



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 4455-4470

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Meilisa Preti Saragih<sup>1✉</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

Email: [meilisapreti@mhs.unimed.ac.id](mailto:meilisapreti@mhs.unimed.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Pada Materi IPAS Kelas V. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung yang berjumlah 36 siswa. Objek dalam penelitian adalah pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva. Hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh persentase 98% kategori "Sangat Layak" dan validasi *design* oleh ahli *design* memperoleh persentase 86% kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi (guru) memperoleh persentase 94% kategori "Sangat Praktis". Hasil uji efektivitas LKPD melalui *pretest* memperoleh rata-rata 43,16% kategori "Kurang Efektif" sedangkan pada *posttest* memperoleh rata-rata 76,27% kategori "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *LKPD, Problem Based Learning, Indonesiaku Kaya Hayatinya*

## Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of LKPD Based on Problem Based Learning Assisted by Canva on Grade V Science Material. The type of research conducted is a type of development research (Research and Development) with the ADDIE model which consists of several stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were 36 fifth grade students of SD Negeri 101771 Tembung. The object of the study was the development of LKPD based on Problem Based Learning assisted by Canva. The results of material validation by material experts obtained a percentage of 98% in the "Very Feasible" category and design validation by design experts obtained a percentage of 86% in the "Very Feasible" category. Practicality test by practitioners (teacher) obtained a percentage of 94% in the "Very Practical" category. The results of the LKPD effectiveness test through the pretest obtained an average of 43.16% in the "Less Effective" category while the posttest obtained an average of 76.27% in the "Very Effective" category. So it can be concluded that the LKPD based on Problem Based Learning assisted by Canva that was developed is feasible, practical, and effective for use in learning activities in Elementary Schools.

Keywords: *LKPD, Problem Based Learning, My Indonesia is Rich in Life*

## PENDAHULUAN

Sebuah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat disebut sebagai pendidikan. Pendidikan sungguh-sungguh memerlukan landasan kuat untuk berdiri kokoh selama implementasi, baik secara teori maupun praktik (Rahayu, dkk, 2023). Merujuk pada pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang dirancang dengan baik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan berbagai potensi dirinya.

Seiring berjalannya globalisasi, ilmu pengetahuan semakin berkembang dan membawa berbagai perubahan, teknologi pun memasuki ranah digital. Seiring dengan kemajuan teknologi, tentu saja hal ini memengaruhi aspek keseharian, termasuk transformasi dalam dunia pendidikan. Sebagai subjek penting dalam pendidikan, sifat dan perilaku peserta didik berubah mengikuti dinamika zaman. Setiap kelompok generasi memiliki ciri khas masing-masing, seperti cara mereka bermimpi, menjalani hidup, serta ketertarikan dan cara mereka dalam belajar. Dengan adanya teknologi dapat berdampak pada karakteristik dan gaya belajar generasi saat ini. Perubahan-perubahan tersebut menuntut sistem pendidikan berubah agar pendidikan yang diberikan kepada setiap generasi mampu menjawab harapan serta kebutuhan perkembangan peserta didik. Oleh

karena itu, sebagai pendidik, guru harus mampu memodifikasi dan menciptakan strategi pengajaran yang sesuai dengan ciri-ciri generasi sekarang.

Proses di mana seseorang terlibat secara aktif untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan beragam sumber belajar, yang pada akhirnya menghasilkan capaian atau hasil belajar merupakan pengertian dari pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang tingkat kesulitannya tergolong cukup tinggi pada tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran IPAS, di mana pengadaan hal secara konkret dalam pembelajaran IPAS tidak dapat diberikan secara menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut, pada mata pelajaran IPAS, guru harus dapat membantu siswanya memahami beberapa konsep yang mereka yakini sulit diungkapkan dengan benda nyata.

