

Perancangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas Fase E Di SMA Negeri 1 Candung

Ardya Septi Cahyani¹, Liza Efriyanti², Supratman Zakir³, Riri Okra⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

E-mail: ardyasepticahyani01@gmail.com¹, lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id²

Article History:

Received: 29 September 2024

Revised: 14 Oktober 2024

Accepted: 16 Oktober 2024

Keywords: LKPD,

Kurikulum Merdeka, Canva,

Fase E, Informatika

Abstract: *Proses pembelajaran di kelas Fase E SMAN 1 Candung menggunakan media power point, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih fokus mencatat materi dan waktu pembelajaran habis untuk mencatat saja, hal ini mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi informatika. Tidak adanya penggunaan LKPD di kelas tersebut membuat siswa tidak memiliki sumber belajar maupun media yang cukup karena peminjaman buku juga hanya berlangsung ketika akan belajar saja, penggunaan ponsel dibatasi oleh pihak sekolah. Untuk itu dengan adanya perancangan LKPD berbantuan Canva ini, diharapkan LKPD dapat menjadi sumber belajar dan variasi media pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Research and Development (RnD) yang dikemukakan oleh Sugiono, sebanyak 7 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Penelitian dilakukan di kelas Fase E SMA Negeri 1 Candung. Hasilnya berdasarkan uji validitas dengan 5 validator didapatkan nilai 0.88 dikategorikan "Valid", hasil uji praktikalitas dengan nilai 0.9 dikategorikan "Sangat Tinggi", dan hasil uji efektivitas dengan nilai 0.86 dikategorikan "Tinggi".*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, 2018). Pemanfaatan media sangatlah berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, dengan adanya media akan lebih meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar serta memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali pembelajaran yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu (E. P. Muslim, L. Efriyanti, 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami

pembelajaran. Pemanfaatan media sangatlah berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, dengan adanya media akan lebih meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar serta memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali pembelajaran yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu (Garris Pelangi, 2020).

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD diartikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembaran kertas berisi bahan, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai (Garris Pelangi, 2020).. Menurut Yasir LKPD merupakan stimulus atau bimbingan guru dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan disajikan secara tertulis sehingga dalam menulis perlu memperhatikan kriteria media grafis sebagai visual media untuk menarik perhatian peserta didik. Isi pesan LKPD harus memperhatikan elemen penulisan media grafis, hierarki materi dan pemilihan soal secara efisien dan efektif (H. Rahmi, S. Derta, 2023). Jadi LKPD berisi ringkasan materi dan dilengkapi juga dengan soal latihan yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD juga digunakan oleh semua jenis mata pelajaran termasuk informatika.

Informatika adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum Merdeka. Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut (H. Rahmi, S. Derta, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMAN 1 Candung pada Jumat, 8 September 2023 dan 18 November 2023 di kelas fase E, pembelajaran informatika di kelas menggunakan media power point, materi pembelajaran dijelaskan oleh pendidik dan peserta didik mencatat poin dari materi yang telah dijelaskan pendidik tersebut. Sementara itu media cetak yang digunakan dalam pembelajaran berupa buku paket yang dipinjamkan oleh pihak perpustakaan ketika pembelajaran akan berlangsung saja, setelah pembelajaran selesai maka buku paket harus dikembalikan. Hal ini menjadikan sumber belajar peserta didik hanya terpaku pada catatan yang didapat selama proses pembelajaran saja. Proses pembelajaran yang berjalan tersebut, berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan dengan guru mata Pelajaran informatika yaitu Ibu Dewi Lestari pada tanggal 18 November 2023 kelas Informatika fase E tidak menggunakan LKPD. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media power point dan diselingi dengan video pendukung serta buku cetak pada proses pembelajaran. Sementara itu wawancara dengan beberapa orang siswa kelas E, dari hasil wawancara itu penulis menemukan bahwa ada beberapa orang siswa yang menganggap mata pelajaran informatika sulit dikarenakan ada beberapa materi yang sulit dipahaminya, selain itu karena rendahnya pemahaman siswa tersebut, hal ini mempengaruhi hasil belajarnya.

