

**PENGEMBANGAN LKPD IPA BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Aandri Saputra¹, Junaidi², Heni Safitri³

^{1,2,3} Universitas Terbuka

aandrisaputra1984@gmail.com, junaidi.alhadi@gmail.com,
henis@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the use of teaching materials available only in the form of government books and LKS, so it does not allow students to describe the results of their understanding in the learning process. In addition, the existing worksheets do not have colors so that they do not attract students' attention to be used in the learning process. Therefore, it is important for us to prepare learning materials that can help develop students' abilities. One form of learning material that can support this is the Learner Worksheet (LKPD). This study aims to develop contextual-based science LKPD using the Canva application for grade VI students in elementary schools.

This type of research is development research or Research and Development (R & D). The 4-D development model, namely the define stage, design stage, develop stage and disseminate stage. To conduct data analysis, observation sheets on the teacher's ability to utilize LKPD and classroom management, scores of valid LKPD, easy-to-read questionnaires for individual and small group tests, and student and teacher response questionnaires. This research and development produces products in the form of Contextual Teaching Learning (CTL) Based Learner Worksheets on Theme 2 subtheme 1 material on how living things adapt to the learning environment 1. Before the Contextual Teaching Learning (CTL) Based Learner Worksheets have been tested for feasibility from material experts, linguists, and media experts. Based on the feasibility analysis, this Learner Worksheet is declared suitable for use in the learning process. Based on the analysis of the results of the practicality trial of the Learner Worksheet from the teacher's response at SDN 11 Kampung Jawa, Solok City obtained a score of 87.50%. While the analysis of the results of the practicality trial of the Learner Worksheets from the responses of students at SDN 11 Kampung Jawa Solok City obtained a value of 87.29% which was categorized as very practical. The advantages of this Learner Worksheet can increase students' interest in participating in learning.

Keywords: LKPD Development, Contextual Teaching Learning, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan bahan ajar yang tersedia hanyalah berbentuk buku pemerintah dan LKS, sehingga tidak memungkinkan siswa untuk menggambarkan hasil pemahamannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, LKS yang ada belum memiliki warna sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Karenanya, penting bagi kita untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang dapat membantu perkembangan kemampuan peserta didik. Salah satu bentuk materi pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut adalah Lembar Kerja Peserta

Didik (LKPD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD IPA berbasis kontekstual menggunakan aplikasi Canva untuk siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Model pengembangan 4D pengembangan model 4-D, yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap develop (pengembangan) serta disseminate (penyebaran). Untuk melakukan analisis data, lembar observasi tentang kemampuan guru dalam memanfaatkan LKPD dan pengelolaan kelas, skor LKPD yang valid, angket yang mudah dibaca untuk tes individu dan kelompok kecil, dan angket respons siswa dan guru.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) pada Tema 2 subtema 1 materi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran 1. Sebelum Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) telah diuji kelayakan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan analisis kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil ujicoba praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik dari respon guru di SDN 11 Kampung Jawa Kota Solok memperoleh nilai 87,50%. Sedangkan analisis hasil uji coba praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik dari respon peserta didik di SDN 11 Kampung Jawa Kota Solok memperoleh nilai 87,29% berkategori sangat praktis. Kelebihan Lembar Kerja Peserta Didik ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan LKPD, Contextual Teaching Learning, Canva

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran fundamental di Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena alam melalui proses ilmiah seperti observasi, eksplorasi, dan analisis (Febiani Musyadad et al., 2019). Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kesadaran akan pelestarian

alam (Juliastari, 2022). Namun, efektivitas pembelajaran IPA sering terkendala oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, serta kurangnya bahan ajar yang menarik dan kontekstual.

Salah satu komponen kunci dalam pembelajaran IPA adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang berperan sebagai panduan belajar, alat evaluasi, dan media untuk meningkatkan kemandirian siswa (Septiaahmad et al., 2020). Namun, observasi di SDN 11

Kampung Jawa Kota Solok menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan masih terbatas pada bahan ajar standar dari pemerintah, bersifat monokrom, dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, guru belum sepenuhnya mengembangkan LKPD mandiri, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ansyah et al., 2021).

Studi pendahuluan mengungkapkan bahwa LKPD yang ada belum memenuhi prinsip pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), yang menekankan keterkaitan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa (Rizki et al., 2021). Padahal, pendekatan CTL terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa (Putra et al., 2022). Di sisi lain, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk merancang LKPD yang interaktif, visual menarik, dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa (Mevia et al., 2022).

