



## Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Wahyuni Saputri<sup>1\*</sup>, Reinita<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia<sup>1,2</sup>

[wahyunisaputri93@gmail.com](mailto:wahyunisaputri93@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [reinita.rei04@gmail.com](mailto:reinita.rei04@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Kemajuan teknologi yang pesat telah berkontribusi pada penurunan efektivitas pendidikan serta mengikis nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme di kalangan generasi milenial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva dengan fokus pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Padang Utara. Pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan penerapan model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. E-LKPD yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan angket sebagai instrumen validasi. Validasi ini melibatkan ahli dalam bidang media, materi, dan bahasa. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa tingkat validitas yang diperoleh adalah 97,5% untuk aspek media, kategori sangat valid; 95% untuk aspek materi, kategori sangat valid; dan 80% untuk aspek bahasa, yang masih dalam kategori valid. Hasil akhir dari proses validasi ini menegaskan bahwa E-LKPD berbasis Canva sangat layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji coba di sekolah, respons guru menunjukkan persentase sebesar 92,5%, sementara respons peserta didik mencapai 89,8%, keduanya dalam kategori sangat valid. Uji praktikalitas yang dilakukan di sekolah penelitian menunjukkan bahwa respons guru mencapai 97% dan respons siswa mencapai 93%, keduanya juga tergolong sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Canva ini sangat valid dan efektif untuk diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas IV SD.

**Kata kunci:** E-LKPD; Canva; Model ADDIE; Problem Based Learning (PBL).

### *Development Of Canva-Based E-LKPD In Learning Pancasila Education Elements Of Pancasila Values Class IV Elementary Schools*

**Abstract:** Rapid technological advances have contributed to a decrease in the effectiveness of education and eroded the values of nationalism and patriotism among the millennial generation. This study aims to design and develop Canva-based Learner Worksheets (LKPD) with a focus on Pancasila values material for grade IV students in Gugus 1, Padang Utara District. The approach used is Research and Development (R&D), with the application of the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The E-LKPD that has been developed is then validated by experts using a questionnaire as a validation instrument. This validation involved experts in the fields of media, material, and language. The results of the validation showed that the validity level obtained was 97.5% for the media aspect, very valid category; 95% for the material aspect, very valid category; and 80% for the language aspect, which is still in the valid category. The final result of this validation process confirms that the Canva-based E-LKPD is very feasible and ready to be used in the learning process. In the pilot test at school, the teacher's response showed a percentage of 92.5%, while the students' response reached 89.8%, both in the highly valid category. The practicality test conducted at the research school showed that the teacher's response reached 97% and the students' response reached 93%, both also classified as very valid. Thus, it can be concluded that this Canva-based LKPD is very valid and effective to be applied as a learning tool in grade IV SD.

**Keywords:** E-LKPD; Canva; ADDIE Model; Problem Based Learning (PBL).

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses mendasar yang menghubungkan kegiatan belajar dan mengajar, dengan kedua komponen ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan biasanya terjadi di dalam institusi pendidikan, seperti

sekolah, dengan tujuan untuk mendorong pertukaran yang dinamis antara pendidik dan peserta didik. Selama proses ini, peserta didik berperan sebagai agen utama, dan fokus pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip

etika, terutama dalam kerangka pendidikan Pancasila.

Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan individu yang memiliki kualitas inklusivitas, rasa hormat, dan kemampuan untuk merangkul keragaman dalam semua aspek kehidupan (Saputra et al., 2023). Para siswa diinstruksikan untuk menjunjung tinggi nilai pengakuan dan penghargaan terhadap keragaman agama, budaya, tradisi, dan gaya hidup yang ada di masyarakat. Selain itu, mereka menjalani pelatihan untuk berkolaborasi dalam proses pembelajaran yang meningkatkan pengalaman dan pemahaman mereka secara timbal balik.

Di era modern yang ditandai dengan pesatnya kemajuan budaya, teknologi, dan ilmu pengetahuan, telah terjadi penurunan adopsi praktik pendidikan yang mengedepankan prinsip-prinsip nasionalisme dan patriotisme, terutama di kalangan generasi milenial (Khansa & Dewi, 2022). Pendidikan kewarganegaraan yang komprehensif yang mengintegrasikan semua dimensi sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip demokrasi, hak asasi manusia, dan pluralisme. Tujuan dari desain ini adalah untuk menyediakan individu dengan kompetensi yang diperlukan untuk bermanuver secara efektif melalui kompleksitas yang diperkenalkan oleh era digital, termasuk penyebaran informasi yang menipu dan risiko radikalisme (Wulandari et al., 2023). Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memainkan peran penting dalam membangun prinsip-prinsip dasar yang membentuk karakter bangsa. Pendidikan ini mengajarkan nilai-nilai esensial yang diperlukan untuk hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat yang beragam, sekaligus membekali peserta didik dengan keterampilan untuk menjadi warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab di era globalisasi.