Salah satu jenis sumber belajar yang sering digunakan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran adalah LKPD. LKPD sendiri berisi materi, tugas, dan pertanyaan yang harus diselesaikan siswa. Pada mata pelajaran IPAS, dengan adanya LKPD guru jadi lebih terbantu dalam menyampaikan materi dan latihan ke siswa.

Pembelajaran PBL termasuk kategori model pembelajaran yang paling banyak disarankan. PBL dapat membantu siswa menambahkan pengetahuan mereka dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan mengajarkan mereka cara mengatasi masalah dunia nyata dengan cara yang terorganisasi. Menurut Asmara dan Septiana ((2023, h. 30); Khakim, dkk (2022); Az-zarkasyi & Hindun, (2024)), PBL merupakan suatu metode pembelajaran yang memfasilitasi siswa belajar melalui memecahkan masalah yang menjadi fokus pembelajaran. Menurut Sari, dkk (2022, h. 87); Risandy dkk, (2023); Marisha & Willyansah (2025)), mengatakan bahwa model PBL adalah jenis pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui penyajian masalah nyata. Hasil belajar, kemampuan memecahkan masalah, dan kebosanan belajar siswa semuanya dapat ditingkatkan dengan model PBL.

Penilaian hasil belajar oleh guru dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Meski begitu, kebanyakan proses penilaian hanya digunakan untuk melihat perkiraan hasil belajar siswa lewat skor yang diberikan. Tetapi, hasil belajar bukan menjadi orientasi utama dalam belajar melainkan prosesnya yang menjadi tujuan utamanya. Dalam belajar siswa tidak sekedar melihat dan mendengar agar memperoleh pengetahuan, namun dalam belajar siswa dituntut agar dapat melaksanakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kompetensi.

Keanekaragaman hayati dan keanekaragaman flora dan fauna merupakan materi yang cukup banyak, sehingga memerlukan pengajaran yang bervariasi. Namun, banyak siswa saat

ini kurang memahami materi tersebut dikarenakan banyak kelompoknya. Selain itu, pembelajaran ini sangat perlu dipahami oleh peserta didik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 101771 Tembung pada tanggal 2 Desember 2024, selama kegiatan belajar banyak siswa yang mudah bosan dan malas saat guru menjelaskan sesuatu dikarenakan masih menggunakan metode ceramah. Dimana guru belum maksimal dalam menerapkan bahan ajar saat pembelajaran berlangsung. Siswa memang terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran, namun guru belum memanfaatkan teknologi pada mata pelajaran khususnya IPAS.

Pada tanggal 2 Desember 2024, peneliti mewawancarai salah satu guru kelas V SD Negeri 101771 Tembung yaitu Ibu Putri Handayani Harahap, S.Pd. dan mendapatkan beberapa temuan penting terkait pembelajaran IPAS bahwa pendidik tidak pernah memakai LKPD yang disusun secara khusus dan sistematis dikarenakan belum bisa membuat LKPD yang berkaitan dengan teknologi. Guru biasanya hanya memanfaatkan latihan yang ada pada buku pegangan guru dan siswa. Soal yang disediakan guru untuk dikerjakan siswa juga hanya terbatas pada soal yang ada di buku. Siswa menggunakan pola belajar yang seperti ini, mereka hanya mencatat dan mendengarkan guru saja. Bahan ajar yang digunakan guru hanya modul ajar saja dan yang menjadi permasalahan siswa kurang mampu memahami pelajaran IPAS dikarenakan bersifat konkret, guru hanya melakukan eksperimen terkadang.

Sepanjang sejarah pendidikan, metode ceramah adalah salah satu cara pengajaran tradisional yang paling lama digunakan dalam proses belajar mengajar. Bisa dikatakan setiap orang yang telah mengenyam bangku pendidikan formal maupun non formal pasti telah mengerti dan merasakan metode pengajaran tersebut. Pendidik yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah akan membuat peserta didik cepat bosan dan siswa mudah lupa atas apa yang sudah disampaikan dalam pembelajaran.

