Tasyri': Jurnal Tarbiyah – Syari'ah Islamiyah
E-ISSN: 2252-4436 P-ISSN: 2654-6132
Vol. 33 No. 02 Oktober 2026

INOVASI E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS V

Yosssia Anggi Siaanturi
email: yossiasianturi1@gmail.com
(Universitas Negeri Medan)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas E-LKPD berbasis Canva serta efektivitas penggunaannya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 61 dengan persentase 81% dan kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh skor 88 dengan persentase 80% dan kategori layak. Pada tahap implementasi, produk digunakan untuk mengukur kepraktisan melalui penilaian guru dan efektivitas melalui pretest dan posttest pada 30 siswa kelas V. Instrumen tes terlebih dahulu divalidasi; dari 30 soal, 20 soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Canva layak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran IPAS. Data kuantitatif yang tersedia dalam naskah menunjukkan hasil validasi produk, sedangkan nilai akhir uji praktikalitas dan efektivitas belum disajikan secara lengkap dalam naskah sumber.

Kata Kunci: E-LKPD, Canva, IPAS, Research and Development, ADDIE

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wadah penting dalam mengembangkan potensi manusia dan menjadi faktor yang turut menentukan kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Sejalan dengan perkembangan zaman, peserta didik dituntut memiliki kemampuan berinovasi, kreatif, berwawasan luas, serta mampu beradaptasi dengan perubahan.

Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Kurikulum menjadi landasan penyelenggaraan pembelajaran, sedangkan pembelajaran merupakan bentuk operasional dari kurikulum. Nilai, prinsip, konsep, dan model yang terdapat dalam kurikulum akan memberikan arah terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial sebagai suatu kesatuan. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

IPAS mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pada aspek sains, peserta didik diarahkan untuk memahami fakta, konsep, dan proses ilmiah, sedangkan pada aspek sosial peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial. Dengan demikian, pembelajaran IPAS membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengamati, memahami, dan memecahkan permasalahan.

Perkembangan teknologi juga menuntut media pembelajaran dikembangkan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang variatif dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang dapat digunakan untuk membuat berbagai tampilan visual. Kesederhanaan penggunaannya memungkinkan Canva dimanfaatkan oleh pengguna yang tidak memiliki kemampuan desain grafis secara khusus. Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru lebih banyak menggunakan buku pegangan, sedangkan media yang pernah digunakan berupa POP UP BOOK dan PowerPoint sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara lebih aktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem untuk kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Pengembangan ini diharapkan menghasilkan bahan ajar digital yang layak digunakan dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta melibatkan peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat, Desa Cinta Rakyat, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian pengembangan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.

Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, serta analisis kurikulum dan materi. Tahap design dilakukan dengan merancang bahan ajar dan mengumpulkan komponen pendukung seperti gambar, video, animasi, latar, tombol, dan elemen visual lainnya. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan E-LKPD berbasis Canva dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Pada tahap implementation, produk yang telah divalidasi diterapkan pada pembelajaran. Penilaian praktikalitas dilakukan melalui angket yang diisi oleh guru atau wali kelas V. Efektivitas produk diukur melalui pretest dan posttest kepada 30 siswa kelas V. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari 30 soal yang diuji, 20 soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest.

Data hasil validasi dianalisis berdasarkan persentase skor yang diperoleh untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Data praktikalitas diperoleh melalui penilaian guru, sedangkan efektivitas produk ditinjau melalui hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan E-LKPD. Tahap evaluation digunakan untuk meninjau hasil pengembangan dan pelaksanaan produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan media yang dapat mendukung proses belajar IPAS. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan. Guru lebih banyak berfokus pada buku pegangan yang tersedia di sekolah. Media yang pernah digunakan berupa POP UP BOOK dan PowerPoint sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran.

Analisis peserta didik dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta

didik belum terlibat secara aktif karena kegiatan pembelajaran lebih banyak berupa mendengarkan penjelasan guru dan mengikuti materi melalui buku pelajaran. Media yang kurang interaktif membuat peserta didik mudah kehilangan fokus dan merasa jenuh.

Analisis perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa guru menggunakan buku pelajaran IPAS kelas V, POP UP BOOK, dan tautan YouTube. Media tersebut dinilai belum cukup inovatif dan interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa. Sementara itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa kelas V menggunakan Kurikulum Merdeka dan modul ajar yang memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Materi yang menjadi fokus pengembangan adalah Bab 2, yaitu Harmoni dalam Ekosistem.

2. Tahap Desain dan Pengembangan Produk

Tahap desain dilakukan dengan menyusun bahan pembelajaran dan menentukan komponen visual yang akan digunakan dalam E-LKPD. Komponen tersebut meliputi backsound, background, gambar, video, animasi, serta tombol navigasi. Seluruh komponen disusun menggunakan Canva agar menghasilkan E-LKPD yang lebih menarik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar digital.

