



PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI PENGGUNAAN EJAAN KELAS IV DI SD NEGERI 101767 TEMBUNG

Yosephine Edwina¹, Erlinda Simanungkalit², Halimatusakdiah³,
Dody F. Pandimun Ambarita⁴, Masta Marselina Sembiring⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: yosephine2211@gmail.com

Abstract

This research and development was carried out with the aim of determining the feasibility and effectiveness of LKPD based on Canva-Assisted Problem Based Learning on Grade IV Spelling Material at SD Negeri 101767 Tembung. The type of research carried out is research and development with the ADDIE model which consists of several stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research consisted of 26 students in class IV of SD Negeri 101767 Tembung. And the object of the research was the development of LKPD based on Problem Based Learning with the help of Canva. To determine the feasibility and effectiveness, an assessment was carried out on the LKPD product being developed from the results of tests carried out by students. The results of this research show that the LKPD based on Problem Based Learning assisted by Canva on the material on the use of spelling in class IV at SD Negeri 101767 Tembung is very suitable for use in learning. From material expert validation, the percentage results were obtained at 93.9% in the "very feasible" category, validation by design experts obtained a percentage result of 83% in the "very feasible" category and in the effectiveness test by giving test questions to students the average was 81.53%. With the effective category. Based on these results, it can be concluded that the LKPD based on Problem Based Learning assisted by Canva on the material Use of Spelling for class IV at SD Negeri 101767 Tembung is very feasible and effective for use in the learning process.

Keyword: LKPD, Problem Based Learning, Spelling Material

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, dan keefektifan LKPD berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva Pada Materi Penggunaan Ejaan Kelas IV Di SD Negeri 101767 Tembung. 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 IV SD Negeri 101767 Tembung yang berjumlah 26 siswa. Dan yang menjadi objek dalam penelitian adalah pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva. Untuk mengetahui kelayakan, dan keefektifan, maka dilakukan penilaian terhadap produk LKPD yang dikembangkan. Untuk keefektifan dinilai dari hasil tes yang dilakukan oleh siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi penggunaan ejaan di kelas IV SD Negeri 101767 Tembung sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari validasi ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 93,9% dengan kategori "sangat layak", validasi ahli design diperoleh hasil persentase sebesar 83% dengan kategori "sangat layak" dan pada uji keefektifan dengan memberikan soal tes kepada siswa diperoleh rata-rata sebesar 81,53%. Dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi Penggunaan Ejaan kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung sangat layak, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: LKPD, Problem Based Learning, Penggunaan Ejaan

PENDAHULUAN

Pembelajaran masa depan memerlukan perubahan yang berfokus pada siswa sebagai subjek pembelajaran dan berpusat pada kemampuan individu. Pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan dan bakat siswa juga harus dipertimbangkan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua yang dimiliki siswa dapat ditingkatkan. Pendidik dan institusi pendidikan harus terus melakukan inovasi dan pembaruan untuk mendorong perubahan yang bertumpu pada siswa.

Semua guru harus memiliki rencana pembelajaran (Arikunto, 2018). Perencanaan pembelajaran berarti membuat alat pembelajaran. Perangkat pembelajaran sangat penting untuk kesuksesan guru dalam menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertumpu pada kemampuan individu. Namun, banyak guru yang belum membuat perangkat pembelajaran (Ningrum, 2022).

Perangkat pembelajaran, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), harus dikembangkan dan dikelola oleh guru itu sendiri. LKPD adalah pilihan terbaik untuk mencapai indikator pembelajaran dan sangat penting. Dimana guru dapat menulis instruksi belajar, materi dasar, latihan, atau soal-soal untuk dikerjakan siswa di lembar kerja (Pawestri & Zulfiati, 2020). Lembar Kerja Peserta Didik juga membantu guru menilai pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang disarankan (Harahap, 2020). Model ini menggunakan teori konstruktivisme. *Problem Based Learning* memberi peserta didik kesempatan yang luas untuk

menyelidiki masalah yang dihadapi ketika diterapkan. Hal ini sejalan dengan empat pilar pendidikan utama UNESCO: belajar memahami (*learning to know*), belajar melaksanakan (*learning to do*), dan belajar melakukan (*learning to do*).