SD Negeri 101771 Tembung khususnya di kelas V masih menggunakan soal- soal dari buku pelajaran saja sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Mereka belum pernah mencoba menggunakan LKPD yang lebih seru dan interaktif. Padahal, penggunaan LKPD yang lebih seru dan interaktif bisa dijadikan alternatif yang efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. LKPD yang dirancang dengan menarik, melibatkan aktivitas yang beragam, dan dapat menjadikan proses belajar lebih seru dan bermakna untuk siswa.

Untuk membuat LKPD lebih menarik, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva. Canva sangat berguna bagi guru untuk menjelaskan materi dan membuat soal latihan yang lebih menarik bagi siswa. Dengan fitur-fitur yang unik, siswa akan lebih semangat mengerjakan

latihan maupun soal. Beberapa penelitian sebelumnya yang memanfaatkan Canva dalam pengembangan media pembelajaran juga menunjukkan dukungan terhadap hal ini yaitu oleh Diva Nadiyah Shahwa, dkk (2024) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic* melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar dengan hasil uji kelayakan oleh ahli media 1 dan 2 mendapat kategori "Layak", uji respons guru, respons siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar mendapat kategori "Layak".

Penelitian oleh Lulu Nailul Muna dan Petra Kristi Mulyani (2023) yang berjudul Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar dengan hasil kelayakan LKPD oleh ahli media dengan kriteria sangat layak, LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan canva pada materi kalor dan perpindahannya mendapat respon sangat baik dari guru dengan presentase tinggi kriteria sangat layak. Dari pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti bersemangat untuk melakukan penelitian. yaitu "Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V".

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan suatu produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian dilakukan dalam bentuk analisis kebutuhan untuk memproduksi suatu produk tertentu. Prosedur penelitian ini menggunakan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data digunakan peneliti sebagai dasar untuk melakukan penilaian produk LKPD berbasis PBL berbantuan Canva. Menurut Alhamid, T & Anufia, b (2019, h.2) Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian, termasuk instrumen wawancara awal, instrumen validasi ahli *design*, instrumen praktikalitas, dan tes hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 101771 Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Hasil penelitian ini berupa LKPD cetak berbasis PBL dengan materi Keanekaragaman Hayati untuk siswa kelas V SD pada topik B: Indonesiaku Kaya Hayatinya. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi) adalah tahapan yang membentuk model ADDIE.

Tabel 1. Nilai Pretest

No	Nama	Nilai		Skor <i>Posttest</i> – Skor <i>Pretest</i>	Skor Ideal (100) - Skor <i>Pretest</i>	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
1	Al-hafiz	20	73	53	80	0,66	66
2	Triya nabila	27	80	53	73	0,72	72
3	Erdin	60	87	27	40	0,67	67
4	Hafizh jaya	53	67	14	47	0,29	29
5	Mirza	27	80	53	73	0,72	72
6	Adzkia	40	73	33	60	0,55	55
7	Florenesia	27	80	53	73	0,72	72
8	Farizki	47	80	33	53	0,62	62
9	Alifa	60	80	20	40	0,5	50
10	Ainur	27	80	53	73	0,72	72
11	Luqman	20	73	53	80	0,66	66
12	Elzya	60	80	20	40	0,5	50
13	Fadil	33	73	40	67	0,59	59
14	Cahaya	27	80	53	73	0,72	72
15	Amel	47	73	26	53	0,49	49
16	Fitrian	33	67	34	67	0,50	50
17	Ayu	27	73	46	73	0,63	63
18	Andrian	33	80	47	67	0,70	70
19	Pemando	60	80	20	40	0,5	50
20	Nabila	40	67	27	60	0,45	45
21	Almira	33	80	47	67	0,70	70
22	Yunita	67	80	13	33	0,39	39
23	Rayya	40	73	33	60	0,55	55
24	Elisa	33	67	34	67	0,50	50
25	Nia	60	80	20	40	0,5	50