Setelah rancangan produk selesai, dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan menilai kelayakan isi dan tampilan produk serta memperoleh masukan untuk perbaikan sebelum produk diimplementasikan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Persentase
Isi Materi	28	80%
Penyajian	17	85%
Bahasa	16	80%
Total	61	81%

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor total 61 dengan persentase 81% dan berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, dan penggunaan bahasa dalam E-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Persentase
Desain Cover	24	80%
Desain Isi	40	80%
Penggunaan	12	80%
Kelengkapan Komponen	12	80%

Total	88	80%

Hasil validasi ahli media memperoleh skor total 88 dengan persentase 80% dan berada pada kategori layak. Penilaian mencakup desain cover, desain isi, penggunaan, dan kelengkapan komponen. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan dan komponen media E-LKPD telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan pada tahap berikutnya.

3. Tahap Implementasi

Produk E-LKPD berbasis Canva yang telah divalidasi kemudian diterapkan dalam pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk melalui penilaian guru dan efektivitas melalui tes kepada siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.

Uji praktikalitas dilakukan oleh guru atau wali kelas V melalui pengisian angket. Uji efektivitas dilakukan terhadap 30 siswa dengan memberikan pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda. Instrumen tes sebelumnya telah melalui tahap validasi. Dari 30 butir soal yang diuji, 10 butir dinyatakan tidak valid karena nilai r_hitung lebih kecil daripada r_tabel pada taraf signifikansi 5%, sedangkan 20 butir dinyatakan valid dan digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest.

Naskah sumber belum menyajikan secara lengkap angka hasil akhir uji praktikalitas maupun nilai pretest dan posttest. Oleh sebab itu, bagian ini tidak menambahkan angka baru di luar data yang tersedia dalam naskah sumber. Data tersebut perlu dilengkapi apabila artikel akan digunakan sebagai naskah final untuk publikasi.

4. Pembahasan

Pengembangan E-LKPD berbasis Canva dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media yang terbatas membuat peserta didik kurang aktif dan mudah kehilangan fokus. E-LKPD yang dikembangkan dengan memanfaatkan unsur visual, gambar, video, animasi, dan tombol navigasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Hasil validasi ahli materi sebesar 81% dengan kategori sangat layak menunjukkan bahwa aspek isi materi, penyajian, dan bahasa telah memenuhi kriteria kelayakan. Sementara itu, hasil validasi ahli media sebesar 80% dengan kategori layak menunjukkan bahwa desain cover, desain isi, penggunaan, dan kelengkapan komponen media telah dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan bahan ajar digital yang relatif sederhana dan mudah

digunakan. Namun, kelayakan produk berdasarkan validasi ahli perlu dibedakan dari efektivitas pembelajaran. Efektivitas harus didukung oleh data hasil pretest dan posttest serta analisis yang sesuai. Karena data akhir praktikalitas dan efektivitas belum lengkap pada naskah sumber, kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar perlu disampaikan secara hati-hati.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan E-LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem untuk kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 80% dengan kategori layak. Produk kemudian diimplementasikan melalui penilaian praktikalitas oleh guru dan pengukuran efektivitas melalui pretest dan posttest kepada 30 siswa. Instrumen tes yang digunakan terdiri atas 20 butir soal yang telah dinyatakan valid. Dengan demikian, E-LKPD berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli. Namun, nilai akhir praktikalitas dan efektivitas perlu dilengkapi dalam naskah agar kesimpulan mengenai tingkat kepraktisan dan efektivitas produk dapat dinyatakan secara kuantitatif.

E. DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial, 1*(3), 290–298.

Ariani, T., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan bahan ajar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 5*(2), 1–8.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Remaja Rosdakarya.

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 55–61.

Hidayah, N., & Suyadi, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5*(2), 1–12.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

Lestari, I. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia Permata.

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenadamedia Group.

Putri, R. A., & Sibuea, A. M. (2022). Pengembangan E-LKPD interaktif sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 1–10.

Rahmawati, I., & Atmojo, I. R. W. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(2), 1–10.

Sudarti. (2020). *Analisis dan Desain LKPD Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) di SMA Negeri 6 Bulukumba* [Disertasi, Universitas Muhammadiyah Makassar].

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Tantri, A. A. D. (2023). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva melalui Liveworksheets dalam Menunjang Proses Penilaian Pembelajaran Matematika SD* [Disertasi, Universitas Muhammadiyah Pringsewu].

Tohawi, Iswanto, Subekan, Dianto, et al. (2023). [Data bibliografis belum lengkap dalam naskah sumber].

Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

Widodo, S., & Wahyudi. (2019). Pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan proses siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(1), 1–10.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.