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung, masih banyak ditemukan peserta didik belum mengenal apa itu ejaan, belum mengetahui bagaimana penggunaan ejaan itu dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu juga dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan buku paket dari sekolah saja. Hal yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah bahan ajar. Bahan ajar disini lebih kepada keberadaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pelajaran yang lainnya, guru belum pernah menggunakan LKPD yang dirancang secara khusus dan sistematis. Guru hanya berpatokan pada soal-soal yang ada di buku siswa dan buku referensi soal lainnya. Untuk soal-soal yang akan dikerjakan siswa, biasanya guru hanya akan mengganti pola nomor yang ada di buku soal dengan yang dibacakan kepada siswa. Hal ini membuat siswa cenderung hanya mencatat dan mendengarkan dan merasa jenuh serta bosan karena kurang menarik dalam mengerjakan soal.

Peneliti bertanya kepada guru wali kelas IV tentang jenis LKPD yang digunakan. Guru tersebut menjawab bahwa jenis LKPD yang digunakan

belum memenuhi syarat-syarat penyusunan LKPD yang baik dan benar. Peneliti bertanya kepada guru apakah dia pernah membuat LKPD berbasis masalah. Guru tersebut menjawab tidak. Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas IV, dapat disimpulkan bahwa guru belum pernah membuat LKPD yang dikembangkan sendiri.

Guru harus menggunakan pembelajaran yang lebih menarik agar siswa tidak jenuh atau bosan. Siswa di SD Negeri 101767 Tembung masih mengerjakan tugas dari buku cetak atau dari pemerintah, tetapi LKPD lebih menarik dan interaktif. Aplikasi Canva digunakan oleh peneliti untuk membuat desain LKPD lebih menarik. Aplikasi ini sangat membantu pendidik menjelaskan materi pelajaran dan membuat soal latihan untuk peserta didik. Peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengerjakan soal karena penggunaan huruf yang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Dengan Berbantuan Canva Pada Materi Penggunaan Ejaan Kelas IV Di SD Negeri 101767 Tembung”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi: Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi

(*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2021).

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada bagian ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Evanny Sihombing, S.Pd., bertujuan untuk menentukan kebutuhan belajar, masalah, dan desain pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui fakta dan masalah yang terjadi di lapangan, terutama terkait ketersediaan dan penggunaan LKPD.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti akan menetapkan strategi pengajaran untuk menyampaikan LKPD yang telah dibuat. Kemudian, peneliti akan menjelaskan kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa. Setelah itu, materi akan dikumpulkan dari berbagai sumber untuk digunakan sebagai referensi saat membuat LKPD. LKPD akan dirancang sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

3. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap penerapan ini akan diadakan uji coba produk. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi Penggunaan Ejaan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung. Tahap penerapan LKPD ini bertujuan untuk menguji keefektifan LKPD dalam kegiatan pembelajaran. LKPD dinyatakan valid jika sudah mencapai Tingkat pencapaian 77-88% keefektifan.

4. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir penelitian pengembangan, evaluasi menilai LKPD yang dikembangkan. Apakah

kekurangan dan kelemahan masih ada? Jika tidak ada yang perlu diperbaiki, LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jika ada yang perlu diperbaiki, LKPD *Problem Based Learning* berbantuan Canva harus dievaluasi terlebih dahulu. Ini dapat dilakukan dengan mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi dan membandingkan hasil *post-test* peserta didik dengan hasil *pre-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Analisis dilakukan sebagai tahap observasi pertama di SD Negeri 101767 Tembung. Hasilnya didasarkan pada perangkat pembelajaran, kurikulum, materi, dan evaluasi siswa. Peneliti menemukan bahwa lembar kerja siswa di SD Negeri 101767 Tembung harus dirancang secara khusus dan sistematis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva ini diperlukan untuk membantu guru menciptakan lembar kerja yang dirancang secara khusus dan sistematis dan membantu siswa dalam aktif meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