26	Ben	53	80	27	47	0,57	57
27	Naila tri	47	73	26	53	0,49	49
28	Aji sajiwa	60	73	13	40	0,32	32
29	Evan	53	80	27	47	0,57	57
30	Gian	47	80	33	53	0,62	62
31	Al-nizam	53	67	14	47	0,29	29
32	Praman	40	80	40	60	0,66	66
33	M. Al fazri	60	80	20	40	0,5	50
34	Darman	47	67	20	53	0,37	37
35	Raffa alya	53	80	27	47	0,57	57
36	Dimas	40	80	40	60	0,66	66
	Rata-rata	43,16	76,27	33,11	56,83	$\frac{20,17:36}{0,56} =$	$\frac{2017:36}{56,02} =$

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari keseluruhan hasil *pre-test* siswa yaitu 43,16 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 67. Kemudian nilai siswa meningkat setelah penerapan LKPD berbasis PBL berbantuan Canva, perolehan rata-rata yaitu 76,27 dengan nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 87.

Tabel 1. menunjukkan distribusi frekuensi nilai *pretest*, terlihat bahwa dari 36 siswa, sebagian besar atau 27,77% berada pada rentang nilai 40–49. Sementara itu, sebanyak 22,22% siswa berada pada rentang nilai 20–29 dan 60–69. Sisanya, masing-masing 13,88% siswa memperoleh nilai pada rentang 30–39 dan 50–59. Data ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan LKPD, mayoritas siswa masih memiliki pemahaman yang relatif rendah terhadap materi yang diuji. Persentase penilaian uji coba LKPD yang dikembangkan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	20-29	8	22,22%
2	30-39	5	13,88%
3	40-49	10	27,77%
4	50-59	5	13,88%
5	60-69	8	22,22%
	Jumlah	36	

Setelah melakukan *pre-test*, selanjutnya adalah *post-test*. Data mengenai nilai *post-test* siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung, diperoleh bahwa mayoritas siswa berada pada rentang nilai 76–85 sebanyak 20 siswa atau sebesar 55,55%. Selanjutnya, sebanyak 15 siswa atau 41,66% berada pada rentang nilai 67–75. Hanya 1 siswa atau sebesar 2,77% yang

memperoleh nilai tertinggi dalam rentang 86–95. Dari total keseluruhan, terdapat 36 siswa yang mengikuti *post-test*. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai hasil belajar yang cukup baik setelah dilakukannya intervensi pembelajaran. Tabel 3. merupakan perolehan nilai *post-test* di kelas V SD Negeri 101771 Tembung:

Tabel 3. Nilai Posttest

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	67-75	15	41,66%
2	76-85	20	55,55%
3	86-95	1	2,77
Jumlah		36	

Data *pretest* siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung sebanyak 36 siswa, diketahui bahwa nilai terendah (minimum) yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi (maksimum) adalah 67, dengan rata-rata (mean) sebesar 43,16. Data ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau intervensi pembelajaran, capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Data Pretest Siswa

Sumber Data	Nilai		Mean
	Min	Max	
Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung (ada sebanyak 36 siswa)	20	67	43,16

Setelah dilakukan intervensi, hasil posttest yang disajikan dalam Tabel 4.12 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai minimum siswa meningkat menjadi 67, sedangkan nilai maksimum mencapai 87. Rata-rata nilai juga naik secara drastis menjadi 76,27. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar mereka setelah pembelajaran dilakukan. Berikut ini tabel data posttest siswa:

