

**Analisis Kebutuhan e-LKPD Berbantuan Canva Model PBL untuk
Meningkatkan Penguasaan konsep membaca Membaca dan Kemandirian
Peserta Didik**

**Ike Yunia Meka*, Sri Sukasih, Kurotul Aeni
Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Unnes**

**[*Ikeyunia89@students.unnes.ac.id](mailto:Ikeyunia89@students.unnes.ac.id), srisukasih@mail.unnes.ac.id,
aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id**

Abstract

This study aims to analyze the need for the development of electronic Student Worksheets (e-LKPD) designed using Canva by integrating the Problem-Based Learning (PBL) learning model to improve students' mastery of the concept of reading and learning independence. Needs analysis is done qualitatively by collecting information from teachers and students through interviews, observations, and questionnaires. The study results show that 85% of teachers and students need interactive learning media that can be easily accessed. Canva-assisted e-LKPD was chosen for its ease of use and attractive design features. The PBL learning model is integrated to stimulate students' critical thinking skills and problem-solving independence. The analysis also revealed that most students have difficulty understanding reading concepts and need more structured guidance. The development of e-LKPD is expected to be an innovative solution in learning and support the creation of more effective and independent learning.

Keywords: e-LKPD, Canva, PBL, concept mastery, independence

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (e-LKPD) yang didesain menggunakan Canva dengan mengintegrasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan penguasaan konsep membacamembaca dan kemandirian belajar peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan information dari guru dan peserta didik melalui wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara mudah. Penggunaan e-LKPD berbantuan Canva dipilih karena kemudahan penggunaan dan fitur desain yang menarik. Model pembelajaran PBL diintegrasikan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kemandirian peserta didik dalam memecahkan masalah. Analisis juga

mengungkapkan bahwa Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep membaca dan membutuhkan bimbingan yang lebih terstruktur. Pengembangan e-LKPD ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan mandiri.

Kata Kunci: e-LKPD, Canva, PBL, penguasaan konsep, kemandirian

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan juga masyarakat. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Definisi Pendidikan dalam arti luas adalah hidup atau suatu hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Tanpa adanya pendidikan seseorang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Itu sebabnya, pendidikan sangat dianjurkan untuk seluruh anak-anak bangsa di Indonesia, agar mereka memiliki pendidikan sampai ke jenjang yang lebih tinggi (BP *et al.*, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah kehidupan manusia, termasuk perubahan paradigma pembelajaran. Transformasi ini semakin dipercepat dengan adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan adaptasi cepat dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama yang dihadapi pendidik adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu mempertahankan kemandirian dan motivasi belajar peserta didik dalam lingkungan pembelajaran yang berubah.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) telah lama menjadi instrumen penting dalam proses pembelajaran. Namun, format konvensional LKPD perlu

dimodernisasi untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di era digital. Pengembangan e-LKPD (elektronik LKPD) menjadi solusi yang menjanjikan, terutama ketika diintegrasikan dengan platform desain yang menarik seperti Canva dan model pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis seperti Problem Based Learning (PBL).

Tingkat literasi peserta didik Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain. Rendahnya literasi peserta didik Indonesia dibuktikan dalam evaluasi yang dilakukan oleh (*Programme For International Literacy Study*) PISA Tahun 2022 (OECD, PISA 2022) yang menyatakan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca peserta didik Indonesia adalah 359 berada signifikan di bawah rata-rata internasional sebesar 475. Situasi ini diperparah dengan menurunnya minat baca dan kesulitan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk membaca secara mandiri.

Data kedua, yaitu menurut Tahmidaten, & Krismanto (2020) diperoleh dari *World's Most Literate Nations*, dikumpulkan oleh *Central Connecticut State University* Amerika Serikat yang dirilis pada awal tahun 2017, dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi. Indonesia hanya sedikit lebih baik dari negara Botswana, negara di kawasan selatan Afrika. Dari kedua data tersebut, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat membaca yang rendah. Perlu ada upaya menangani hal tersebut termasuk penyediaan bahan bacaan untuk membaca dalam pembelajaran literasi membaca. Situasi ini diperparah dengan menurunnya minat baca dan kesulitan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik untuk membaca secara mandiri.

