E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan LKPD Berbasis Canva Terhadap Efektivitas Hasil Belajar IPAS Kelas IV Semester Ganjil SDN Blotongan 02 & SDN 03 Tuntang Tahun Pelajaran 2025/2026

Selvina Frisca Vindi Yuniar[1], Mawardi[2]
[1]Universitas Kristen Satya Wacana, selvinafrisca123@gmail.com
[2]Universitas Kristen Satya Wacana, mawardi.mawardi@uksw.edu

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangan media pembelajaran LKPD berbasis canva pada mata pelajaran IPAS kelas IVserta untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis canva terhadap efektivitas hasil belajar IPAS kelas IV. Pengembangan penelitian ini menggunakan penelitian *Research & Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Blotongan 02 & SDN 03 Tuntang. Hasil validasi media sebesar 94,2% dengan kategori "Sangat Baik" dan perolehan hasil validasi materi sebesar 93,3% dengan kategori "Sangat Baik". Media LKPD berbasis canva dinyatakan efektif dikarenakan hasil post-test meningkat dari hasil pre-test. Adanya perbedaan rata-rata dari hasil post-test dan pre-test ditunjukkan dengan Signifikansi (*2-tailed)* .000 < 0.05 maka Ho ditolak. Dari hasil penelitian media pembelajaran LKPD berbasis canva yang dikembangkan memiliki kategori "sangat layak" untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD Berbasis Canva, Efektifitas Hasil Belajar IPAS

Abstract

This study aims to develop a Canva-based Student Worksheet (LKPD) learning media for the fourth grade science subject and to determine the feasibility level of the Canva-based Student Worksheet learning media on the effectiveness of the fourth grade science learning outcomes. The development of this study uses Research & Development (R&D) research with the development of the ADDIE model consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Blotongan 02 & SDN 03 Tuntang. The media validation results were 94.2% with the category "Very Good" and the acquisition of material validation results was 93.3% with the category "Very Good". The Canva-based Student Worksheet media was declared effective because the post-test results increased from the pre-test results. The difference in the average of the post-test and pre-test results is indicated by the significance (2-tailed) .000 <0.05 so Ho is rejected. From the results of the study, the Canva-based Student Worksheet learning media developed has a "very feasible" category to be implemented in learning.

Keywords: Development, Canva-Based LKPD, Effectiveness of Science Learning Outcomes

Corresponding Author:
Selvina Frisca Vindi Yuniar

Universitas Kristen Satya Wacana, selvinafrisca123@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan masyarakat yang cerdas, kompeten, dan inklusif. Pendidikan selalu berkembang beriringan dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak positif dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya sektor pendidikan. Sektor pendidikan memanfaatkan perkembangan dari teknologi informasi salah satunya untuk memfasilitasi pembelajaran kepada peserta didik. Guru sebagai fasilitator penyampai informasi ilmu kepada peserta didik juga perlu memanfaatkan teknologi.

Guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar tentu membutuhkan sumber pengajaran dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan harus mampu menginspirasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan minat mereka untuk melakukannya. Guru sebagai tenaga pengajar harus mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar harus menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan bahan ajar harus memuat hal-hal yang menjadikan peserta didik berpikir kritis sebagai salah satu keterampilan yang diperlukan pada abad 21. Keterampilan abad 21 memiliki peran penting bagi peserta didik dalam menyelesaikan masalah atau memberikan solusi yang tepat. Keterampilan ini perlu diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat. Salah satunya yaitu dengan membuat bahan ajar berbentuk LKPD menggunakan aplikasi software terbaru dengan indikator di dalamnya mencakup kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yaitu melakukan wawancara dengan guru di SD Negeri Blotongan 02 dan SDN 03 Tuntang bahwasanya guru telah menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran tetapi masih menggunakan LKPD sederhana berbasis LKS dan juga cetak dari program microsoft word yang hanya tampilan warna hitam putih. Kurikulum yang digunakan di sekolah pada saat ini yaitu Kurikulum Merdeka yang diterapkan dari kelas I sampai kelas VI. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Blotongan 02 dan SDN 03 Tuntang cukup bagus karena telah mencapai KKTP pada beberapa mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia dan Seni Budaya. Sedangkan untuk mata pelajaran IPAS, Matematika, dan Bahasa Inggris masih belum mencapai KKTP. Hasil belajar tersebut mencakup penilaian pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai bahan ajar guru dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar peserta didik terutama dalam berpikir kritis. Pemberian soal-soal oleh guru yang masih tergolong LOTS (Lower Order Thinking Skills) menjadi alasan rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas IV pada mata pelajaran IPAS tampak bahwa selama pembelajaran tidak semua peserta didik fokus pada pembelajaran yang berlangsung. Hal ini tampak, ketika guru bertanya, sebagian peserta didik tidak menjawab pertanyaan dari guru, karena peserta didik tidak tahu apa yang ditanyakan. Ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal yang ditulis di papan tulis, peserta didik kurang antusias mengerjakan soal-soal tersebut. Meskipun dalam pembelajaran terdapat bahan ajar tetapi tidak tersedia LKPD dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan LKPD berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV Sekolah Dasar". Pemilihan mata pelajaran ini bukan tanpa alasan, pada mata pelajaran IPAS yang kerap kali dianggap sulit oleh peserta didik karena berkaitan dengan struktur dalam pembelajarannya yang cukup kompleks, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti mengambil mata pelajaran IPAS sebagai bahan penelitian. Urgensi diadakannya penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melihat permasalahan-permasalahan yang timbul, terutama