Tabel 5. Data Posttest Siswa

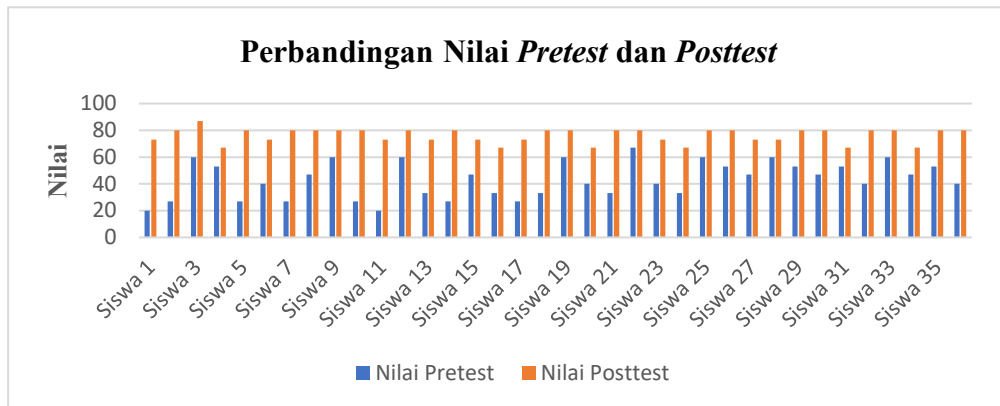
Sumber Data	Nilai		Mean
	Min	Max	
Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung (ada sebanyak 36 siswa)	67	87	76,27

Tabel 5. merangkum perbandingan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Terlihat bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 43,16 meningkat menjadi 76,27 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 33,11 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif dari proses pembelajaran atau intervensi yang diberikan terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam materi yang diuji. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Rangkuman Nilai Rata-Rata Tes Siswa

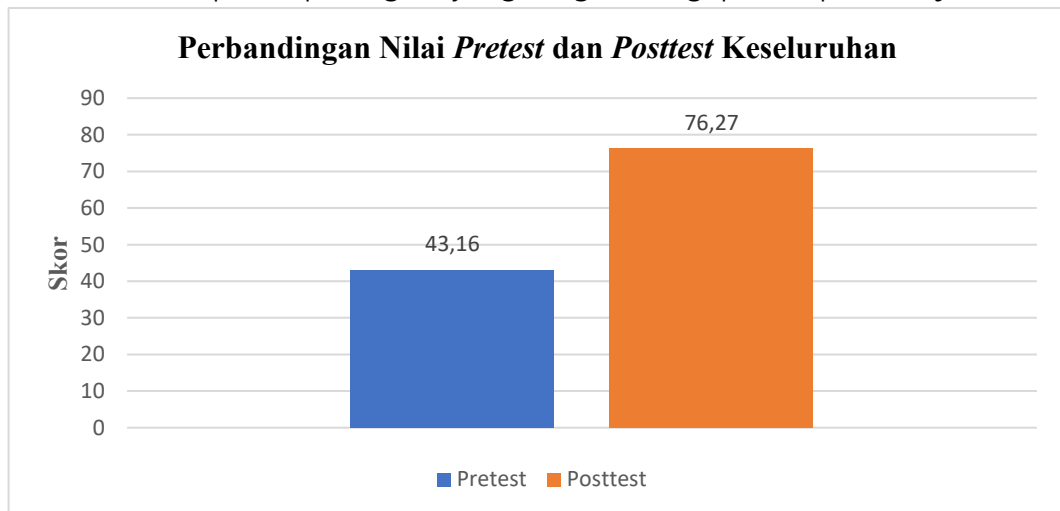
Sumber Data	Nilai		Selisih (peningkatan)
	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	
Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung (ada sebanyak 36 siswa)	43,16	76,27	33,11

Untuk melihat lebih jelasnya, penilaian uji coba diagram berikut menampilkan LKPD yang sudah dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan oleh peserta didik:



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram 3. di atas, siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya LKPD pada mata pelajaran IPAS untuk materi Indonesiaku Kaya Raya dan topik Indonesiaku Kaya Hayatinya. LKPD berbasis PBL berbantuan Canva merupakan perangkat yang berguna bagi proses pembelajaran.



