

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan *Canva* yang Efektif

¹⁾Fadilla Fadya Said, ²⁾Andi Susanto, ³⁾Nita Putri Utami.

^{1,2,3}Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Imam Bonjol Padang, Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat, 25153, Indonesia

E-mail: andisusanto@uinib.ac.id

Diterima : 09 Maret 2023, Direvisi : 09 Mei 2023, Disetujui : 24 Mei 2023

Abstract

This study aimed to develop Canva-assisted Student Worksheets (LKPD) for eighth-grade students at MTsN 5 Padang City, focusing on enhancing their understanding of concepts in relations and functions. The research followed the Plomp model, involving three phases: initial investigation, prototype development, and evaluation. Questionnaires, interviews, and tests were used to measure validity, practicality, and effectiveness. Data analysis employed descriptive statistics. The results of the Canva-assisted LKPD development showed high validity, with a content, language, and presentation score of 93.02%. The LKPD also demonstrated practicality, achieving 87.77% and 89.39% scores from students' and teachers' perspectives, respectively. Factors like ease of use, time efficiency, attractiveness, comprehension, and alignment with the curriculum were considered. Additionally, the LKPD was effective, as 87.5% of students scored above the Minimum Mastery Criteria (KKM) in concept comprehension tests. Utilizing Canva in LKPD development successfully created an engaging product that improved students' understanding of mathematical concepts in relations and functions. The data collection method supported these findings, indicating that Canva-assisted LKPD enhances students' comprehension. The test results revealed that 28 out of 32 students (87.5%) achieved scores above the KKM threshold, categorizing them as "highly successful." The validation of Canva-assisted LKPD confirmed high validity in terms of presentation, language, and media aspects. Overall, the LKPD was considered "highly practical" and had the potential to enhance motivation and the effectiveness of mathematics learning. Therefore, the utilization of Canva-assisted LKPD offers an effective alternative for improving students' understanding of mathematical concepts.

Keywords: LKPD, Canva, Understanding Mathematical Concepts, Plomp Model.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibantu oleh Canva untuk siswa kelas delapan di MTsN 5 Kota Padang, dengan fokus meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dalam hubungan dan fungsi. Penelitian ini mengikuti model Plomp yang terdiri dari tiga fase: penyelidikan awal, pengembangan prototipe, dan evaluasi. Kuesioner, wawancara, dan tes digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Hasil pengembangan LKPD yang dibantu oleh Canva menunjukkan validitas tinggi, dengan skor konten, bahasa, dan presentasi sebesar 93,02%. LKPD ini juga terbukti praktis, dengan skor 87,77% dari perspektif siswa dan 89,39% dari perspektif guru. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik, pemahaman, dan kesesuaian dengan kurikulum menjadi pertimbangan. Selain itu, LKPD ini efektif, karena 87,5% siswa mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam tes pemahaman konsep. Pemanfaatan Canva dalam pengembangan LKPD berhasil menciptakan produk yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dalam hubungan dan fungsi. Metode pengumpulan data mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa LKPD yang dibantu oleh Canva meningkatkan pemahaman siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa 28 dari 32 siswa (87,5%) mencapai skor di atas ambang batas KKM, yang mengkategorikan mereka sebagai "berhasil secara tinggi". Validasi LKPD yang dibantu oleh Canva mengkonfirmasi tingkat validitas tinggi dalam hal presentasi, bahasa, dan media. Secara keseluruhan, LKPD ini dianggap "sangat praktis" dan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pemanfaatan LKPD yang dibantu oleh Canva menawarkan alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Kata Kunci: LKPD, Canva, Pemahaman Konsep Matematis, Model Plomp.

1. PENDAHULUAN

Dalam melakukan suatu proses belajar mengajar ada beberapa hal yang sangat berperan penting salah satunya adalah media. Karena dengan adanya media, maka materi yang diberikan akan lebih mampu dipahami dengan baik. Jika dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media, akibatnya peserta didik akan merasa bahwa isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sulit dipahami, dan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan [1]. Media pembelajaran meliputi benda fisik maupun benda non fisik termasuk segala hal dalam isi materi pembelajaran, dan hal ini memungkinkan siswa memanfaatkan media pembelajaran untuk mengembangkan informasi, perubahan sikap, atau keterampilan [2].