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

berkaitan dengan penggunaan dan pembuatan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu adanya analisis LKPD berbasis keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor terlebih dahulu agar solusi yang diberikan tepat, efektif, dan efisien.

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan 5 strategi yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu sebuah struktur yang terencana dan sistematis delam mengatur serangkaian kegiatan penelitian desain maupun pengembangan.

1. Analysis
   Tahap analisis adalah tahap pertama dalam model pengembangan model ADDIE. Pada tahap penelitian ini mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran IPAS, nampak guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) namun tidak berbasis canva. Nampak siswa bermain sendiri, ada yang berbicara dengan teman sebangku, ada yang diam saja tidak mendengarkan guru. Langkah untuk menganalisis dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara guru kelas IV, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis proses pembelajaran.
2. Design
   Berdasarkan hasisl analisis kebutuhan peserta didik, tahap berikutnya yaitu membuat design penelitiaan dalam bentuk rancangan penelitian yaitu modul ajar IPAS kelas IV semester ganjil materi ”Keberagaman Agama ” dengan menggunakan LKPD berbasis canva. Peneliti kemudian menentukan unsur yang akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran. Unsur tersebut yaitu: menentukan tema dalam pembelajaran, mengumpulkan materi, menyusun modul ajar, mengembangkan capaian pembelajaran, serta mengembangkan tujuan pembelajaran. Desain media pembelajaran tetap bersifat konsep dan akan menjadi landasan untuk tahap pengembangan selanjutnya. Pada tahap perancangan, tidak hanya sebatas membuat media, tetapi di tahap ini juga perlu menyelaraskan materi dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan yaitu membuat membuat modul ajar , membuat LKPD dan instrument. Di dalam LKPD berupa cover, petunjuk pengerjaan LKPD serta soal-soal mengenai keberagaman agama dan keberagaman alat musik.
3. Development
   Tahap pengembangan ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini, perlu dilakukannya validasi oleh para ahli yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Instrument validasi ahli materi yaitu berupa modul ajar IPAS menggunakan validator ahli materi dan ahli media. Instrument ahli materi terdiri dari relevansi, bahasa, dan efisien. Validasi ahli media yaitu berupa LKPD berbasis canva. Instrument ahli media terdiri dari Tampilan, isi media, bahasa dan kepraktisan. Hasil dari media LKPD berbasis canva ini perlu mendapatkan persetujuan dari para validator ahli untuk memastikan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebelum diterapkan pada siswa.
4. Implementation
   Proses pelaksanaan ini melibatkan penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Pada fase ini, LKPD yang sudah divalidasi di uji cobakan di Kelas IV SD Blotongan 02 dan SDN 03 Tuntang. Materi diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian awal

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran untuk memberikan masukan pada pelaksanaan selanjutnya. Hasil dari pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk memahami dampaknya terhadap kualitas pengajaran, termasuk efisiensi, daya tarik, dan efektivitas. Penerapan juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik guna memperbaiki sketsa produk yang telah dibuat.