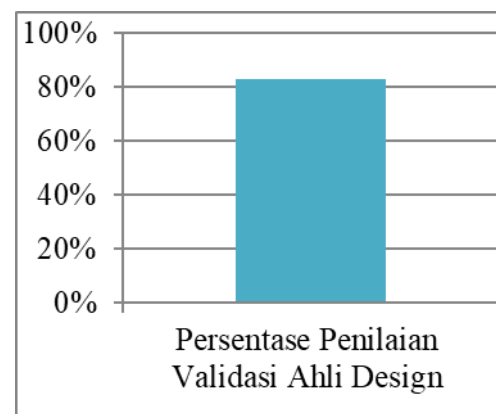
2. Tahap *Design* (Desain)

Pada titik ini, peneliti sedang menyusun desain LKPD, menyusun bahan-bahan (materi, kisi-kisi soal, soal, dan jawaban), menyusun modul pelajaran, dan menyusun alat penilaian kualitas LKPD. Mulai dari pembuatan cover, peneliti membuat cover yang

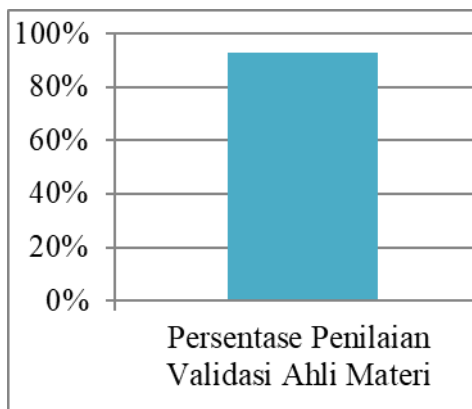
menarik agar siswa juga tertarik dengan proses pembelajaran. Untuk LKPD ini, ada LKPD cetak yang dapat diedit dengan menggunakan aplikasi *Canva Profesional*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, analisis dan desain awal diubah menjadi produk jadi melalui pembuatan dan pengujian produk. Peneliti membuat produk LKPD pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan aplikasi Canva pada tahap pembuatan produk. Berdasarkan analisis dan perancangan sebelumnya, mereka membuat produk ini. Setelah pembuatan produk selesai, langkah selanjutnya dari proyek LKPD adalah validasi. Ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk LKPD. Hasil masing-masing penilaian **validasi design** diperoleh hasil (**83%**) dengan kategori “**sangat layak**”, dan penilaian **validasi materi** diperoleh hasil (**93,9%**) dengan kategori “**sangat layak**”. Maka dengan hasil tersebut angket validasi ahli media, dan materi layak digunakan untuk menilai kelayakan produk LKPD yang dikembangkan. Berikut diagram hasil validasi ahli design dan materi.

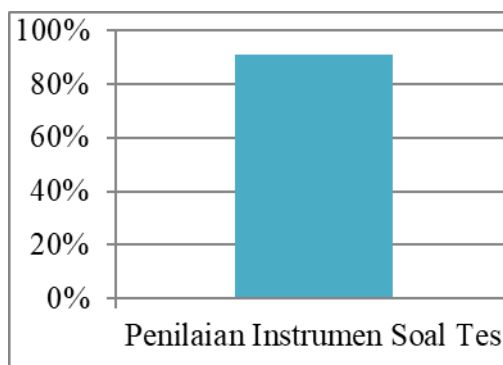


Gambar 1. Diagram Persentase Validasi Design LKPD



Gambar 2. Diagram Persentase Validasi Materi

Selain melakukan validasi design & materi, peneliti juga melakukan validasi terhadap instrumen soal tes hasil belajar, dimana hasil **validasi instrumen soal tes** yang dihitung mendapatkan hasil persentase (91%) “Layak” dari validator soal. Dengan hasil tersebut instrumen validasi soal tes layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Berikut hasil validasi soal test.