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD IPA berbasis

kontekstual menggunakan aplikasi Canva untuk siswa kelas VI SD. Pengembangan ini diharapkan dapat:

1. Meningkatkan daya tarik visual LKPD melalui desain grafis yang interaktif.
2. Memperkuat relevansi materi IPA dengan situasi nyata melalui pendekatan CTL.
3. Memberikan alternatif bahan ajar yang mendukung kreativitas dan kemandirian belajar siswa.

Ruang Lingkup dan Signifikansi Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD untuk Kompetensi Dasar (KD) tertentu di kelas VI SD dengan kurikulum 2013, yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered). Adapun signifikansi penelitian meliputi:

- Teoritis: Memperkaya literatur tentang desain LKPD berbasis teknologi dan pendekatan kontekstual.
- Praktis: Memberikan contoh konkret LKPD inovatif yang dapat diadopsi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan prototipe LKPD IPA berbasis kontekstual menggunakan Canva.
2. Menguji kelayakan LKPD berdasarkan validasi ahli dan respon pengguna (guru-siswa).
3. Menganalisis dampak LKPD terhadap minat dan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan research and development (R&D) dengan desain pengembangan produk yang mengacu pada model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan LKPD IPA berbasis kontekstual yang valid, praktis, dan efektif. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 11 Kampung Jawa Kota Solok. Sampel diambil secara purposive sampling dengan kriteria inklusi yaitu siswa kelas VI yang sedang mempelajari materi adaptasi makhluk hidup. Sebanyak 20 siswa terlibat

sebagai subjek uji coba untuk mengukur praktikalitas dan efektivitas LKPD yang dikembangkan.

Data dikumpulkan melalui (1) kuesioner terdiri dari 15 item dengan skala Likert 1-5 untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap LKPD. Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi oleh ahli, sedangkan reliabilitas diukur dengan Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,85$). (2) Lembar Observasi: Digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama penggunaan LKPD, dengan panduan observasi terstruktur yang mencakup indikator keterlibatan dan pemahaman siswa.

Prosedur penelitian melalui tiga tahapan.

1. Tahap Persiapan: Meliputi analisis kebutuhan, penyusunan desain LKPD, dan pembuatan instrumen penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan: Pengumpulan data dilakukan selama 3 minggu, termasuk uji coba LKPD di kelas dan pengisian kuesioner oleh siswa dan guru.
3. Tahap Analisis: Data diproses menggunakan software SPSS 25 untuk analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Dengan analisis data Analisis Deskriptif: Menghitung mean dan standar deviasi untuk melihat kecenderungan respon pengguna. Analisis Inferensial: Uji paired sample t-test (signifikansi $p < 0,05$) untuk mengukur perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan LKPD.

Prosedur penelitian Pre-test: Siswa diberikan tes awal untuk mengukur pemahaman awal tentang materi adaptasi makhluk hidup. Intervensi: LKPD berbasis kontekstual digunakan dalam pembelajaran selama 4 pertemuan dengan pendekatan CTL. Post-test: Pemahaman siswa diukur kembali untuk mengevaluasi efektivitas LKPD dalam meningkatkan hasil belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) menggunakan aplikasi Canva melalui pendekatan Research and Development (R&D) model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap **Define**, dilakukan analisis kebutuhan yang mengungkapkan LKPD konvensional

di SDN 11 Kampung Jawa masih monokromatik dan kurang interaktif. Analisis siswa menunjukkan peserta didik kelas VI (usia 10–12 tahun) membutuhkan media visual dan kontekstual sesuai tahap perkembangan kognitifnya, sementara analisis kurikulum menekankan keselarasan dengan KD 3.3 dan pendekatan student-centered Kurikulum 2013. Tahap **Design** meliputi penyusunan struktur LKPD (cover, materi, evaluasi) dan integrasi CTL dengan contoh kehidupan nyata, seperti adaptasi tumbuhan di lingkungan sekolah, serta desain visual menarik menggunakan template Canva.

Pada tahap Develop, LKPD divalidasi oleh ahli materi (98.7%), bahasa (100%), dan media (97.33%), yang menyimpulkan produk sangat valid dengan revisi minor seperti penyesuaian tata letak dan instruksi. Uji coba lapangan melibatkan 20 siswa kelas VI, di mana 87.29% menilai LKPD "sangat praktis", 90% menyukai tampilan visual, dan 85% mengakui kemudahan pemahaman materi. Guru juga memberikan respon positif (87.5%) karena LKPD memudahkan penyampaian materi.