5. Evaluation
   Tahap evaluasi adalah penelitian terhadap LKPD berbasis canva baik positif maupun negatif. Sebenarnya, proses evaluasi dapat dilakukan di akhir setiap tahapan dari empat fase yang ada. Evaluasi yang dilakukan pada keempat tahap tersebut dikenal sebagai evaluasi formatif, yang bertujuan untuk segera melakukan perbaikan. Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilaksanakan untuk menilai kualitas sebuah program pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini meliputi keparaktisan media, keefektifan media, serta validitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan model pengembangan produk yang diterapkan dalam penelitian media pembelajaran ini, yaitu model ADDIE, terdapat lima langkah yang perlu dilalui. Berikut adalah tahap-tahap dalam pelaksanaan penelitian pengembangan tersebut:

Analysis

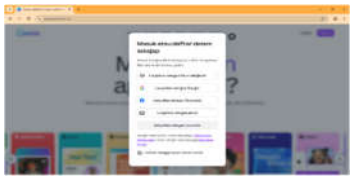
Pada fase analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan observasi serta wawancara di SD Negeri Blotongan 02 Salatiga dan SD Negeri 03 Tuntang, Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru kelas IV di SD Negeri Blotongan 02 Salatiga dan SD Negeri 03 Tuntang sama-sama belum memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh guru juga tergolong jarang dan LKPD yang pernah digunakan belum memenuhi kriteria sebagai LKPD yang baik dan berkualitas serta belum dirancang untuk pembelajaran penemuan, di mana siswa diharapkan dapat menggali informasi secara mandiri mengenai topik yang akan mereka pelajari. LKPD yang digunakan oleh guru kelas IV di SD Negeri Blotongan 02 Salatiga dan SD Negeri 03 Tuntang hanya terfokus pada penyelesaian soal-soal yang ada tanpa adanya aktivitas khusus yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan secara mandiri serta berfungsi sebagai langkah awal dalam mengidentifikasi permasalahan. Sehingga antusias siswa dalam mata pelajaran IPAS kurang bersemangat. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan LKPD berbasis canva berbantuan canva pada materi keberagaman agama dan alat musik tradisional. Selain melakukan wawancara dan observasi peneliti juga melakukan kegiatan pengisian angket yang harus dikerjakan oleh peserta didik, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam memahami materi keberagaman agama dan alat musik tradisional. Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan mengenai cara mengahargai setiap ada perbedaan disekitarnya.

Design

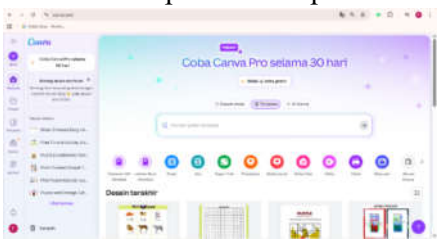
Media LKPD berbasis canva ini merupakan media pembelajaran IPAS yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV. Materi yang disajikan merupakan materi keberagaman agama dan alat musik tradisional dari buku LKS. Untuk menghasilkan LKPD berbasis canva ada dua langkah yaitu menentukan materi dan merancang format LKPD melalui aplikasi canva. Setelah memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam LKPD, langkah berikutnya adalah perancangan format LKPD. Perancangan LKPD diawali dengan menentukan cover, petunjuk, kompetensi yang akan dicapai, menentukan warna, jenis dan huruf. Berikut langkah-langkah dalam tahap perencanaan:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

1. Pemilihan materi
   Materi adalah unsur penting dalam setiap media pembelajaran. Dalam media LKPD yang berbasis canva ini, peneliti memilih materi yang ada di dalam buku LKS IPAS untuk siswa kelas IV pada semester ganjil. Peneliti memilih materi dari buku LKS IPAS siswa dengan tujuan agar konten tersebut tetap sejalan dengan silabus, kurikulum, dan indikator pencapaian yang ditargetkan untuk siswa kelas IV.
2. Membuat media LKPD berbasis canva
   a) Login pada aplikasi canva
      Aplikasi Canva sangat ideal bagi pemula yang ingin menciptakan komik. Di dalam aplikasi ini, tersedia berbagai tema menarik yang dapat bisa diakses tanpa biaya. Namun, tidak semua tema tersedia secara gratis, ada juga yang berbayar. Selain itu, Canva memudahkan pengguna karena memiliki fleksibilitas yang tinggi. Aplikasi ini tidak hanya bisa diakses lewat laptop, tetapi juga bisa digunakan di ponsel. Sebelum memulai dengan Canva, pengguna perlu melakukan login dengan beberapa opsi, yaitu melalui Gmail, Facebook, atau email. Setelah berhasil login, pengguna dapat memanfaatkan aplikasi Canva sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 1 Tampilan awal aplikasi canva



Gambar 2 Tampilan setelah login aplikasi canva

Gambar di atas menunjukkan bahwa pengguna masuk ke akun canva. Selanjutnya, pengguna bisa memilih ikon template yang ada di sisi kiri untuk mulai membuat LKPD.