Dalam konteks pendidikan, pendidik harus mengutamakan strategi instruksional yang bermakna dan berfokus pada siswa serta mengembangkan kompetensi peserta didik (Utari & Muadin, 2023). Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses belajar yang dinamis dan tidak membosankan, dirancang untuk meningkatkan minat siswa serta memfokuskan perhatian mereka. Hal ini dicapai melalui penerapan berbagai metode pengajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Usman et al., 2023). Pendidik diharuskan membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Angraini et al., 2021).

Perangkat pembelajaran dapat diintegrasikan dengan teknologi.

Teknologi memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran, karena integrasi teknologi dalam pengajaran dapat secara langsung memengaruhi pencapaian tujuan kurikulum, yang salah satunya adalah memfasilitasi penggunaan teknologi dalam pendidikan (Sariani et al., 2023). Kondisi ini menuntut para pendidik untuk lebih cermat dalam menyusun dan merancang bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta lingkungan mereka. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, yang pada akhirnya akan membantu mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif. Salah satu elemen penting dalam proses pendidikan adalah LKPD. LKPD berfungsi sebagai sumber pedagogis yang terdiri dari kompilasi halaman yang mencakup konten, ringkasan, dan arahan untuk melaksanakan tugas-tugas akademik yang secara eksplisit disesuaikan untuk siswa. Tugas-tugas ini dapat berupa teori maupun praktik, dan semuanya diarahkan untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan bagi peserta didik (Shaza & Amini, 2024). LKPD juga dapat diadaptasi dengan kemajuan teknologi, sehingga memungkinkan penggunaannya dalam pembelajaran daring. Dengan integrasi ini, LKPD menjadi E-LKPD, yang dapat mendukung guru dan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran secara online (Syafitri, 2020).

E-LKPD adalah panduan kerja elektronik yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah melalui perangkat digital seperti komputer, notebook, atau smartphone (Putriyana et al., 2020). E-LKPD menawarkan fleksibilitas akses materi dan latihan soal dari berbagai tempat, mendukung interaksi dinamis yang lebih aktif (Nurafriani & Mulyawati, 2023). Selain itu, dengan E-LKPD, pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukatif, bukan sekadar hiburan. Materi yang disajikan melalui E-LKPD juga dirancang menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Safitri, 2022). Salah satu alat yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD adalah Canva. Canva dapat digunakan secara online tanpa perlu mengunduh aplikasinya, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan besar di komputer. Hasil akhirnya dapat berupa link yang dapat dibagikan dan diakses oleh siswa untuk belajar, baik di sekolah maupun secara daring dari rumah.

Penggabungan kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan melalui E-LKPD dapat ditingkatkan melalui penerapan kerangka pedagogis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). PBL merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah autentik, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta meningkatkan kemandirian. Model ini sangat sesuai dengan penggunaan E-LKPD, yang menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memfasilitasi pengorganisasian pengetahuan oleh peserta didik, sehingga mengembangkan keterampilan kognitif tingkat lanjut dan kemampuan inquiry, serta meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri (Effendi et al., 2021).

Tinjauan terhadap penelitian sebelumnya mengenai LKPD menunjukkan bahwa LKPD memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. LKPD yang menggunakan model Problem-Based Learning (PBL) telah terbukti efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD (Nursyamsiana et al., 2023). Nureva, (2023) menemukan bahwa LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning yang didesain dengan Canva dinilai valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. (Novianti et al., 2023) menemukan bahwa E-LKPD interaktif berbasis PBL meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan uji-t. Selanjutnya, (Susilawati et al., 2023) menemukan bahwa E-LKPD yang digunakan pada Kurikulum Merdeka sangat praktis dan efektif, dibuktikan dengan penilaian guru dan hasil tes siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat E-LKPD berbasis PBL pada materi Pendidikan Pancasila agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi masih belum optimal di beberapa sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan di beberapa SD Gugus 1 di Kecamatan Padang Utara Kota Padang pada 17-19 Januari 2024, peneliti menemukan bahwa meskipun sarana seperti listrik, infokus, speaker, dan WiFi sudah tersedia, media berbasis teknologi masih jarang digunakan. Guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku paket, LKS, dan gambar, yang membuat pembelajaran terasa monoton dan siswa hanya berfokus pada guru. Selain itu, belum ada pengembangan E-LKPD berbasis Canva di gugus tersebut. Dari hasil observasi yang dilakukan