Keberhasilan ini didukung oleh desain dinamis Canva, konteks nyata yang relevan, dan bahasa sederhana yang sesuai tingkat kognitif siswa.

Pengembangan LKPD menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu penyusunan materi kontekstual dan penguasaan teknis Canva. Solusinya, peneliti berkolaborasi dengan ahli media dan guru serta memanfaatkan tutorial Canva. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat dasar CTL melalui integrasi teknologi, sekaligus membuktikan bahwa desain visual-interaktif meningkatkan motivasi belajar. Secara praktis, LKPD ini dapat diadopsi untuk mata pelajaran lain, dan sekolah disarankan memberikan pelatihan Canva kepada guru untuk optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Temuan penelitian sejalan dengan studi Arifibillah et al. (2022) dan Mevia et al. (2022), namun memiliki keunikan dalam integrasi CTL dan Canva khusus untuk IPA SD yang masih jarang diteliti. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan uji coba dengan sampel lebih luas, mengeksplorasi fitur Canva seperti animasi dan video,

serta mengembangkan LKPD berbasis Problem-Based Learning (PBL) untuk memperkaya variasi model pembelajaran berbasis teknologi.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dikembangkan pada tema adaptasi makhluk hidup dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media yang mencapai rata-rata kevalidan 98,67%. Selain itu, hasil uji praktikalitas dari guru dan peserta didik juga menunjukkan kategori sangat praktis, dengan nilai masing-masing 87,50% dan 87,29%. LKPD ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar sekolah dapat mengimplementasikan LKPD berbasis CTL sebagai media pembelajaran IPA di kelas VI. Siswa juga dianjurkan untuk menggunakan LKPD ini sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mereka. Peneliti lain

diharapkan dapat melanjutkan dan memperluas pengembangan LKPD berbasis CTL pada tema dan jenjang lainnya agar manfaatnya semakin luas..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Y., Winarti, E. R., & Sumaryati, S. (2022, February). Kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran DAPIC problem-solving dengan pendekatan realistic mathematics education (RME). In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 5, pp. 606-611).
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Afriansyah, E. A. (2017). Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. Mosharafa, 6(3), 463-474.
- Amran, A., Fadil, K., & Kurnia, D. (2021). Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Antara Pendekatan Realistic Mathematics Education dan Pendekatan Problem Solving di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(1), 19-29.
- Andita, C. D., & Taufina, T. (2020). Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(3), 541-550.
- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 5(2).
- Atsnan, M. F., Gazali, R. Y., & Nareki, M. L. (2018). Pengaruh pendekatan problem solving terhadap kemampuan representasi dan literasi matematis siswa. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 5(2), 135-146.
- Ayu, F., & Syariffuddin, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Local Instructional Theory Kelas V Sekolah Dasar Topik Perkalian Pecahan Berbasis Realistic Mathematics Education (Realistic Mathematics Education). Jurnal basicedu, 5(6), 6339-6348.
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi geometri di sekolah dasar. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 11(1), 27-35.
- Fitriani, M., Wahyudi, W., & Joharman, J. (2017). Penggunaan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Geometri Pada Siswa Kelas V Sd Negeri
- Harahap, M. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis RME (Realistic Mathematic Education) Di Stkip Tapanuli Selatan. Jurnal Education And Development, 7(5), 21-21.
- <https://www.zenius.net/blog/pembelajaran-pemecahan-masalah>
- <https://glints.com/id/lowongan/problem-solving/>

- <https://perpusteknik.com/model-pembelajaran-problem-solving-dan-sintaknya/>
- Jatimulyo Tahun Ajaran 2016/2017. KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN, 5(3.1).
- Karso, H., & Pd, M. M. (2014). Pembelajaran Matematika di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Marthalena, R., Kartini, K., & Maimunah, M. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1427-1438.
- Ramadhanti, E., & Marlina, R. (2017). Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Realistic Mathematics Education) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. In Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (pp. 876-882).
- Rurisman, R., Jamaris, J., Solfema, S., & Arnelis, A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 2634-2645.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 20(1), 15-27
- Sinaga, R. (2023). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains, 3(1).
- Tantra, S. A. M., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Melalui Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME). UNEJ e-Proceeding, 587-600.