Tabel 1. Nilai Siswa

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Lulus KKM	18	78.2 %
2	Tidak Lulus KKM	5	21.7%

Pengembangan LKPD yang efektif dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk aktif belajar dan lebih memahami materi dengan baik. Upaya menciptakan media pembelajaran berupa LKPD yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat menunjang keaktifan kreativitas

peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan LKPD yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Karena di dalam LKPD telah terdapat informasi berupa materi pembelajaran yang LKPD tersebut dirancang semenarik mungkin untuk peserta didik. Dalam LKPD juga terdapat Latihan soal-soal yang akan membantu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran informatika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mengangkat permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk merancang LKPD yang dapat menjadi media untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran informatika sehingga hal ini berdampak baik pada hasil belajar peserta didik. Merancang LKPD tersebut, penulis menggunakan aplikasi Canva. yang mana Canva adalah alat desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, spanduk, lencana, presentasi, dan lain-lain (I. Febry Laurentia and T. Pahlevi, 2023).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono. Tahapan dalam metode ini ada 7 yaitu, Potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk (I. Febry Laurentia and T. Pahlevi, 2023).

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sementara itu masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Namun, masalah dapat juga dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Selesai mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk perencanaan produk, maka langkah selanjutnya adalah desain produk. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah perbaikan desain telah selesai, maka langkah

selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk tersebut, di uji cobakan pada kelompok yang terbatas.

7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan setelah diketahui masih adanya kelemahan di dalam produk tersebut. Sehingga efektivitas produk ditingkatkan.

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMAN 1 Candung, Kecamatan Canduang, Kabupaten Agam. Dengan waktu penelitian pada bulan Januari hingga Mei.

Untuk Uji Produk terbagai ke dalam 3 sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Hasil angket diolah dengan menggunakan rumus statiska Aiken's V : [6]

$$V = \sum S / [N(C - 1)]$$

S adalah (R – lo), dimana R adalah angka yang diberikan oleh penilai, lo adalah angka penilaian terendah. N adalah jumlah penilai dan C adalah angka penilaian tertinggi.

Tabel 1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Media yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaanya model termasuk ketegori baik.

Hasil angket praktikalitas diolah menggunakan rumus moment kappa, sebagai berikut:[7]

$$\text{Moment kappa (k)} = (Po - Pe) / (1 - Pe) \quad (2)$$

K adalah Moment kappa yang menunjukkan efektivitas produk. P adalah Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh efektifator dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut :[1]

$$g \geq \frac{(\% < sf > - \% < si >)}{(100 - \% < si >)}$$

(3) g adalah G Score. sf adalah Score Akhir yang diperoleh. si adalah Score Awal yang diperoleh

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai $g < 0.7$;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai

$0.7 > g > 0.3$;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai $g < 0.3$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan di tempat penelitian. Permasalahan tersebut adalah terkait penggunaan media yang terfokus pada power point saja. Proses pembelajaran siswa juga tidak menggunakan LKPD, dan siswa lebih fokus dalam mencatat materi yang diberikan guru di dalam power point dari pada memahaminya, sehingga waktu belajar habis untuk mencatat saja, sedangkan proses pembelajaran berjalan dengan kekurangan waktu.

Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan LKPD untuk menambah variasi media pembelajaran di kelas tersebut, dan juga untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga waktu pembelajaran dapat digunakan dengan lebih efektif.

2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan melalui guru yang mengajar pada mata pelajaran informatika di kelas Fase E dan observasi di kelas yang sama. Informasi yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan permasalahan yang didapat sebelumnya.

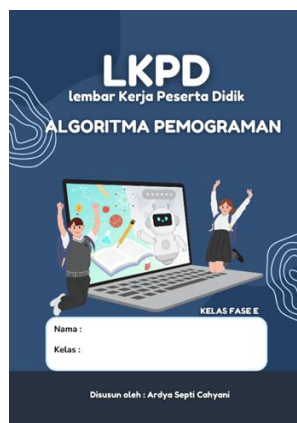
3. Desain Produk

Tahap desain produk adalah tahapan dalam merancang LKPD, LKPD disusun dan dirancang sesuai dengan syarat-syarat pembuatan LKPD. LKPD ini memuat materi Algoritma dan Pemrograman sesuai dengan tujuan pembelajarannya. LKPD dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva, ukuran kertas A4 menggunakan font Hammersith One ukuran 12.

Dalam LKPD yang dirancang memuat sebagai berikut :

a. Cover

Cover adalah bagian sampul dari LKPD, yang mana berisi judul dari LKPD, kemudian tempat pengisian dari nama dan kelas siswa, lalu keterangan kelas siswa.