Gambar 4. Diagram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Keseluruhan

Dari diagram di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil tes pada penerapan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva. Data di atas menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 43,16, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mereka yaitu 76,27. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dapat dilihat sebagai berikut:

a) Tanpa Menggunakan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva

$$\text{Persentase Keefektifan} = \frac{1554}{3600} \times 100\% = 43,16\%$$

b) Menggunakan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva

$$\text{Persentase Keefektifan} = \frac{2746}{3600} \times 100\% = 76,27\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase tersebut, tingkat efektivitas menggunakan LKPD diperoleh sebesar 76,27% artinya hasil *posttest* berada pada tingkat pencapaian >76% dimana kriteria dari hasil tersebut menunjukkan "efektif". Oleh karena itu efektivitas produk LKPD yang sudah dikembangkan yaitu LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva efektif guna memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (pelaksanaan), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yaitu tahap *analysis* yakni melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 101771 Tembung. Melalui perolehan data observasi dan wawancara tersebut, diperoleh berbagai informasi penting yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran, kurikulum, materi ajar, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sekolah tersebut membutuhkan LKPD yang disusun tepat dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan LKPD ini bertujuan guna menambahkan minat belajar, mendorong semangat siswa ketika mengikuti pelajaran, serta kemampuan berpikir kritis mereka terlatih. Oleh sebab itu, dibutuhkan LKPD berbasis PBL berbantuan Canva untuk mendukung guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih seru dan interaktif bagi siswa.

Tahap kedua adalah tahap *design*, di mana peneliti mulai membuat rancangan LKPD termasuk menyusun modul ajar, materi, kisi-kisi soal, pertanyaan, serta jawaban. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen untuk menilai kualitas LKPD yang dikembangkan. Dalam proses perancangan, peneliti mendesain tampilan LKPD mulai dari bagian cover sampai halaman akhir (daftar pustaka). LKPD ini berbasis PBL dan dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva.

Tahap ketiga adalah tahap *development*. Tahap ini meliputi proses pembuatan dan pengujian produk. Setelah melalui tahap *analysis* dan *design*, LKPD mulai dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang LKPD yang sesuai dengan hasil analisis dan desain sebelumnya. Setelah produk selesai disusun, peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi untuk

menilai kelayakan, efektivitas dan praktikalitas LKPD tersebut. Selain itu, instrumen soal tes juga turut divalidasi agar dapat dipastikan layak digunakan sebagai alat ukur dalam menilai pencapaian belajar siswa.

Tahap keempat adalah tahap *implementation*. LKPD yang telah dinyatakan layak digunakan mulai diterapkan di sekolah. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyebarkan soal *pre-test* kepada siswa sebelum LKPD digunakan, agar mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami materi keanekaragaman hayati. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk dengan mengajar dan menggunakan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti menyebarkan soal *post-test* kepada siswa untuk mengevaluasi bagaimana LKPD tersebut apakah sudah efektif atau belum dalam memampukan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Tahap terakhir adalah tahap *evaluation*. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi LKPD yang sudah dikembangkan untuk mengidentifikasi kekurangan. Apabila tidak ditemukan kebutuhan untuk perbaikan, LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva dapat langsung diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian pada setiap tahap, termasuk pengujian kelayakan, menunjukkan bahwa LKPD ini layak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut dan produk akhir LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva dapat diselesaikan.

Kelayakan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva

Peneliti mengumpulkan informasi dari guru kelas V SD Negeri 101771 Tembung melalui observasi awal dan wawancara. Pendidik tidak pernah memakai LKPD yang disusun secara khusus dan sistematis karena belum bisa membuat LKPD yang berkaitan dengan teknologi. Guru biasanya hanya memanfaatkan latihan yang tercantum pada buku pegangan guru dan siswa. Soal yang disediakan guru untuk dikerjakan siswa juga hanya terbatas pada soal yang terdapat di buku. Karena hal itu, pihak sekolah mendukung peneliti untuk mengembangkan LKPD yang bisa menjadi referensi bagi guru. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva dan meminta validasi dari ahli materi serta ahli *design*. Penilaian yang dilakukan oleh para ahli ini menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-5.