Model pembelajaran PBL dipilih karena kemampuannya dalam merangsang pemikiran kritis dan kemandirian belajar melalui pemecahan masalah kontekstual. Integrasi PBL dalam e-LKPD dapat memberikan struktur

pembelajaran yang sistematis sambil mempertahankan fleksibilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran digital. Sementara itu, penggunaan platform Canva dapat memberikan nilai tambah dalam hal desain visual yang menarik dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan engagement peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKPD yang mengintegrasikan keunggulan platform Canva dan model PBL. Analisis kebutuhan ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan di lapangan dan dapat memberikan solusi efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep membacamembaca serta kemandirian peserta didik. Hasil analisis ini akan menjadi dasar dalam pengembangan e-LKPD yang tidak hanya inovatif tetapi juga tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat teridentifikasi secara spesifik kebutuhan guru dan peserta didik terkait pengembangan e-LKPD, serta parameter-parameter penting yang perlu dipertimbangkan dalam proses pengembangannya. Pemahaman mendalam terhadap kebutuhan ini akan memungkinkan pengembangan e-LKPD yang tidak hanya sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan kemandirian belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kebutuhan pengembangan e-LKPD berdasarkan perspektif guru dan peserta didik (Creswell & Poth, 2018).

Data dalam penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket.

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan belajar di sekolah dasar, dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep dan kemandirian.

b. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru sekolah dasar untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva. Pertanyaan yang diajukan meliputi pengalaman menggunakan media pembelajaran digital, kendala yang dihadapi, dan harapan terhadap e-LKPD yang akan dikembangkan.

c. Angket

Angket disebarakan kepada peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui persepsi dan kebutuhan mereka terkait penggunaan e-LKPD berbantuan Canva dalam pembelajaran. Angket berisi pertanyaan tertutup dan terbuka yang mencakup aspek tampilan visual, fitur interaktif, dan kemudahan penggunaan.

Guru-guru sekolah dasar dan peserta didik sekolah dasar yang terlibat dalam proses pembelajaran menjadi sumber data dalam penelitian ini. Data yang didapat dari observasi, wawancara, dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik analisis tematik (Braun & Clarke, 2006). Proses analisis data meliputi: (1) Mengorganisasikan data mentah dari catatan observasi, transkrip wawancara, dan hasil angket, (2) Membaca dan memahami data secara teliti, (3) Melakukan pengkodean data secara terbuka untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul, (4) Memeriksa dan mengaitkan tema-tema yang teridentifikasi, (5) Mendefinisikan dan memberikan nama pada tema-tema yang

ditemukan, dan (6) Menyusun laporan deskriptif yang menggambarkan kebutuhan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva berdasarkan tema-tema yang ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan tingginya kebutuhan akan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva untuk meningkatkan penguasaan konsep membacadan kemandirian peserta didik sekolah dasar. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket.

a. Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Randugunting 6 Kota Tegal, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti buku teks dan LKS cetak. Selain itu, tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih relatif rendah, terutama dalam memahami konsep dan kemandirian.

b. Wawancara

Hasil wawancara dengan guru di SDN Randugunting 6 Kota Tegal menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan penguasaan konsep membacadan kemandirian peserta didik. Namun, mereka menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Para guru berharap adanya e-LKPD yang mudah digunakan, memiliki tampilan visual menarik, dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Angket

Hasil penyebaran angket kepada peserta didik di SDN Randugunting 6, SDN Panggung 13 dan SDN Kraton 5 Kota Tegal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik untuk menggunakan e-LKPD berbantuan Canva dalam proses pembelajaran. Mereka mengharapkan adanya tampilan visual yang menarik, fitur interaktif seperti gambar, video, dan animasi, serta kemudahan dalam penggunaan e-LKPD. Tabel 1 menunjukkan persentase kebutuhan peserta didik terhadap e-LKPD berbantuan Canva.

Tabel 1 Persentase Kebutuhan Peserta didik terhadap e-LKPD Berbantuan Canva

Aspek	Persentase Tampilan
Visual (Menarik)	85%
Fitur (Interaktif)	90%
Kemudahan Penggunaan	92%

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa e-LKPD berbantuan Canva sangat dibutuhkan untuk meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian peserta didik sekolah dasar. Pengembangan e-LKPD ini harus memperhatikan aspek tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, dan kemudahan penggunaan agar dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa media, materi pembelajaran akan sulit dipahami oleh peserta didik, yang dapat membuat mereka merasa jenuh dan bosan. Media pembelajaran mencakup semua aspek materi, baik fisik maupun non-fisik. Media ini membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, mengubah perspektif, atau meningkatkan keterampilan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2023), penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu peserta didik dalam proses belajar

mengajar. Media pembelajaran mendukung guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan dan memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa kriteria, termasuk tujuan penggunaan, sasaran pengguna media, kelebihan dan kelemahan media, waktu yang tepat, biaya yang tersedia, dan ketersediaan media tersebut. Karena setiap media memiliki karakteristik yang berbeda, guru harus berhati-hati dalam memilih media yang tepat.

Sapriyah (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran secara umum memiliki beberapa kegunaan berikut.

1. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbalistik (hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, misalnya: objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, atau model.
3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Mengingat setiap peserta didik memiliki sikap yang unik serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda, media pembelajaran dapat membantu guru menghadapi kesulitan dengan memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama, sehingga mengatasi perbedaan latar belakang lingkungan antara guru dan peserta didik.