Salah satu bahan ajar yang banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah LKPD atau yang biasa disebut dengan Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD berisi media pembelajaran cetak dalam bentuk lembaran dengan petunjuk bagi siswa untuk menemukan konsep dan tugas untuk menyelesaikan petunjuk tersebut. LKPD dapat dinyatakan sebagai bahan ajar yang dimana materi, rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan tugas belajar yang harus dikerjakan siswa secara teoritis dan praktis terdapat di di dalamnya [3].

Dasar utama belajar matematika adalah pemahaman konseptual. Pemahaman berasal dari kata kerja mengerti, yang juga menunjukkan pemahaman yang akurat. Ketika seseorang mengetahui sesuatu dengan benar dan dapat mengkomunikasikannya secara memadai, orang tersebut dikatakan telah memahaminya [4]. Pemahaman konseptual menyatakan bahwa kemampuan untuk mengulang situasi dan membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari adalah indikator seberapa baik seseorang memahami sesuatu [5].

Bahan ajar yang digunakan di MTsN 5 Kota Padang adalah LKPD. Pemahaman konsep peserta didik pada materi relasi dan fungsi masih rendah dalam menggunakan LKPD. Peserta didik kesulitan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, masih ada beberapa kesalahan dalam pengerjaan soal-soal *essay* yang ada di LKPD, dan rata-rata nilai peserta didik masih rendah atau masih banyak yang di bawah KKM. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak ada keinginan dalam menemukan suatu konsep dan tidak terdorong dalam penggunaan penalarannya [6].

Peserta didik juga mengeluhkan tempat pengisian soal latihan yang disajikan dalam LKPD juga tidak cukup luas untuk peserta didik menuliskan jawabannya, selain itu untuk menjawab soal latihan tersebut peserta didik membutuhkan informasi tambahan yang tidak terdapat di dalam LKPD, dan tampilan dari LKPD juga kurang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mengerjakan LKPD tersebut. Solusi atas permasalahan yang ditemukan

----- Vol 11(1), Maret 2023, Halaman 85 - 98 -----

adalah pengembangan LKPD yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Salah satu program yang dapat membantu pengembangan produk agar lebih menarik adalah *Canva*. *Canva* adalah alat desain online yang bekerja menggunakan komputer, Android dan laptop. *Canva* memiliki berbagai desain yang tersedia, termasuk untuk presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, grafik, informasi garis, spanduk, selebaran, sertifikat, diploma, kartu undangan, dan thumbnail YouTube, antara lain [7]. Penggunaan *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu Pendidik dalam mendesain media pembelajaran maupun perangkat pembelajaran lain serta mempermudah Pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Tujuan menghasilkan LKPD berbantuan *canva* yang memenuhi kriteria valid, menghasilkan LKPD berbantuan *canva* yang memenuhi kriteria praktis, dan menghasilkan LKPD berbantuan *canva* yang memenuhi kriteria efektif.

2. METODE PENELITIAN

Model yang dikembangkan oleh Plomp merupakan model yang dipakai dalam melakukan penelitian ini. Tiga tahapan yang dikembangkan oleh model Plomp (1) fase investigasi awal (*preliminary investigation phase*) ; (2) fase pembuatan prototipe (*prototyping phase*) ; (3) fase penilaian (*assessment phase*) [8]. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober - Desember 2022 di MTsN 5 Kota Padang, Sumatera Barat. Dalam mempelajari lebih lanjut tentang informasi mengenai permasalahan di bidang pendidikan, maka dilakukan analisis investigasi awal. Disamping itu, analisis investigasi awal juga dilakukan untuk mendapatkan gambaran sementara dari pengembangan produk. Pada tahap analisis pertama, dilakukan analisis kebutuhan, siswa, kurikulum, dan bahan ajar.

