menghasilkan berbagai bahan ajar seperti LKPD maupun media belajar yang menarik.

Pada tahap pendefinisian (*define*) peneliti melakukan observasi langsung dengan kelas V B SDN 106156 Klumpang, Kec Hamparan Perak T.A 2022/2023 yang akan menjadi subjek dari penelitian ini. Peneliti memperhatikan beberapa hal dalam proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, media dan bahan ajar yang digunakan serta respon peserta didik.

Selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*), yaitu tahap dimana peneliti menyusun peta kebutuhan LKPD yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, rancangan LKPD, dan penyajian materi. Pada tahap ini peneliti juga merancang instrument penelitian yang akan digunakan. Instrumen yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah

lembar angket validasi untuk ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan angket respon peserta didik. Selain itu, peneliti juga membuat soal *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya adalah tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap pembuatan produk, yaitu LKPD berbantuan *canva* berbasis *problem based learning*. Pada tahap ini peneliti menyusun LKPD sesuai dengan rancangan yang telah peneliti susun sebelumnya. LKPD disusun sesuai langkah-langkah pembuatan LKPD yang baik dan benar, serta tersusun secara sistematis. Dalam pembuatan LKPD ini, peneliti menyusun setiap langkah kegiatan dengan berbasis *problem based learning*. Jenis huruf, ukuran *font*, warna, tampilan dan pemilihan gambar dibuat dengan baik dan benar.

Pada validasi tahap I oleh ahli materi diperoleh hasil presentase kelayakan 71% dengan kriteria “Layak” berdasarkan aspek tujuan dan aspek materi. Sedangkan pada validasi tahap I oleh ahli media diperoleh hasil presentase kelayakan 61% dengan kriteria “Layak” berdasarkan aspek media dan tampilan, desain isi dan sistematis. Setelah melakukan validasi tahap I, peneliti melakukan revisi terhadap produk LKPD yang dihasilkan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada LKPD yang telah dikembangkan. Oleh ahli materi, validator menyarankan agar teks ekplanasi di perbaiki dengan memberikan teks yang isinya lebih kompleks dan tidak menggunakan kata yang terlalu berulang-ulang. Pada validasi tahap II validator ahli materi memberikan nilai presentase kelayakan 91% dengan kriteria “Sangat Layak” dan ahli media memberikan nilai presentase 93% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah melakukan uji kelayakan, LKPD yang dikembangkan juga diuji kepraktisannya oleh ahli praktisi. LKPD yang dikembangkan dalam peimplementasiannya kepada peserta didik adalah dengan mencetak LKPD yang telah di design dengan bantuan aplikasi *canva*. Maka dari itu, pada saat proses pembelajaran penggunaan LKPD diisi langsung pada LKPD yang telah

dicetak. Adapun hasil presentase kepraktisan LKPD berbantuan *canva* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan adalah 96% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil uji efektifitas ini, diperoleh bahwa hasil dari presentase keefektifan LKPD berbantuan *canva* berbasis *problem based learning* adalah 100% dengan kategori “Sangat Efektif”. Artinya LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan pada kelas V SD sebagai bahan ajar yang membantu proses pembelajaran.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap penyebaran (*disseminate*), yang mana pada tahap ini LKPD yang telah dikembangkan dan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar dapat disebarluaskan. Pada penelitian ini, LKPD yang telah dikembangkan disebarkan oleh peneliti ke kelas V dan walikelas V untuk digunakna pada proses pembelajaran kedepannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V SDN 106156 Klumpang, Kec Hampan Perak T.A 2022/2023 diperoleh: (1) Kelayakan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan nilai akhir 91 % dengan kriteria sangat layak dan hasil dari validasi ahli media diperoleh nilai akhir sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. (2) Praktikalitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* oleh ahli praktisi yaitu wali kelas V SDN 106156 Klumpang, Kec Hampan Perak T.A 2022/2023 dan hasil dari respon peserta didik. Hasil validasi oleh praktisi memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat praktis. Melalui angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 95,2% dan termasuk kedalam kategori sangat praktis.(3) Efektivitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* di peroleh

dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest* di kelas V SDN 106156 Klumpang, Kec Hampan Perak T.A 2022/2023 pada saat uji coba lapangan. Adapun presentase ketuntasan siswa yang diperoleh adalah sebesar 100% sehingga tingkat keefektifan LKPD termasuk ke dalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat Lubis, Maulana dan Nasharan Azizan (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta : Kencana: Tersedia dalam iPubnas
- Arikunto,S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Gunawan,Imam.(2013).*Metode Penelitian Kualitatif:Teori Praktik*.Jakarta:PT. Bumi Akasara.
- Hartono,Rudi.(2013).*Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*.Jogjakarta:DIVa Press.
- Ibnu Badar Al-Tabany,Trianto.(2014).*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*.Jakarta:Prenadamedia Group.
- Majid, Abdul.(2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Offset.
- Pawestri,Elok & Maria Zulfiati, Heri.(2020).”Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD Muhammadiyah Danunegaran” dalam *Jurnal Pendidikan ke SD-an*:903-913.
- Prastowo, Andi.(2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saefuddin,Asis dan Ika Berdiati.(2014).*Pembelajaran Efektif*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.