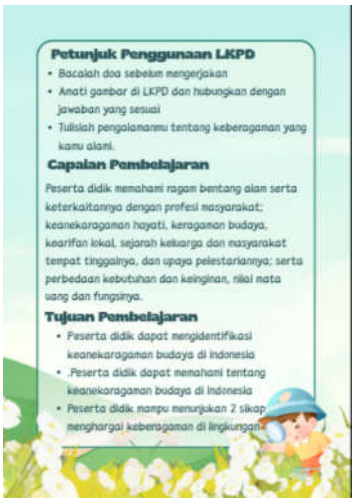
b) Desain cover LKPD
   Pada tahap perancangan ini, dilakukan sebuah desain media yang relevan dengan materi yang ada. Peneliti membuat LKPD menggunakan aplikasi Canva di tahap ini. Dengan memilih pamflet cover yang tepat sesuai dengan tema yang diteliti, serta ukuran huruf dan kombinasi warna yang sesuai, sehingga LKPD yang dihasilkan menjadi menarik.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X



Gambar 3 Desain Cover LKPD

c) Petunjuk pengerjaan LKPD
Tujuan dari instruksi LKPD adalah untuk menawarkan arahan yang rinci dan berurutan sehingga seseorang bisa melaksanakan suatu aktivitas atau pekerjaan dengan tepat, efisien, dan memperoleh hasil yang diinginkan.



Gambar 4 Petunjuk pengerjaan LKPD

d) LKPD keberagaman
Lembaran-lembaran ini berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Yang didalamnya berisi petunjuk untuk menghubungkan garis sesuai dengan jawaban yang tepat. LKPD ini bertujaun Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi mata pelajaran yang diberikan, serta membantu siswa untuk menambah wawasan tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.



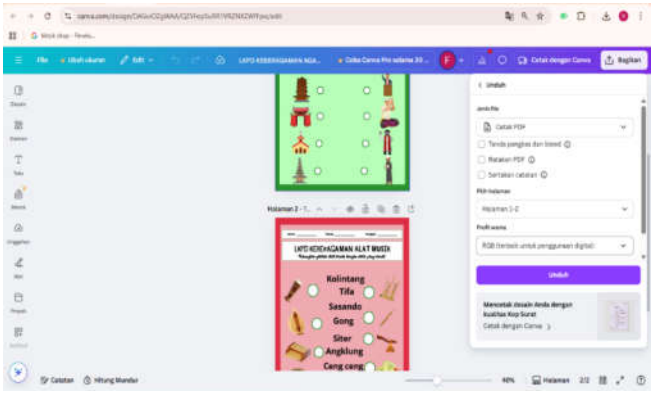
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X



Gambar 5 LKPD keberagaman

e) Penyimpanan hasil design LKPD

Setelah LKPD sudah jadi, kemudian LKPD itu disimpan supaya bisa dicetak. Langkah-langkah untuk menyimpannya adalah dengan memilih tombol berbagi di sudut kanan atas, lalu pilih bagian untuk mengunduh. Kemudian, pilih format file cetak PDF, dan terakhir tekan unduh. Tunggu sampai desain komik tersimpan di laptop. Setelah tersimpan, LKPD sudah bisa dibawa ke tempat percetakan untuk dicetak.