Dalam menganalisis kebutuhan, dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan pendidik dan beberapa siswa. Informasi yang dikumpulkan berkaitan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, antara lain tercapai tidaknya tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, gambaran proses belajar mengajar di kelas, maupun ketersediaan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pengembangan terkait. kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika. Analisis siswa dilakukan untuk mengkaji karakteristik siswa di Kelas VIII SMP. Pada tahap peserta didik juga diberi kesempatan untuk memberi usulan atau ide LKPD yang seperti apa yang cocok bagi mereka. Dengan adanya usulan tersebut dapat dijadikan masukan dan pertimbangan dalam membuat LKPD berbantuan *Canva*.

Analisis kurikulum ini dilakukan pengkajian terhadap kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 revisi 2016. Analisis ini dimaksudkan untuk penggalan isi materi, penentuan tujuan pembelajaran dan ragam materi yang akan diberikan dalam LKPD yang didukung oleh Canva.

Identifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran dilakukan melalui analisis bahan ajar. Materi ini diatur secara sistematis dengan mengelompokkan beberapa konsep terkait secara bersama-sama untuk membentuk sebuah konsep. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi materi dan mata pelajaran yang diperlukan untuk membantu siswa mengembangkan hasil yang ingin dicapai, yaitu kemampuan memecahkan masalah matematika. Peta konsep dibuat dengan menggunakan analisis konsep. Pembelajaran dilakukan di dalam kelas melalui pengumpulan informasi tentang bahan ajar yang digunakan oleh guru melalui tahap analisis terhadap bahan ajar yang telah tersedia. Dalam mengumpulkan informasi tersebut dilakukan dengan menggunakan pengamatan (observasi), wawancara, dan kuesioner/ angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Fase investigasi awal

Investigasi awal merupakan tahapan pertama yang dibuat peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lokasi penelitian kemudian merencanakan proyek lanjutan atas masalah tersebut. Fase investigasi awal meliputi analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi ajar.

3.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan wawancara pada MTsN 5 Kota Padang, ditemukan bahwa kemampuan terhadap pemahaman konsep matematis dinilai masih rendah dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan tumbuh kembang kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep matematis dalam proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Selain itu sekolah belum menyediakan secara optimal fasilitas untuk peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran terutama kemampuan pemahaman konsep matematis tersebut.

Alternatif yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan merancang perangkat pembelajaran seperti LKPD sehingga mampu mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal. LKPD dapat difungsikan sebagai bahan ajar yang dapat membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan yang diharapkan dapat dicapai, serta mampu meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam pemahaman konsep matematis. KLPD yang dirancang sebaiknya berdasar pada pendekatan pembelajaran dengan student center sebagai arahan dan merupakan suatu kegiatan yang memberikan peserta didik kesempatan berkembang dalam memahami konsep matematis sesuai dengan kemampuannya. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep adalah *Discovery Learning*.

Melalui LKPD berbantuan Canva, peserta didik dapat mengasah kemampuan pemahaman konsep matematisnya, dikarenakan *Discovery Learning* merupakan salah satu model/ strategi belajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman konsep matematisnya. Selain itu, LKPD yang dibuat harus mampu menjaring minat siswa agar dapat menggunakannya. Hal ini diperlukan karena menurut wawancara siswa, siswa lebih menyukai bahan ajar yang menarik, sehingga LKPD yang ditawarkan perlu memiliki warna yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan teori Abdul Haris Pito bahwa Jika dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media, akibatnya peserta didik akan merasa bahwa isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sulit dipahami, dan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan.

3.1.2 Hasil Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 13 dan kurikulum inilah yang menjadi acuan utama bagi pendidik untuk merancang dan merumuskan RPP, melakukan kegiatan pembelajaran, dan melaksanakan evaluasi. Berdasarkan observasi, proses pembelajaran matematika belum sepenuhnya mengacu pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 13, yaitu pembelajaran secara berkelompok dan melalui pembelajaran saintifik dengan tahapan 5M, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbantuan *Canva* agar proses pembelajaran matematika sesuai dengan kurikulum 2013 serta meningkatkan pemahaman konsep peserta didik khususnya pada materi relasi dan fungsi kelas VIII. Adapun KI dan KD materi relasi dan fungsi kelas VIII disajikan dalam tabel 1.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori	3.1 Mendeskripsikan, menyatakan, dan mem-bedakan antara relasi dan fungsi (linear) dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel dan grafik) 3.2 Menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat Kartesius yang dihubungkan dengan masalah kontekstual 3.3 Mendeskripsikan dan menyatakan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel, grafik, diagram, dan persamaan)
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori	4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek 4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kedudukan titik dalam bidang koordinat Kartesius 4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi

3.1.3 Hasil Analisis Materi Ajar

Analisis materi pelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi konten dan sumber daya yang diperlukan untuk membangun LKPD. Adapun materi yang diajarkan adalah relasi dan fungsi.