Kelayakan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva didapatkan melalui perolehan nilai dari validitas kelayakan oleh ahli materi dan ahli *design*. Rincian penilaiannya disajikan sebagai berikut:

1. Data diperoleh dari validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed. Validasi dilakukan dua tahapan. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 24 April 2025 dengan skor 51 persentase 85% kategori "layak digunakan namun masih diperlukan revisi

sesuai saran". Tahap kedua dilakukan pada pada tanggal 8 Mei 2025 dengan skor 59 dengan persentase 98% kategori "Sangat Layak".

2. Data kelayakan *design* LKPD diperoleh peneliti dari hasil validasi oleh validator ahli *design* yaitu Ibu Imelda Free Unita Manurung, S.Pd., M.Pd. Validasi tahap 1 dilakukan pada tanggal 20 Mei 2025 dengan skor 52 dengan persentase 74%. Validator memberikan beberapa saran perbaikan terhadap *design* LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti, adapun saran yang diberikan ahli materi pada adalah a) sub judul dan kelas pada bagian cover, b) kalimat pada petunjuk penggunaan jangan terlalu seperti kalimat perintah permintaan, c) tambahkan tanggal setelah nama dan kelas siswa, d) urutan 1, 2, 3 pada tujuan pembelajaran sejajar namun isi tiap-tiap tujuan menjorok ke dalam, e) sebelum memasuki materi ditambahkan peta konsep, f) materi diperluas dengan tambahan gambar, g) judul pada kegiatan pembelajaran diubah, h) urutan nomor soal latihan LKPD diubah dari sebelumnya, i) tambahkan identitas penulis yaitu peneliti, j) buat daftar pustaka di akhir.. Setelah memperbaiki *design* LKPD sesuai dengan saran validator, peneliti melakukan validasi tahap 2 pada tanggal 22 Mei 2025 dan memperoleh skor 60 dengan persentase 86% kategori "Sangat Layak".
3. Data diperoleh dari hasil validasi oleh praktisi (guru) oleh Ibu Putri Handayani Harahap, S.Pd. Tahap validasi ini dilakukan secara langsung di ruangan kelas V pada tanggal 3 Juni 2025 dengan perolehan skor 47 dengan persentase 94% dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan data yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS pada materi "Indonesiaku Kaya Raya" dengan topik "Indonesiaku Kaya Hayatinya" termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas V SD Negeri 101771 Tembung. Hal ini juga didukung oleh penelitian pengembangan sebelumnya yang dilakukan oleh Miftahul Khirana Anisa (2022) dengan judul "Pengembangan LKPD Berbantuan *Liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Cahaya". Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memperoleh rata-rata sangat valid serta mendapat respon sangat baik dari guru dan siswa sehingga LKPD yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti terdahulu memperoleh nilai dengan kategori sangat valid dari ahli materi dan ahli *design*. Membandingkan hasil penelitian terdahulu, pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki kelebihan yakni hasil validasi *design* pada penelitian ini mendapatkan persentase tinggi, dan LKPD yang

dikembangkan pada penelitian ini mencakup materi keanekaragaman hayati, persebaran flora fauna di Indonesia bukan hanya latihan soal saja.

#### Kepraktisan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas masih belum berjalan secara efektif dan efisien. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, serta belum bisa membuat LKPD yang mendukung minat belajar siswa. Dalam praktiknya, guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa adanya pendekatan atau variasi lain yang lebih menarik dan interaktif.