Gambar 1. Cover

b. Alur Tujuan Pembelajaran

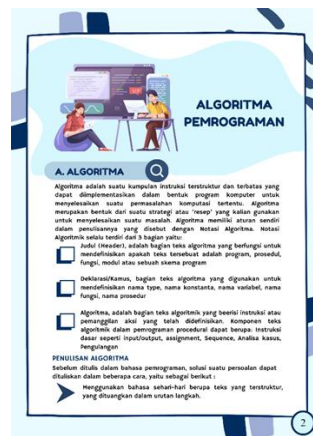
Alur tujuan pembelajaran berisi keterangan dari capaian pembelajaran yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Halaman ini penting untuk melihat tujuan dari pembelajaran sehingga materi yang dimasukkan ke dalam LKPD sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 2. Alur Tujuan Pembelajaran

c. Materi

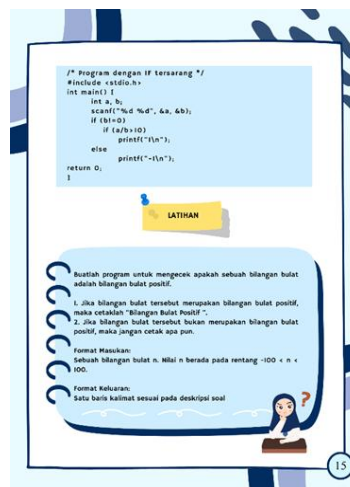
Pada bagian materi, dimasukkanlah materi yang sesuai dengan bab algoritma dan pemrograman, materi tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dijelaskan di bab sebelumnya. Materi yang dimasukkan diambil dari buku informatika yang disusun oleh kemdikbud tahun 2021.



Gambar 3. Materi

d. Latihan

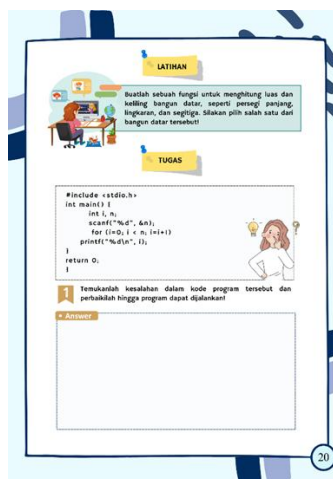
Latihan dimasukkan untuk menguji kemampuan siswa terhadap materi yang telah ada. Latihan ini disesuaikan dengan materi pada sub materi yang ada di dalam LKPD, dikarenakan algoritma dan pemrograman ini lebih banyak praktek di sebagian materinya, maka soal Latihan yang dibuat dapat digunakan untuk kegiatan praktek di laboratorium.



Gambar 4. Latihan

e. Tugas

Tugas dibuat berisi soal dari keseluruhan materi yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya melalui soal tugas yang diberikan.



Gambar 5. Tugas

4. Validasi Desain

Desain produk LKPD berbantuan Canva yang telah dibuat divalidasi oleh lima orang validator. Dua orang validator untuk aspek materi, dua orang validator untuk aspek rancangan produk dan satu orang validator untuk aspek Bahasa. Validator untuk aspek materi adalah Ibu Misdar, S.Pd, Gr selaku guru informatika di SMA Negeri 1 Candung, kemudian validator selanjutnya Ibu Dewi Lestari, S.Pd selaku guru informatika. Validator untuk aspek rancangan produk adalah dosen Pendidikan Teknik informatika dan komputer, yaitu Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom, dan Ibu Defi Triana, S.Pd selaku guru informatika. Validator aspek Bahasa adalah Ibu Umniati, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Candung.

Validasi Desain dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk LKPD yang telah dibuat, sehingga diketahui apakah produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba. Validasi desain juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat di dalam produk sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik sesuai arahan yang diberikan oleh validator.