Gambar 6 Penyimpanan hasil design LKPD

3. Mengembangkan tujuan pembelajaran
   - Jika peserta didik mengamati slide PPT, tanya jawab dan diskusi kelompok, peserta didik dapat mengidentifikasi keanekaragaman budaya di indonesia.
   - Jika peserta didik berdiskusi dalam berkemlompok, peserta didik dapat memahami tenyang keanekaragaman budaya di indonesia.
   - Melalui kegiatan berdiskusi keanekaragaman daerah di indonesia, peserta didik mampu menunjukkan 2 sikap menghargai keberagaman di lingkungan.
   - Jika peserta didik tanya jawab maka peserta didik dapat merumuskan masalah apakah adanya keanekaragaman budaya selalu menimbulkan masalah.
4. Penyusunan modul ajar

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

a. Membuat informasi umum
   1) Identitas modul
   2) Kompetensi awal
   3) Profil pelajar Pancasila
   4) Sarana dan prasarana
   5) Target peserta didik

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

6) Pendekatam, model dan metode pembelajaran

b. Membuat kompenen inti
   1) Capaian pembelajaran
   2) Tujuan pembelajaran
   3) Pemahaman bermakna
   4) Pertanyaan pemantik
   5) Kegiatan pembelajaran
   6) Refleksi peserta didik dan guru
   7) Kegiatan pengayaan dan remedial
   8) Lampiran-lampiran
   9) Daftar Pustaka
   10) Membuat penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan

Development

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mewujudkan produk sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya. LKPD dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva dipilih karena memiliki berbagai alat untuk editing yang mendukung pembuatan desain grafis. Selain itu, pengguna dapat menciptakan desain secara mandiri karena Canva sudah menawarkan berbagai elemen seperti bentuk, garis, grafik, stiker, foto, video, audio, diagram, tabel, bingkai, kisi, dan banyak lagi. Canva juga menyediakan beragam font menarik, efek, filter, serta opsi untuk menganimasikan teks dan gambar, dan banyak fitur lain yang bisa dimanfaatkan secara gratis. Setelah produk jadi, kemudian produk itu akan ditinjau oleh dosen pembimbing terlebih dahulu, setelah itu kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Validais Ahli

   Pada tahap pengembangan, produk diuji oleh dua validator ahli dengan hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

   Tabel 1 Hasil Validasi Ahli oleh Validator Ahli

No.	Nama	Validator	Presentase	Keterangan
1.	Dr. Adi Winanto, M.Pd	Media	94,2 %	Sangat Baik
2.	Dr.MAWARDI,S.Pd., M.Pd.	Materi	93,3 %	Sangat Baik

Pengembangan media LKPD berbasis canva divalidasi oleh dua validator yaitu validator materi dan validator media. Instrumen validasi ahli materi terdiri dari 3 aspek dengan15 indikator. Sedangkan untuk instrument validasi ahli media terdiri dari 5 aspek dengan 15 indikator. Validasi dilakukan untuk mendapat saran dan masukan.

Implementation

Setelah LKPD berbasis canva melewati proses validasi oleh para pakar dan dinyatakan sesuai dan layak, LKPD tersebut kemudian diterapkan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai daya tarik LKPD yang telah dibuat. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian selama tiga hari. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan uji soal dengan soal sebanyak 25 pilihan ganda. Uji soal dilakukan bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, melatih keterampilan mengerjakan soal, dan memberikan pengalaman ujian yang sebenarnya sebelum menghadapi ujian formal. Dari hasil uji soal tersebut terdapat 9 soal yang valid. Setelah itu pada hari kedua peneliti melakukan kegiatan *pretest* yang dikerjakan oleh peserta didik. Tujuan diadakan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik sebelum mereka menerima materi pembelajaran. Proses siswa mengerjakan soal *pretest* dapat dilihat pada dokumentasi Gambar 7 berikut:

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X



Gambar 7 Siswa Kelas IV sedang Mengerjakan Soal *Pretest*

Setelah peserta didik mengerjakan soal *pretest,* peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan produk yang dikembangkan yaitu LKPD berbasis canva dengan memanfaatkan LCD projector untuk menayangkan materi. Dalam penelitian ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan tujuan untuk menciptakan interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Ditengah tengahpenyampaian materi peserta didik bermain peran untuk memerankan situasi atau masalah mengenai keberagaman. Peneliti tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi memberikan contoh-contoh yang relavan atau konkrit dengan kehidupan sehari-hari peserta didik ketika sedang mengalami keberagaman di sekitar mereka. Setelah peneliti selesai menyampaikan materi kemudia peserta didik mengerjakan LKPD mengenai keberagaman agama dan alat musik tradisional. Didalam LKPD juga terdapat petunjuk cara mengerjakan LKPD tersebut dengan tujuan agar peserta didik dapat mengerjakannya dengan mudah.