kepada peserta didik peneliti juga menemukan bahwa peserta didik jenuh bahkan terkadang tidak fokus dengan metode yang digunakan guru saat mengajar, hal ini membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik kurang dipahami oleh peserta didik itu sendiri. Akibatnya, banyak siswa merasa jenuh dan tidak fokus, sehingga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian yang digambarkan, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media instruksional dalam bentuk E-LKPD berbasis Canva dalam kerangka Pendidikan Pancasila yang menggunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagai solusi yang diusulkan. Paradigma ini diantisipasi untuk menghasilkan pendidikan yang lebih signifikan dan menawan bagi peserta didik, dengan memperkenalkan sejumlah besar metodologi pedagogis dan media interaktif yang meningkatkan pengalaman pendidikan, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah R&D. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis Canva. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2022a). Pengembangan LKPD berbasis Canva dengan menggunakan model ADDIE diawali dengan tahap analisis, dimana peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran di beberapa sekolah, seperti pemanfaatan teknologi yang masih terbatas. Pada tahap desain, E-LKPD dirancang menggunakan Canva dengan fitur-fitur yang menarik, mudah diakses, dan berfokus pada peningkatan pemahaman materi Pendidikan Pancasila. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan E-LKPD dan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa; revisi dilakukan jika diperlukan sebelum penerapan. Tahap implementasi meliputi pengujian produk di sekolah yang telah disiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti menilai efektivitas E-LKPD dengan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa melalui angket untuk menentukan apakah E-LKPD memenuhi tujuan yang diharapkan.

Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas IV dari gugus 1 sebagai partisipan uji coba. Dalam pelaksanaan penelitian, instrumen yang digunakan diuji melalui proses validasi oleh pakar di bidangnya, sementara data mengenai kepraktisan produk dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh siswa dan guru. Angket ini berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai variabel penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), di mana analisis data dilakukan dengan metode gabungan, yakni analisis kuantitatif dan kualitatif. Kevalidan produk yang dikembangkan kemudian dievaluasi menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat validitasnya. Berikut adalah rumus untuk mencari rata-rata nilai validator.

$$\chi = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

X : Rerata

$\sum Xi$  : Jumlah nilai dari tiap validator

n : jumlah validator

Berikut ini adalah tabel 1 yang brisi kategori kevalidan E-LKPD.

Tabel 1. Kategori kevalidan E-LKPD

Interval	Kategori
86 – 100%	Sangat Valid
76 – 85%	Valid
60 – 75%	Cukup Valid
55 – 59%	Kurang Valid
0 – 54%	Tidak Valid

Untuk menghitung perolehan skor praktikalitas, angka akhir dari perhitungan dan survei diteliti menggunakan persamaan dari Purwanto (2013) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Klasifikasi praktikalitas media pembelajaran yang didasarkan pada perhitungan penilaian akhir dapat diamati pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Kategori Kepraktisan E-LKPD

Interval	Kategori
86 – 100 %	Sangat praktis
76 – 85 %	Praktis
60 – 75 %	Cukup praktis
55 – 59 %	Kurang praktis
0 – 54 %	Tidak praktis

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pada tahap analisis dalam penelitian ini, peneliti mengevaluasi kurikulum Merdeka, kebutuhan guru, dan kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Canva. Pertama, analisis kurikulum dilakukan untuk memahami konsep dan media yang sesuai dengan kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB 5 tentang pola hidup bergotong royong. Tujuan pembelajaran mencakup kemampuan peserta didik untuk membangun tim, menjelaskan, dan menampilkan gotong royong, serta menunjukkan dan mengidentifikasi kebutuhan baik secara individu maupun kolektif melalui video.