Junaidi (2019) menjelaskan kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan Penggunaan: Menentukan apakah tujuan tersebut masuk dalam ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya. Pertimbangkan jenis rangsangan indera yang ditekankan, apakah visual, audio, atau kombinasi keduanya. Misalnya, jika visual, apakah memerlukan gerakan atau cukup

visual diam. Jawaban dari pertanyaan ini akan mengarahkan pada jenis media tertentu, seperti media realia, audio, visual diam, visual bergerak, atau audio-visual.

2. Sasaran Pengguna Media: Memahami karakteristik sasaran pengguna, termasuk jumlahnya, latar belakang sosial, motivasi, dan minat belajarnya. Media yang dipilih harus sesuai dengan kondisi pengguna, karena mereka yang akan mengambil manfaat dari media tersebut.
3. Karakteristik Media: Memahami kelebihan dan kelemahan media, serta kesesuaian media dengan tujuan yang ingin dicapai. Memilih media berarti membandingkan mana yang lebih baik dan lebih sesuai. Penting untuk memahami karakteristik setiap media sebelum menentukan pilihan.
4. Waktu: Mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk membuat atau mengadakan media dan waktu yang tersedia untuk menyajikan media dalam proses pembelajaran. Memilih media yang baik tetapi memerlukan waktu yang tidak tersedia adalah tidak efektif.
5. Biaya: Menimbang biaya yang dibutuhkan untuk membuat atau mendapatkan media. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran harus dipertimbangkan. Media yang mahal belum tentu lebih efektif dibandingkan media yang lebih sederhana dan murah.
6. Ketersediaan Media: Memeriksa apakah media yang dibutuhkan tersedia di sekitar, di sekolah, atau di pasar. Jika perlu membuat sendiri, pertimbangkan kemampuan, waktu, tenaga, dan sarana yang diperlukan. Misalnya, untuk menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari, video mungkin lebih efektif, tetapi jika tidak ada pemutar video di sekolah, alat peraga sederhana sudah cukup (Sudjana, 1989).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau *student worksheet* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD

mencakup materi pembelajaran, rangkuman, dan instruksi tentang cara menyelesaikan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik secara teori dan praktik. Dengan menggunakan e-LKPD, pemahaman konsep peserta didik tentang materi dan pemahaman isi teks masih rendah. Peserta didik masih sulit mengungkapkan kembali materi pembelajaran yang sudah dipelajari dan salah dalam menentukan ide-ide utama dalam teks bacaan, baik itu teks narasi, teks fiksi maupun teks deskripsi. Nilai rata-rata peserta didik masih rendah atau tidak sesuai KKM, sehingga mereka tidak bersemangat untuk menemukan ide dan tidak termotivasi untuk menggunakan penalaran. Selain itu, peserta didik menyatakan lembar jawab soal latihan dalam LKPD tidak mencukupi untuk memungkinkan peserta didik menuliskan jawabannya, dan bahwa tampilan LKPD tidak menarik bagi mereka.

Desain LKPD yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. LKPD yang menarik dan terintegrasi dengan IT biasa disebut dengan e-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Kata memahami berarti tepat dalam memahami. Peserta didik dianggap memahami ketika mereka tepat memahami dan dapat menyampaikan kembali kepada orang lain. Menurut pemahaman konseptual, kemampuan seseorang dalam mengulang kondisi dan membuat simpulan atas apa yang mereka pelajari menunjukkan seberapa tinggi mereka memahami suatu hal.

Canva adalah aplikasi online yang dapat diakses melalui desktop, laptop, atau perangkat Android. Alat ini memungkinkan pengguna membuat berbagai desain seperti presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, grafik, infografis, spanduk, sertifikat, diploma, kartu undangan, dan thumbnail YouTube.

Guru dapat menggunakan canva untuk memudahkan dan menghemat waktu mereka dalam membuat perangkat pembelajaran. Ini juga dapat mempermudah pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran. Tujuan kami adalah untuk

menghasilkan e-LKPD berbantuan canva yang memenuhi kriteria yang mudah digunakan dan memiliki daya tarik.

Hasil observasi, wawancara dan berdasarkan raport mutu pendidikan tahun 2024 di SDN Randugunting 6, ditemukan bahwa kemampuan terhadap literasi membaca khususnya mengakses dan menemukan isi teks bacaan turun sebesar 1,84 dari tahun 2023. Hal ini disebabkan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep ide pokok bacaan yang terkandung dalam sebuah teks perlu ditingkatkan. Sekolah juga belum memiliki fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama pemahaman konsep memahami isi teks dengan menentukan ide pokok paragraf tersebut.