.

Gambar 8 penyampaian materi dan Penggunaan Media LKPD berbasis canva

Pada pertemuan ketiga peneliti meberikan soal *posttest* ke peserta didik untuk dikerjakan. *Posttest* bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan setelah proses pembelajaran selesai. Selain itu, posttest juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan.



Gambar 9 Siswa Kelas IV sedang Mengerjakan Soal *Posttest*

Evaluation

Tahap terakhir adalah Evaluasi, yang berfungsi sebagai penyempurnaan akhir LKPD sebagai sarana pembelajaran. Selain dari evaluasi terakhir ini, dalam penelitian ini juga

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

terdapat evaluasi yang dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Aspek-aspek yang dievaluasi mencakup analisis efektivitas dan analisis kepraktisan.

1. Analisis Efektivitas
   a. Uji Normalitas
      Uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebelum peneliti menganalisis data. Peneliti melakukan uji ini sebelum mengolah data sesuai dengan metode penelitian yang telah ditentukan. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk melihat seberapa baik data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Berikut adalah hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS 25.0:

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.139	57	.008	.953	57	.027
posttest	.114	57	.062	.960	57	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.9 data yang diperoleh dari perhitungan uji normalitas adalah berdistribusi normal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil sig *kolmoogrov smirnov* 0,008 pada *pretest* dan 0,062 pada *posttest*. Dengan hasil nilai *pretest* 0,008 dan 0,062 pada *posttest* > 0.05. Jadi pada hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa H_o diterima H_I ditolak sehingga data yang digunakan berdistribusi normal.

   b. Uji Homogenitas
      Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih banyak data sampel yang diambil dari populasi dengan variasi serupa. Pengujian homogenitas diterapkan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil pengolahan data *posttest* menggunakan SPSS 25.0:

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	3.451	1	64	.068
	Based on Median	2.917	1	64	.093
	Based on Median and with adjusted df	2.917	1	61.283	.093
	Based on trimmed mean	3.428	1	64	.069

Berdasarkan tabel 4.10 data yang diperoleh dari perhitungan uji homogenitas adalah 0,068 > 0,05. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil signifikasi > 0.05, Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa H_o diterima H_I ditolak sehingga data yang digunakan berdistribusi homogen.

   c. Uji T
      Uji t-test digunakan untuk menguji signifikasi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Setelah data melakukan uji prasyarat yang

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

menunjukkan bahwa hasilnya berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji-t atau uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic paramrtric yaitu *Paired Sample T-test*.

Tabel 3 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	59.8182	33	14.93832	2.60043
	POST TEST	80.3636	33	11.17704	1.94567

Berdasarkan tabel di atas, hasil post-test yaitu 80,36 lebih tinggi dari hasil pre-test yaitu 59,81 yaitu Ho ditolak dan $H1$ diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS pada soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Paired Samples Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-24.48485	21.44633	3.73333	-32.08939	-16.88031	-6.558	32	.000

Tabel diatas merupakan hasil uji t pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil tersebut menjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar IPAS awal dan hasil belajar IPAS akhir.

d. Uji N-Gain

Metode N-Gain merupakan cara yang sering digunakan guna menilai sejauh mana efektivitas sebuah pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode ini menyediakan dasar yang kokoh untuk menilai tingkat keberhasilan suatu program proses belajar telah berkontribusi pada pemahaman peserta didik. Pendekatan N-Gain mengevaluasi perubahan relatif pada tingka pengetahuan siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Di bawah ini data pada Tabel 4.13 hasil perhitungan uji t dengan menggunakan SPSS 25.0.

Tabel 5 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	57	.50	1.00	.8543	.15378
ngain_persen	57	50.00	100.00	85.4322	15.37806
Valid N (listwise)	57				

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan tabel 4.13 data yang diperoleh nilai 0,7897, nilai tersebut > 0,70 maka kategori yang diperoleh yaitu "Peningkatan Tinggi". Sedangkan untuk nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 78,9683 maka kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dalam bentuk persentase nilai tersebut lebih > 76% maka penggunaan media LKPD sudah efektif.