3.2 Fase Pembuatan Prototype

Pada fase ini dikembangkan LKPD dengan bantuan program *Canva*. LKPD dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh pada fase investigasi awal yaitu LKPD matematika materi relasi dan fungsi kelas VIII yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi relasi dan fungsi. Hasil rancangan LKPD dijabarkan sebagai berikut.

3.2.1 Rancangan LKPD

Gambar di bawah ini merupakan desain cover LKPD berbantuan *canva* pada materi relasi dan fungsi kelas VIII. Halaman *cover* atau sampul memuat judul LKPD, identitas peserta didik, informasi kelas, dan informasi pengembang LKPD. *Cover* LKPD, sebagaimana pada gambar 1, dikembangkan dengan menggunakan program *Canva* versi 1.48.

Halaman selanjutnya berisi tentang kompetensi inti yang akan dicapai oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran. Kompetensi yang akan dicapai dan tujuan pembelajaran dijelaskan kepada peserta didik sebelum peserta didik masuk pada materi.



Gambar 1 Cover LKPD

Halaman selanjutnya adalah kegiatan belajar seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut. Rancangan dalam penyampaian materi yang diperoleh dari setiap kegiatan yang terdapat dalam LKPD.



Gambar 2 Kegiatan Belajar

Halaman ini terdiri dari 4 kegiatan dalam belajar, yaitu (1) pemahaman dalam penyajian relasi; (2) pemahaman terhadap ciri fungsi; (3) pemahaman bentuk dalam menyajikan fungsi; (4) pemahaman terhadap korespondensi satu-satu. Semua kegiatan pembelajaran

tersusun secara sistematis mulai dari judul sub materi, kompetensi yang ingin dicapai, dan tujuan dari proses pembelajaran.

Pada halaman ini peserta didik diberikan latihan yang berhubungan dengan sub materi yang sudah dipelajari seperti pada gambar 3. Tiap sub materi memiliki jumlah soal yang berbeda, namun tiap soal sesuai dengan indikator capaian kompetensi per sub materi. Agar tampilan halaman menjadi terlihat menarik, penulis dapat menggunakan huruf Drod Serif, size 12, dan memberikan motivasi dalam meningkatkan keyakinan diri peserta didik.

The image shows a worksheet page with a light blue background. At the top left, there is an illustration of an open book and the numbers 1, 2, and 3. The main heading is 'KESIMPULAN' in a yellow box. Below it, there is a paragraph of text followed by two questions with dotted lines for answers. The first question asks for the definition of one-to-one correspondence, and the second asks for the difference between relations, functions, and one-to-one correspondence. Below this is 'LATIHAN 4' with a cartoon character. It contains two math problems: one about identifying one-to-one correspondences from sets of pairs, and another about a function $f: A \rightarrow A$ and whether it is a one-to-one correspondence. At the bottom, there is a grading table with columns for 'Nilai' and 'Paraf Guru', and footer text including 'SMP/MTs Kelas VIII', '34', and 'FADILLA FADYA SAID'.

Gambar 3 Tampilan Latihan Soal LKPD

3.2.2 Hasil Evaluasi Sendiri

LKPD berbantuan *Canva* selanjutnya divalidasi dengan tujuan untuk memperoleh LKPD yang Valid. Langkah validasi yang pertama adalah evaluasi sendiri (*self evaluation*) yang dilakukan bersama dengan teman sejawat. Dalam LKPD tersebut ada 3 hal yang dievaluasi seperti kesalahan pada pengetikan, ketepatan penggunaan tanda baca, serta ketepatan gambar dan penjelasan maupun persoalan. Secara umum hasil dari evaluasi sendiri bersama teman sejawat adalah terdapatnya salah pengetikan dan salah penggunaan tanda baca terhadap apa yang ditulis pada LKPD. Setelah dilakukan evaluasi sendiri bersama teman sejawat, dilakukan revisi terhadap kesalahan-kesalahan

tersebut sehingga tidak terdapat kesalahan yang sama. Langkah selanjutnya, setelah *self evaluation* adalah divalidasi dan dikonsultasikan dengan para ahli atau validator.