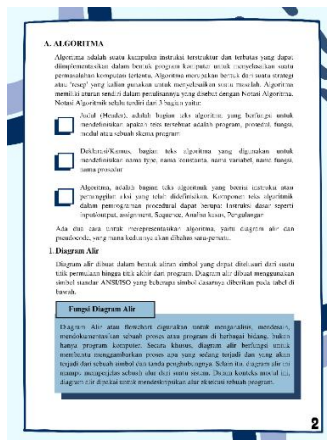
5. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah selesai validasi kepada validator. Melalui Validasi pada tahap sebelumnya diketahuilah kekurangan-kekurangan pada LKPD yang telah dibuat, sehingga kekurangan tersebut dapat diperbaiki menjadi lebih baik. Maka dengan saran-saran yang telah diberikan oleh validator dilakukanlah perbaikan pada LKPD. Beberapa perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. mengubah font dan warna tulisan

1. Sebelum diperbaiki

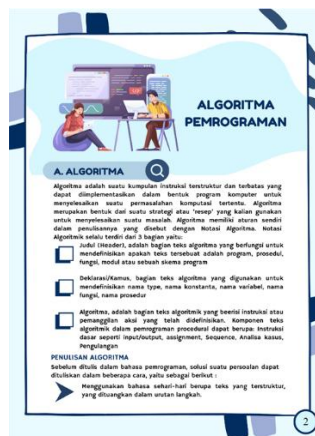
Font yang digunakan pada awalnya adalah Times New Roman ukuran 12, namun setelah melalui saran validator maka dilakukanlah perbaikan.



Gambar 6. Font LKPD Sebelum Diperbaiki

2. Setelah diperbaiki

Melalui proses perbaikan, maka font diganti menjadi Hammersith One ukuran 12. Menurut validator dengan font tersebut tulisan tampak lebih jelas dan tegas.

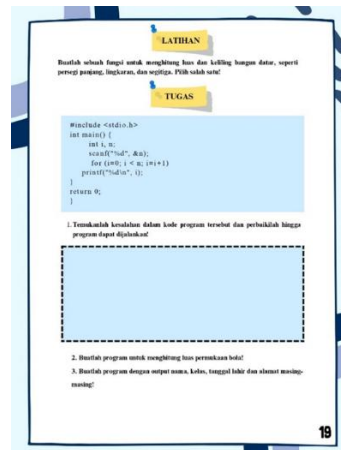


Gambar 7. Font LKPD Setelah Diperbaiki

b. menambah latihan pada LKPD

1) Sebelum diperbaiki

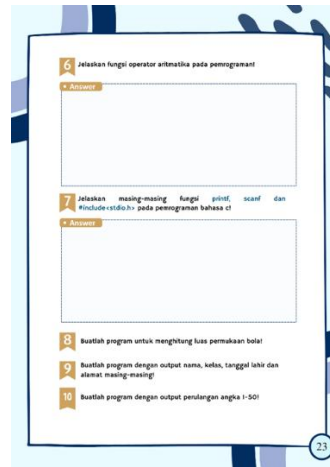
Awalnya Latihan hanya beberapa soal saja, tugas juga hanya terdiri dari 5 buah soal. Kemudian diperbaikilah sesuai dengan saran validator.



Gambar 8. Latihan Sebelum Diperbaiki

2) Setelah diperbaiki

Perbaikan dilakukan dengan menambah soal pada Latihan dan tugas, sehingga siswa diharapkan dapat lebih memahami materi melalui latihan yang diberikan. Desain pada bagian latihan juga diperbaiki sehingga lebih menarik dan berwarna.



Gambar 9. Latihan Setelah Diperbaiki

c. menambah variasi dan QR code

1) Sebelum diperbaiki

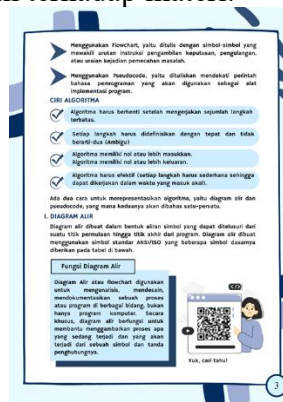
Penggunaan QR Code pada awalnya tidak penulis masukkan mengingat penggunaan ponsel dibatasi di lingkungan sekolah tersebut.



Gambar 10. Sebelum QR Code Ditambahkan

2) Setelah diperbaiki

Melalui saran dari Validator, maka penulis akhirnya menambahkan penggunaan QR Code yang nantinya dapat disambungkan ke link aplikasi yang diharapkan mampu mendukung penjelasan terhadap materi.