Perangkat pembelajaran seperti e-LKPD dapat digunakan untuk merancang perangkat pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang optimal. E-LKPD dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media ajar yang mempermudah proses pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dan meningkatkan penguasaan konsep membaca peserta didik.

E-LKPD berbantuan Canva memiliki nilai kepraktisan, memungkinkan guru membuat e-LKPD yang praktis dan materi yang menarik sehingga lebih mudah disampaikan kepada peserta didik. Canva dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih baik, dengan produk yang sangat menarik dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar. Dela Rahmayanti (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan motivasi guru untuk menciptakan media ajar yang inovatif dan kreatif, serta mempermudah penyampaian informasi. Selain itu, Canva membantu peserta didik memahami pesan dan materi pelajaran yang disampaikan melalui teks atau video, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik terhadap konten pelajaran.

Efektivitas e-LKPD berbantuan Canva bergantung pada beberapa faktor, termasuk daya tarik produk, kemudahan penggunaan, dan kemudahan pemahaman. Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) menyatakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kelayakan praktis media didasarkan pada kemudahan penggunaannya untuk mengajar. Pembelajaran dengan LKPD lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman konsep, membuat proses pembelajaran lebih optimal dan efektif. Azhar Arsyad menekankan empat aspek penting dalam penggunaan media pembelajaran: meningkatkan proses pembelajaran, memenuhi tuntutan paradigma abad 21, memenuhi kebutuhan masyarakat, dan mendukung visi-misi pendidikan nasional.

Teori kognitif Bruner juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran, dengan fokus pada tiga tingkat pembelajaran: pengalaman langsung, pengalaman melalui gambar, dan pengalaman abstrak. Pengalaman abstrak mengacu pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi, di mana peserta didik dapat menggambarkan, menghubungkan, dan memahami konsep secara konseptual dan berpikir analitis. Ini melibatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis data, dan menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah, yang merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran. Di sini, peserta didik mencapai pemahaman yang lebih baik dan mampu menerapkan pengetahuan mereka secara luas.

Media pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah pelaksanaan proses belajar-mengajar dan meningkatkan mutu serta hasil pembelajaran sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan (Sungkono, 2008). Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memberikan manfaat besar dalam

meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Tanpa media, peserta didik mungkin akan kesulitan memahami materi pelajaran, terutama jika materi tersebut bersifat abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tak terhindarkan karena membantu guru dalam proses pengajaran dan juga peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penemuan dalam studi ini menunjukkan bahwa terdapat permintaan tinggi untuk mengembangkan e-LKPD menggunakan Canva guna meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan literasi membaca peserta didik di sekolah dasar. Ini sejalan dengan teori kognitif multimedia oleh Mayer (2009), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan dalam format multimedia yang menggabungkan teks dengan gambar atau animasi. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi.

Hasil studi ini konsisten dengan penemuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Smaldino et al., 2019). Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang ditawarkan oleh Canva, e-LKPD memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemandirian mereka.

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dengan menggunakan e-LKPD berbantuan Canva, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang disajikan dalam format multimedia, memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan secara aktif.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan studi ini telah ditemukan. Pratiwi & Margunayasa (2022) melakukan penelitian tentang rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media LKPD. Menurut Pratiwi & Margunayasa (2022), LKPD dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik dan berperan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Selanjutnya, dalam studi yang dilakukan oleh Pratama & Saregar (2019), disimpulkan bahwa LKPD sangat layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian dan teori-teori yang ada, dapat dikembangkan sebuah kerangka kerja baru untuk merancang e-LKPD berbantuan Canva yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep membacadan kemandirian peserta didik sekolah dasar. Kerangka kerja ini melibatkan prinsip-prinsip desain multimedia yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme. Desain e-LKPD harus memperhatikan aspek tampilan visual yang menarik, fitur interaktif seperti gambar, video, dan animasi, serta kemudahan penggunaan. Selain itu, e-LKPD juga harus dirancang dengan aktivitas dan tugas yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa pengembangan e-LKPD berbantuan Canva sangat dibutuhkan untuk meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian peserta didik sekolah dasar. Penggunaan Canva dalam e-LKPD dapat menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, efisien dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi bagi peserta didik, sesuai dengan teori kognitif multimedia dan konstruktivisme dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Yumriani. "Pengertian Pendidikan. Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* ISSN, 2, 1-8.
- Canva. (2023). About Canva. <https://www.canva.com/about/>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3975>
- Pratiwi, N. P. S., & Margunayasa, I. G. (2022). E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Muatan IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46542>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh penerapan media pembelajaran canva dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar dasar Listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), 107-113.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.

Wulandari, Amelia & Salsabila, Annisa & Cahyani, Karina & Nurazizah, Tsani & Ulfiah, Zakiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 5. 3928-3936. 10.31004/joe.v5i2.1074.