3.2.3 Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi LKPD oleh lima validator secara keseluruhan menunjukkan bahwa validitas LKPD yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Terdapat saran-saran dari validator yang menjadi dasar untuk melaksanakan perbaikan terhadap LKPD yang telah dikembangkan dengan berbantuan *Canva*. Berdasarkan saran validator dilakukan revisi terhadap LKPD. Hasil kevalidan LKPD dapat dilihat bahwa kriteria kevalidan LKPD dari aspek materi memperoleh nilai validitas 95,51 dengan kriteria sangat valid, aspek media memperoleh nilai validitas 97,5 berada pada kriteria sangat valid, dari aspek bahasa memperoleh nilai validitas 93,75 dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan rata-rata validitas LKPD dari kelima validator memperoleh nilai validitas 92,25 berada pada kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan *Canva* untuk SMP kelas VIII di MTsN 5 Kota Padang yang dikembangkan valid.

3.2.4 Evaluasi sendiri (*One-to-one Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan memilih 3 orang siswa dari kelas VIII 5 yang dipilih menjadi peserta didik untuk subjek evaluasi satu-satu. Dalam pelaksanaan evaluasi satu-satu masing-masing peserta didik diberikan LKPD. Kemudian peserta didik akan melakukan pengisian pada LKPD dan melaporkan segala kendala yang ditemui dalam pengisian LKPD. Peneliti melakukan pemantauan selama pelaksanaan evaluasi satu-satu, dalam melakukan pencatatan terhadap kendala yang ditemui oleh peserta didik pada saat pengisian LKPD, dan catatan tersebut menjadi bahan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan. Kemudian dilakukan wawancara terhadap setiap peserta didik dan hasil wawancara akan dicatat oleh peneliti.

Setelah tahap pelaksanaan evaluasi satu-satu, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti terhadap LKPD. Beberapa contoh permasalahan yang kurang dipahami peserta didik yaitu dalam menemukan konsep peserta didik kurang mendapatkan petunjuk yang membantu dalam mengidentifikasi ide, kurangnya pemahaman terhadap penggunaan kata “ilustrasi” dan kurangnya ketersediaan tempat bagi peserta didik saat mengisi jawaban.

Kebanyakan perbaikan yang dilakukan pada LKPD adalah susunan kalimat dan kesalahan yang terdapat dalam penulisan. Setelah melakukan perbaikan LKPD

berdasarkan evaluasi satu-satu maka dilakukan evaluasi pada perangkat pembelajaran tersebut dengan pelaksanaan pembelajaran pada evaluasi kelompok kecil peserta didik.

3.2.5 Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada tahap *small group evaluation*, dilakukan terhadap 12 peserta didik yang terdiri dari empat peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep tinggi, empat peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep sedang, dan empat peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep rendah yang kesemuanya adalah peserta didik kelas VIII di MTsN 5 Kota Padang. Dalam melakukan evaluasi pada kelompok kecil pelajaran berlangsung seperti biasanya, namun peserta didik jumlahnya terbatas. Pada saat akhir pembelajaran angket praktikalitas diisi oleh pendidik maupun peserta didik.

3.3 Fase Penilaian

Dalam melakukan fase penilaian ini dilakukan dengan *Field Test* atau uji lapangan. Prototype 4 LKPD digunakan pada saat melaksanakan uji lapangan. Uji lapangan dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kota Padang sebanyak 32 orang peserta didik. *Field test* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan dan keefektivan LKPD berbantuan *Canva* materi relasi dan fungsi kelas VIII yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

3.3.1 Uji Praktikalitas

Pada saat melakukan uji lapangan, langkah-langkah dalam RPP dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidik dan peserta didik melakukan pengisian angket praktikalitas setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan LKPD sampai pertemuan keenam. Pendidik melakukan pengisian angket praktikalitas dengan tujuan untuk memperoleh informasi kepraktisan LKPD berdasarkan pertimbangan pendidik.