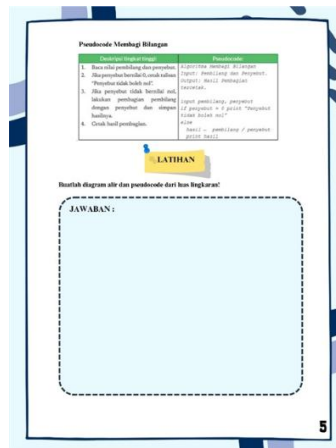


Gambar 11. Setelah QR Code Ditambahkan

d. menambah nomor halaman

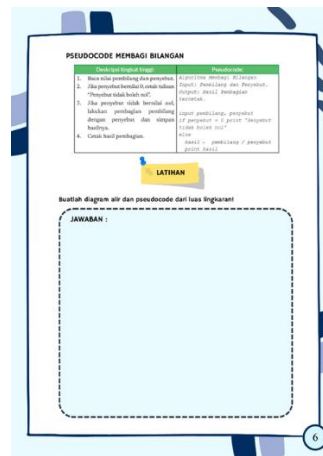
1) Sebelum diperbaiki

Penggunaan nomor halaman awalnya tanpa menggunakan desain apapun, hanya angka yang diletakkan di bagian pojok lembaran LKPD.



Gambar 12. Sebelum Nomor Halaman Diperbaiki

- 2) Setelah diperbaiki
Melalui saran dari validator maka nomor halaman dirapikan sehingga lebih menarik untuk dilihat.



Gambar 13. Setelah Nomor Halaman Diperbaiki

6. Uji Coba Produk

Setelah perbaikan desain pada LKPD selesai sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator, maka dilakukanlah uji coba produk. LKPD yang telah diperbaiki diujikan di Kelas Fase E 2 SMA Negeri 1 Candung. Uji coba pada kelas tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan produk berupa LKPD. Untuk melihat keefektifan dan kepraktisan dari LKPD, maka dilakukan juga uji efektivitas dan uji praktikalitas terhadap LKPD. Sehingga diketahuilah hasilnya bahwa LKPD yang digunakan efektif dan praktis.

7. Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah selesai uji coba produk, hal ini berdasarkan pada penggunaan LKPD selama proses uji coba, sehingga diketahuilah kekurangan yang ada di dalamnya. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan setelah proses uji coba akan diperbaiki. Perbaikan tersebut yaitu perbaikan terhadap beberapa desain, sehingga tampilan pada LKPD menjadi lebih menarik untuk dilihat.

Hasil Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas produk dilakukan untuk mengetahui ketepatan dan kebenaran dari produk, sehingga diketahui apakah layak digunakan atau tidak. Peneliti melakukan uji validitas kepada lima orang validator. Dua orang validator untuk aspek materi, yaitu Ibu Misdar, S.Pd, Gr dan Ibu Dewi Lestari, S.Pd. Dua orang validator untuk aspek rancangan produk yaitu Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom dan Defi Triana, S.Pd. Satu orang validator untuk aspek kebahasaan yaitu Ibu Umniati, S.Pd. Dari hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata nilai sebesar 0.88 yang dapat dikategorikan “Valid”.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan produk di lapangan. Uji tersebut dilakukan pada tiga orang guru informatika yaitu Ibu Misdar, S.Pd, Gr, Ibu Dewi Lestari, S.Pd dan Ibu Defi Triana, S.Pd serta sepuluh orang siswa di kelas yang di uji cobakan. Dari hasil analisis angket yang diperoleh nilai sebesar 0.9 yang dapat dikategorikan “Sangat Tinggi”.

3. Uji Efektivitas

Uji Efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan. Uji tersebut dilakukan kepada tiga orang guru informatika yaitu Ibu Misdar, S.Pd, Gr, Ibu Dewi Lestari, S.Pd dan Ibu Defi Triana, S.Pd serta satu kelas siswa yang berada di kelas uji coba. Hasil yang diperoleh dari analisis angket efektivitas tersebut adalah 0.86 yang dapat dikategorikan “Tinggi”.

Pada bagian ini menjelaskan keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan serta menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya sesuai dengan data yang telah diperoleh. Penggunaan LKPD ini di kelas fase E membuat pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif, siswa tidak lagi mencatat materi di saat pembelajaran berlangsung. Sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memahami materi dan mengerjakan latihan. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti-peneliti lain dengan membuat LKPD menggunakan aplikasi canva, memberikan manfaat yang besar bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan LKPD di kelas fase E juga memberikan variasi baru dalam media pembelajaran, sebab sebelumnya guru lebih terfokus dengan pembelajaran menggunakan media power point. Penggunaan LKPD ini bisa menjadi sumber belajar bagi siswa sekaligus untuk menambah wawasan dengan adanya materi dan latihan-latihan soal di dalamnya. Selain itu, penggunaan LKPD juga mudah baik dalam pengawasan guru maupun siswa secara mandiri.