Guru kelas V SD Negeri 101771 Tembung menyatakan bahwa ia belum memahami cara mengembangkan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa guru masih kurang terampil dalam memanfaatkan, menggunakan teknologi. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi berupa LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva ini terbukti dari hasil validasi yang diberikan oleh Ibu Putri Handayani Harahap, S.Pd., selaku guru kelas V, pada tanggal 3 Juni 2025. Penilaian kepraktisan LKPD dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-5, dan peneliti memperoleh skor 47 dengan persentase 93% yang digolongkan kategori "Sangat Praktis" tanpa memerlukan revisi. Dengan demikian, LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva dapat dikatakan siap untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar dan sangat praktis untuk dimanfaatkan. Sejalan dengan LKPD Berbantuan Liveworksheet Berbasis *Problem Based Learning* merupakan alat bantu pembelajaran di kelas yang sangat berguna dan berhasil, penelitian terdahulu oleh Miftahul Khirana Anisa (2022).

#### Keefektifan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva

Keefektifan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva diuji melalui uji coba produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan tes yang sebelumnya telah melalui proses validasi. Sebelum melaksanakan uji coba produk, peneliti terlebih dahulu mengajar tanpa menggunakan LKPD Berbasis PBL dan kemudian memberikan *pretest* di akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dari 15 soal *pretest* yang diberikan peneliti kepada 36 siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung, hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang tuntas, hanya 1 siswa yang mendapat nilai 67 itu berarti mereka belum memahami sepenuhnya materi pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva, siswa kemudian mengikuti post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, di mana

hanya 6 dari 36 siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan nilai rata-rata *post-test* ini. Kesimpulannya, LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva yang dibuat "Sangat Efektif" untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini selaras dengan temuan Miftahul Khirana Anisa (2022) yang juga mengembangkan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada materi IPA. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dalam penelitian tersebut, LKPD Berbasis PBL menunjukkan efektivitas sangat tinggi dengan rata-rata tingkat efektivitas 95,25. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil terkait hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS dengan topik "Indonesiaku Kaya Hayatinya" untuk siswa kelas V:

1. Tingkat kelayakan pada LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva diperoleh dari ahli materi, ahli *design*. Ahli materi memberikan total skor 59 dengan persentase kelayakan 98% masuk dalam kategori "sangat layak". Ahli *design* memberi total skor 60 dengan persentase 86% termasuk dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD sangat layak untuk digunakan.
2. Tingkat kepraktisan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva diperoleh dari ahli praktisi (guru) kelas V SD Negeri 101771 Tembung. Total skor yang diperoleh adalah 47 dengan persentase 94% kategori "Sangat Praktis".
3. Tingkat keefektifan LKPD Berbasis PBL Berbantuan Canva diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tes *pretest* didapatkan nilai yaitu sebesar 43,16%, atau "Kurang Efektif", sedangkan tingkat efektivitas saat dilakukan *posttest* yaitu sebesar 76,27%, atau "Efektif". Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan LKPD tersebut Efektif. Sehingga dapat disimpulkan Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan "Efektif" dalam proses pembelajaran.

## REFERENCES

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Instrumen pengumpulan data. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.
- Anisa, M. K. (2022). *Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet berbasis Problem Based Learning pada Materi Cahaya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Asmara, A & Anisya S. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Bengkulu: Azka Pustaka
- Az-zarkasyi, M. I. A., & Hindun, H. (2024). Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) dalam Kurikulum Merdeka. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 69-80.
- Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358.
- Marisha Silta Fany, & Willyansah Willyansah. (2025). Problem-Based Learning (PBL) sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas XI.A2 SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i1.189>
- Muna, L. N., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 498-508.
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi kurikulum dan pembelajaran dalam pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 108-118.
- Risandy, L. A., Sholikhah, S., Ferryka, P. Z., & Putri, A. F. (2023). Penerapan Model Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(4), 95-105.
- Sari, D. T., Aula, A. W., Nugraheni, V. A., Dina, Z. K., & Romdhoni, W. (2022, December). Penerapan pembelajaran berbasis masalah pada siswa sd untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 82-96).
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225-242.