Dari hasil pengisian angket praktikalitas oleh pendidik maka didapatkan rata-rata kepraktisan 89,28 berada dalam kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidik dapat menggunakan dan melaksanakan LKPD berbantuan *Canva* dengan sangat baik. Sedangkan pada kriteria sangat praktis, diperoleh rata-rata praktikalitas 87,77 dari hasil angket praktikalitas peserta didik. Dapat diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menggunakan LKPD berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk mendapatkan perubahan hasil yang lebih baik. Tentu hal ini selaras dengan teori Andi Susanto dkk. bahwa media pembelajaran mencakup objek nyata dan virtual yang digunakan dalam proses belajar-

mengajar, termasuk semua komponen yang terdapat dalam materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, mengubah sikap, serta meningkatkan keterampilan melalui interaksi dengan media tersebut.

3.3.2 Uji Efektifitas

Hasil kegiatan dan nilai tes akhir menunjukkan seberapa baik program LKPD berbantuan Canva bekerja dalam hal kemampuan siswa untuk memahami ide-ide matematika setelah semua proses pertemuan selesai dilaksanakan. Tabel 2 di bawah ini menunjukkan temuan analisis data hasil tes pemahaman konsep matematika siswa.

Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

	Nilai
Nilai Peserta Didik < KKM	4 (12,5%)
Nilai Peserta Didik > KKM	28 (87,5%)

Berdasarkan tabel 2 bahwa hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik mendapatkan nilai rata-rata **87,5**. Nilai ini merupakan kriteria **“Sangat berhasil”** karena berada pada interval $85 < PK \leq 100$ dengan kategori sangat berhasil. Ini merupakan pembelajaran matematika dengan LKPD berbantuan *Canva* pada materi relasi dan fungsi kelas VIII di MTsN 5 Kota Padang.

Hasil validasi LKPD berbantuan *Canva* aspek penyajian termasuk dalam kriteria sangat valid. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto dimana sebuah produk yang valid akan menghasilkan sebuah data yang valid, dimana produk tersebut mampu memberi gambaran mengenai tujuan dari pengembangan yang sesuai dan benar seperti keadaan sesungguhnya. Hasil validasi LKPD berbantuan *Canva* aspek bahasa termasuk dalam kriteria sangat valid. LKPD berbantuan *Canva* memenuhi aspek bahasa karena telah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang benar dan menggunakan bahasa yang komunikatif. Selaras dengan hal tersebut Nugraha menyatakan standar bahasa atau keterbacaan dalam sebuah bahan belajar meliputi penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan bahasa yang digunakan, dan kemudahan untuk dibaca. Hasil validasi LKPD berbantuan *Canva* aspek media termasuk dalam kriteria sangat valid. LKPD berbantuan *Canva* memenuhi aspek media karena telah berisikan teks dari tulisan yang jenis, ukuran, warna yang sesuai, dan telah dilengkapi tanda baca yang tepat. Gambar sudah sesuai dengan penjelasan materi, memiliki ukuran yang sesuai sehingga mudah dilihat, memiliki bentuk yang jelas dan warna yang menarik. Secara keseluruhan,