Adanya LKPD sebagai media yang salah satu fungsinya adalah untuk mengatasi keterbatasan waktu dan daya indra, menjadikan LKPD sebagai media yang dapat mengatasi keterbatasan waktu belajar informatika di dalam kelas, adanya LKPD menjadikan siswa tidak perlu mencatat selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga lebih fokus dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Fungsi lain media adalah untuk memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, hal ini sejalan dengan adanya LKPD yang telah penulis buat sehingga memudahkan siswa untuk belajar meskipun tanpa keberadaan guru. Sebagai contoh, fitur QR Code di dalam LKPD membuat siswa mampu mengakses sendiri materi lebih dalam meski tiada guru dalam

Setelah dilakukannya penelitian terhadap Perancangan LKPD berbantuan canva pada siswa kelas Fase E ini, maka hasil penelitian adalah 0.89 dikategorikan “Valid” berdasarkan penilaian yang didapatkan dari validator validitas. Hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari praktilitator

adalah 0.9 dikategorikan “Sangat Tinggi”. Hasil uji efektifitas yang diperoleh dari efektifitas adalah 0.86 dikategorikan “Tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD yang telah dibuat valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Perancangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Candung menggunakan model pengembangan yang dikemukakan Sugiyono. Model pengembangan tersebut memiliki beberapa langkah-langkah yaitu, Potensi dan masalah, adalah permasalahan yang didapatkan di lapangan. Kedua adalah mengumpulkan informasi, setelah mendapatkan permasalahan dan potensi yang terdapat di lapangan, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi mengenai hal tersebut, dalam hal ini saya mencoba melihat hal-hal apa saja yang diperlukan untuk membuat LKPD. Berikutnya adalah Desain produk, Informasi yang didapat sebelumnya digunakan untuk merancang LKPD sesuai kebutuhan yang ada di lapangan.

Langkah selanjutnya adalah Validasi produk yang dilakukan kepada ahli di bidangnya, sehingga diketahui kekurangan dari LKPD. Berikutnya adalah Perbaikan produk yang dilakukan setelah mendapat kritik dan saran dari validator. Setelah perbaikan barulah dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas Fase E untuk mengetahui efektifitas LKPD yang telah dibuat. Terakhir, setelah meninjau hasil uji coba di lapangan, barulah dilakukan lagi revisi terhadap kekurangan produk.

Hasil pengembangan tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan kriteria yang baik. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji Validitas dengan nilai 0.89 termasuk dalam kategori “Valid”, hasil uji praktikalitas dengan nilai 0.9 termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”, dan hasil uji efektifitas dengan nilai 0.86 termasuk dalam kategori “Tinggi”.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan pada BAB I dan sesuai dengan hasil analisis data pada BAB IV maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa LKPD berbantuan Canva yang telah penulis rancang dinyatakan valid, praktis dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2-7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Elbazz, Q. A., Derta, S., Efriyanti, L., & Khairuddin. (2022). Desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk anak tunagrahita ringan kelas VIII di SLB Amanah Bunda Sitapung Nagari Balai Gurah Kecamatan Ampek Angkek Agam. *IRJE: Journal of Educational Science*, 3(1), 212-222. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.37>
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LKPD berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan aplikasi Canva for Education kelas 4 SD/MI. *Journal of Teaching Education (JOTE)*, 4(3), 841-851.
- I. A. N. F., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD interaktif berbasis Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada mata kuliah kecerdasan buatan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72. <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>

- Laurentia, I. F., & Pahlevi, T. (2023). Pengembangan LKPD Kurikulum Merdeka berbantuan aplikasi Ispring Suite 10 pada elemen 4 kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3873-3884. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3403643>
- Muslim, E. P., Efriyanti, L., Supriadi, & Musril, H. A. (2022). Perancangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 3. *INSTEK: Journal of Instructional Technology*, 7(April), 11-20. <https://doi.org/10.24252/instek.v7i1.26384>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran informatika kelas VII SMPN 7 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informasi)*, 7(1), 707-711. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6502>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.