2. Analisis Kepraktisan
   Uji kepraktisan pengembangan media LKPD dari angket kepraktisan yang diisi oleh siswa SDN Blotongan 02 Salatiga dan SDN 3 Tuntang. Hasil angket yang diisi oleh siswa dapat dilihat dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} x\ 100\%$$

$= \frac{492}{600} \times 100\%$

$= 82\ \%$

Berdasarkan hasil presentase respon siswa diatas bahwasannya media LKPD berbasis canva mendapatkan respon kategori "Sangat Baik dengan presentase 82%

SIMPULAN

Dari penjabaran diatas yaitu mengenai pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah dilakukannya penelitian, tujuan dilakukan penelitian, dan metode pengembangan serta pembahasan megenai LKPD yang di kembangkan berbasis aplikasi canva untuk kelas IV mata pelajaran IPAS materi mengenal keberagaman agama dan alat musik tradisional dapat disimpulkan: 1) penelitian ini mengasilkan media berupa LKPD berbasis canva dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, 2) penilaian ahli media terhadap bahan ajar LKPD berbasis canva dinyatakan layak dengan perolehan skor 94,2 %, 3) penilaian ahli materi terhadap materi ajar LKPD berbasis canva dikategorikan layak dikarenakan mendapat perolehan skor 93,3 %, serta pengembangan media LKPD berbasis canva dinyatakan layak karena telah memenuhi 3 kriteria ketuntasan yaitu: valid, efektif dan praktis.

Saran

Berdasarkan kesimpulam diatas, maka saran peneliti yaitu:

1. Bagi guru
   Penggunaan media LKPD berbasis vanva menjadi salah satu media yang menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS materi menghargai keberagaman dan alat musik tradisional, sehingga guru bisa menggunakan media lain yang menarik pada mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Bagi sekolah
   Media LKPD berbasis canva bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengimplementasikan suatu proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti lain
   Untuk mengembangkan media LKPD berbasis canva bisa dikembangkan lebih luas lagi dengan berbagai kreatifitas yang dimiliki dan media ini tidak hanya bisa

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

dipraktekan pada materi menghargai kebegaman dan alat musik tradisional saja tetapi bisa juga di materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, N. D. (2021). Pengembangan Media Mikaragam (Miniatur Kereta Api Keberagaman Agama) Pada Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Agama Kelas Iv Sd. *Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya*.

Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadillah, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. *Al Ittihadu*, *3*(1), 105-116.

Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, *1*.

Faddhillah, O. N. (2024). *Pengembangan Mediakomik Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negri 7 Prambon Nganjuk Pada Mata Pelajaran Ipas* (Doctoral Dissertation, Iain Kediri).

Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 33-38.

Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Dan Aplikasi Canva For Education Kelas 4 Sd/Mi. *Journal On Teacher Education*, *4*(3), 841-851.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384-2394.

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

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.

Mursalim, M., & Rumbarak, T. A. (2021). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Ypk Getsemani Warwanai. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *3*(2), 175-184.

Noviyanti, R. (2023). *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kela Iv Sdn Pinayungan Iv Kecamatan Telukjambe Timur Tahun Ajaran 2023/2024)* (Doctoral Dissertation, Ubp Karawang).

Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi Spss. *Jurnal Cahaya Nusantara*, *1*(2), 55-68.

Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86-100.Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, *4*(2), 484-495.

Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, *2*(1), 84-97.Rohma, A., & Sholihah, U. (2021).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(3), 292-306.

Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ips. *Journal Of Economic Education And Eco-Technopreneurship*, *2*(2), 64-72.

Putri Cantika, W. A. N. D. A., Rahmi Nasution, A., & Yulizah, Y. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Keanekaragaman Budaya Rejang Lebong Di Kelas Iv Sd N 01 Rejang Lebong* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup).Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-Lkpd Interaktif Menggunakan Website Wizer. Me Pada Pembelajaran Ips Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas Iv Sdn Tanah Kalikedinding Ii. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(1), 86-97.

Rosmana, P. S., Ruswan, A., Illahi, A. M., Fauziah, D. R., Rahmawati, H., Fauziyah, N. N., ... & Nabilah, S. (2024). Modifikasi Lkpd Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 1259-1270.

Saragih, M. P., & Simanihuruk, L. (2025). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(4), 4455-4470.

Usmil, U. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Canva Materi Penjajahan Bangsa Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).

Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E–Lkpd) Berbantuan Liveworksheet. In *Seminar & Conference Proceedings Of Umt* (Pp. 149-157).

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 621-629.