LKPD berbantuan Canva termasuk dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan ini terkait penggunaan program Canva sebagai alat bantu pengembangan sehingga dapat menghasilkan LKPD yang menarik bagi peserta dan memudahkan penyampaian materi pendidik. Penggunaan program *Canva* dalam pengembangan perangkat pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik dikarenakan produk yang dihasilkan sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dela Rahmayanti bahwa penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif dan mempermudah proses pengiriman informasi. Media ini juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan pesan yang disampaikan melalui teks atau video. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pelajaran yang disajikan dalam format tersebut [9]. Kemenarikan produk, kemudahan penggunaan, dan kemudahan dipahami menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas LKPD berbantuan *Canva* yang dikembangkan. Gambar, tulisan, dan tampilan yang menarik dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih memahami materi tersebut, sebagaimana pernyataan Rostina Sundayana bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting karena jika hanya mengandalkan metode penjelasan verbal, siswa akan merasa bosan. Namun, dengan menggunakan media, perhatian siswa dapat lebih tertarik, dan proses pembelajaran menjadi lebih mudah baik bagi siswa maupun guru [10]. Penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa kelayakan praktis didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkan bahan ajar dengan menggunakan media. Pembelajaran dengan LKPD yang menarik lebih baik dari pada menggunakan strategi LKPD konvensional, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep juga membuat proses pembelajaran lebih menarik serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran seperti ini telah ditekankan oleh Azhar Arsyad dalam empat aspek, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, memenuhi tuntutan paradigma baru, memenuhi kebutuhan pasar, dan mendukung visi pendidikan global. Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga didukung oleh teori kognitif Bruner, yang menekankan bahwa tingkatan pembelajaran dimulai dari pengalaman langsung, dilanjutkan dengan pengalaman melalui gambar, dan berakhir dengan pengalaman abstrak. Pengalaman abstrak merujuk pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi di mana siswa dapat menggambarkan, menghubungkan,

dan memahami konsep secara konseptual dan berpikir secara analitis. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks, membuat generalisasi, dan melihat hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. Pengalaman abstrak melibatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis, menganalisis informasi, dan menggunakan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah yang kompleks. Ini merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran, di mana siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih dalam dan mampu menerapkan pengetahuan mereka secara luas [11]. Sebagaimana teori Sungkono bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran sesuai dengan harapan yang diinginkan [12]. Sehingga pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki manfaat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Tanpa adanya media, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan akan menjadi sulit, terutama jika materi tersebut kompleks untuk dijelaskan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi kebutuhan bagi pendidik dan peserta didik, dengan tujuan untuk membantu pendidik dalam mengajar serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran [13].

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbantuan *Canva* pada materi relasi dan fungsi kelas VIII di MTsN 5 Kota Padang mendapatkan kesimpulan yaitu: LKPD berbantuan *Canva* termasuk dalam kategori sangat valid dengan ditinjau dari aspek materi, LKPD berbantuan *Canva* memuat materi yang sesuai KI dan KD, mudah dipahami, dan sesuai indikator pemahaman konsep. LKPD berbantuan *Canva* termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa LKPD berbantuan *Canva* mudah untuk digunakan, memiliki kesesuaian alokasi waktu dengan isi materi, memiliki daya tarik, mudah untuk dipahami, dan memiliki kesesuaian dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran dan LKPD berbantuan *Canva* termasuk kategori efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika materi relasi dan fungsi kelas VIII di MTsN 5 Kota Padang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Haris Pito. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6.2 (2018): 97-117.

- [2] Andi Susanto dkk. "Pengembangan Media E-Comic Matematika Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sintuk Toboh Gadang." *Math Educa Journal*, 2022, 6.2: 151-162, hlm. 152.
- [3] Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik." (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), p. 269.
- [4] Andi Susanto. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Model Reciprocal Teaching (Rt) Dan Model Air Auditory Intellectually Repetition (Air). *Math Educa Journal*, 2019, 3.2: 219-230, hlm. 224.
- [5] Rivdya Eliza dan Fenny Susilawati, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemandirian Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Inquiri." *Math Educa Journal*, 2019, 3(2): hlm 145.
- [6] Nita Putri Utami, "Keefektifan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Discovery Learning* Pada Kelas X SMA." *Math Educa Journal*, 2017, hlm 157.
- [7] Rahma Elvira Tanjung dan Delsian Faiza, "*Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika." *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol 7, no 2, Juni 2019, h.79-85.
- [8] Plomp, T dan N. Nieveen. "*Educational Design Research*." Enshede: Netherlands *Institute For Curriculum Development (SLO)*. 2013
- [9] Rahmayanti, D. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4), 108. ISSN: 2302-3295, hlm. 108.
- [10] Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, hlm.29.
- [11] Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 8-11.
- [12] Sungkono. (2008). Pemilihan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, No.1, Vol. 4, Mei 2008, hlm. 76.
- [13] Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, hlm. 129.