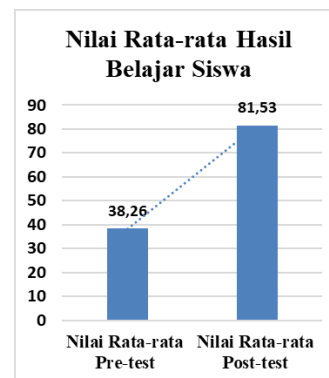


Gambar 3. Diagram Presentase Penilaian Instrumen Soal Tes

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada bagian ini, produk LKPD yang telah dievaluasi kelayakannya selanjutnya diterapkan ke sekolah. Langkah pertama dalam tahap implementasi adalah dengan

memberikan siswa soal *pre-tes* untuk menilai kemampuan awal mereka dalam menggunakan ejaan dalam teks deskripsi. Setelah itu, peneliti menguji produk dengan mengajar menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* bantuan Canva kepada siswa. Lalu melakukan *post - test* untuk mengukur keefektifan dari LKPD tersebut. Berikut adalah hasil rata – rata nilai *pre - test* dan *post - test* siswa.

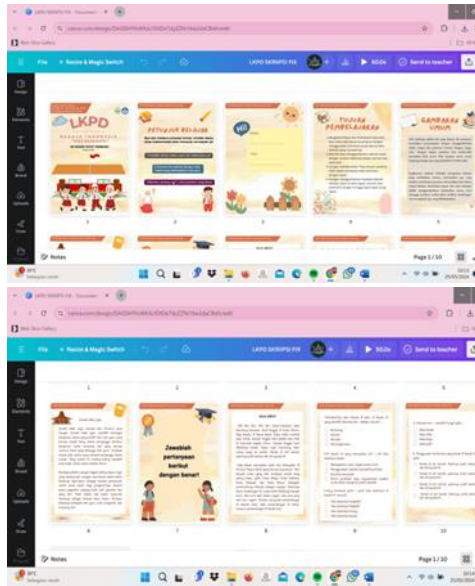


Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Bagian ini adalah tahap akhir dari penelitian pengembangan. Pada tahap ini, LKPD yang telah dikembangkan sedang dievaluasi oleh peneliti. Apakah kekurangan dan kelemahan masih ada? Jika tidak ada revisi yang perlu dilakukan, LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada setiap tahapannya, mulai dari penilaian pengujian kelayakan. Hasil ini menunjukkan bahwa mereka sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga tidak perlu

lagi melakukan revisi LKPD pembelajaran dan menyelesaikan produk akhir LKPD berbasis masalah. Berikut LKPD Berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva yang sudah direvisi.



Gambar 5. Print Screen LKPD Berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva setelah direvisi

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Penggunaan Ejean di kelas IV SD Negeri 101767 Tembung, menggunakan lima (5) tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Sebagai hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli materi, LKPD berbasis masalah dinilai layak. Ahli desain memiliki nilai kelayakan sebesar 83% dengan kualifikasi "Sangat Layak", dan ahli materi memiliki nilai kelayakan sebesar 93,9% dengan kualifikasi "Sangat Layak". Sehingga dari hasil validasi oleh ahli media dan

ahli materi ini dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

2. Hasil uji coba *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva efektif. Hasil uji coba *pre-test* menunjukkan efektivitas 38,26%, yang termasuk dalam tingkat capaian "Sangat Tidak Efektif", dan hasil uji coba *post-test* menunjukkan efektivitas 81,53%, yang termasuk dalam tingkat capaian "Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva ini efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning*.
- Ningrum, D., K. (2022). *Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV-C SDN 101765 Bandar Setia. (Undergraduate Thesis)*. Universitas Negeri Medan.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk



mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3), 903-913.

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/8151>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.