Selanjutnya, analisis kebutuhan guru dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada guru dan siswa di berbagai sekolah. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi masih belum optimal. Mayoritas media yang digunakan masih bersifat tradisional, dimana guru masih mengandalkan buku pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS). Akibatnya, siswa menjadi bosan dan kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Analisis ketiga yaitu analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih antusias dan aktif ketika menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan hanya mengandalkan buku paket dan LKS. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Canva untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik secara lebih efektif.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang media pembelajaran digital menggunakan perangkat lunak Canva. Media ini mencakup perumusan sumber materi, materi audiovisual, dan pertanyaan penilaian. E-LKPD yang dirancang dapat diakses melalui hyperlink berikut:

[https://www.canva.com/design/DAGLrDuD7gg/yQ7nZdiUx3nXQj913VXCmw/edit?utm\\_content=DAGLrDuD7gg&utm\\_campaign=designshere&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGLrDuD7gg/yQ7nZdiUx3nXQj913VXCmw/edit?utm_content=DAGLrDuD7gg&utm_campaign=designshere&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Format rancangan *design* produk terdiri dari beberapa langkah. Pertama, tampilan Cover. Tampilan sampul E-LKPD dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dan menawarkan wawasan awal tentang materi pelajaran yang akan dieksplorasi. Desain cover ini biasanya mencakup judul utama yang jelas, seperti nama topik atau tema pembelajaran, dan

elemen visual yang relevan, seperti gambar atau ilustrasi yang menggambarkan konteks topik. Warna-warna cerah dan desain grafis yang menarik sering digunakan untuk membuat cover lebih menonjol dan memotivasi siswa untuk membuka dan menggunakan E-LKPD. Identitas media, seperti nama pengembang atau institusi, juga biasanya ditampilkan di bagian ini, memastikan bahwa informasi penting mudah dikenali.

Kedua, tampilan tujuan pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan apa yang diharapkan siswa capai setelah menyelesaikan E-LKPD. Desain pada bagian ini menonjolkan tujuan-tujuan spesifik yang harus dicapai siswa, sering kali menggunakan poin-poin atau bullet points untuk menyajikan informasi secara terstruktur. Desain ini mungkin menyertakan ikon atau gambar kecil yang relevan untuk memperjelas setiap tujuan dan membuat informasi lebih mudah dipahami. Penggunaan font yang jelas dan ukuran teks yang sesuai memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah membaca dan memahami tujuan pembelajaran.

Ketiga, tampilan petunjuk kerja. Pada tampilan petunjuk kerja, desain bermaksud untuk menyediakan dokumen instruksional terstruktur tentang bagaimana siswa harus menyelesaikan tugas atau aktivitas yang terdapat dalam E-LKPD. Rancangan ini sering kali mencakup urutan langkah yang jelas dan terstruktur, mungkin dengan nomor atau bullet points untuk memudahkan siswa mengikuti instruksi. Desain grafis dapat mencakup diagram, ikon, atau gambar yang membantu menjelaskan langkah-langkah dengan lebih baik. Petunjuk ini dirancang agar mudah dipahami dan diikuti oleh siswa, dengan teks yang ringkas dan visual yang mendukung.

Keempat, tampilan soal dirancang untuk menampilkan berbagai jenis pertanyaan atau aktivitas yang harus diselesaikan siswa. Desain ini biasanya mencakup teks soal yang jelas, bersama dengan ruang untuk siswa menjawab atau mencatat jawaban mereka. Gambar atau grafik tambahan mungkin digunakan untuk memperjelas soal atau memberikan konteks tambahan. Rancangan ini sering menggunakan format yang terstruktur dan mudah diikuti, dengan font yang jelas dan ruang yang cukup agar siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan soal yang diberikan. Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan nyaman membaca dan menjawab soal, serta mendapatkan umpan balik yang berguna.

Pada tahap *Develop*, E-LKPD yang telah dirancang sedemikian rupa akan diujikan kepada

ahli media, meteri dan bahasa untuk menguji kevalidan dari E-LKPD yang telah dirancang dan dilakukan proses revisi. Setelah produk valid dan tidak ada revisi.

Hasil uji validitas E-LKPD menunjukkan perkembangan yang signifikan dari tahap awal hingga final. Pada uji validitas ahli materi yang dilakukan oleh Ibuk Yesi Anita, M. Pd. dari Universitas Negeri Padang, E-LKPD dinyatakan tidak valid pada validasi pertama dengan skor 50%, cukup valid pada validasi kedua dengan skor 67%, dan sangat valid pada validasi ketiga dengan skor 95%. Untuk validasi ahli media, yang dilakukan oleh Bapak Drs. Arwin, M. Pd., E-LKPD memperoleh skor 97% pada uji coba pertama, menunjukkan kategori sangat valid dengan sedikit revisi yang diperlukan. Sedangkan uji validasi ahli bahasa, yang dilakukan oleh Ibuk Ari Suriani, S. Pd., M. Pd., menunjukkan hasil 60% pada validasi pertama, dan meningkat menjadi 80% pada validasi kedua setelah revisi, masuk dalam kategori valid. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel No.3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli

Jenis Uji	Validitas	Skor	Presentase	Ket.
Ahli Materi	Validasi Pertama	20/40	50%	Tidak Valid
	Validasi Kedua	27/40	67%	Cukup Valid
	Validasi Ketiga	38/40	95%	Sanat Valid
Ahli Media		39/40	97%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Validasi Pertama	24/40	60%	Tidak Valid
	Validasi Kedua	32/40	80%	Valid

Hasil evaluasi praktikalitas E-LKPD berbasis Canva menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran di dua sekolah yang diteliti. Uji coba yang dilakukan di SDN 16 Air Tawar Timur pada tanggal 20 Juni 2024 melibatkan guru dan peserta didik kelas IV. Penilaian dari guru terhadap kepraktisan E-LKPD mencapai 97%, sedangkan respons dari peserta didik mencatat angka 89,8%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Temuan ini mengindikasikan bahwa E-LKPD sangat diterima dengan baik oleh kedua kelompok tersebut dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Analisis kepraktisan media di sekolah penelitian yang dilakukan di SDN 28 Air Tawar Timur, uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan angket yang sama. Respon guru memperoleh hasil 97%, sedangkan peserta didik memberikan nilai 93%. Kedua hasil ini juga menunjukkan

kategori “Sangat Praktis”, mengindikasikan bahwa E-LKPD dianggap praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel No. 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas

Sekolah	Responden	Hasil Angket (%)	Ket.
SDN 16 Air Tawar Timur	Guru	97%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	89,8%	Sangat Praktis
SDN 28 Air Tawar Timur	Guru	97%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	93%	Sangat Praktis

Tahap terakhir yang dilakukan yakni evaluasi. Berdasarkan tahap-tahap sebelumnya yakni validasi media, materi, dan praktikalitas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa e-LKPD valid dan layak digunakan untuk diterapkan pada kelas IV SD.

Uji validitas berfungsi untuk menilai kelayakan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang dinyatakan valid berarti mampu secara akurat mengukur variabel yang dimaksud (Sugiyono, 2022b). Proses penilaian produk dilakukan oleh penilai yang merupakan pendidik atau ahli yang terampil dalam mengevaluasi produk inovatif. Hasil pemeriksaan verifikasi ini berfungsi sebagai patokan untuk melembagakan amandemen atau peningkatan kekurangan produk yang terlihat selama prosedur verifikasi (Fauziah, 2022).

Hasil penelitian mengenai penggunaan E-LKPD berbasis Canva untuk pengajaran Pendidikan Pancasila di kelas empat sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan efisien untuk tujuan pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran ini dievaluasi oleh para ahli media, materi, dan bahasa. Hasil uji validitas untuk aspek media menunjukkan skor 97,5%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak untuk diimplementasikan. Temuan ini sejalan dengan kriteria penilaian media menurut Nureva, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki desain yang menarik, menggunakan bahasa dan narasi yang jelas dan mudah dipahami, menawarkan konten interaktif untuk mendapatkan umpan balik, memenuhi persyaratan model pembelajaran yang berbeda, sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, dan disesuaikan dengan fasilitas pendukung yang ada untuk membangun sistem pembelajaran yang terstruktur.

Penilaian legitimasi aspek materi menghasilkan hasil yang menonjol sebesar 95%, sehingga menunjuknya sebagai sangat valid. Ini menandakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi yang disajikan mendapat penilaian tinggi karena keterkaitannya yang kuat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, yang menunjukkan relevansinya yang signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Happy & Widjajanti, 2014) menguatkan penemuan ini, dengan menyatakan bahwa menghubungkan materi pembelajaran dengan skenario kehidupan nyata dapat memperkenalkan siswa dengan proses pemecahan masalah dan menumbuhkan kemampuan mereka untuk membuat keputusan secara mandiri. Selain itu, penyertaan penalaran dalam penyajian materi memungkinkan siswa untuk mendapatkan wawasan dari berbagai perspektif, sehingga memperluas pandangan mereka dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis.

Sementara itu, uji validitas aspek bahasa memberikan hasil 92,5%, yang menunjukkan bahwa LKPD ini sangat layak dan valid untuk diimplementasikan. Media ini menyajikan estetika yang menarik dan memiliki kemampuan beradaptasi, sehingga menumbuhkan suasana pendidikan yang menyenangkan bagi siswa. Kesimpulan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Srintin et al., 2019), yang menunjukkan bahwa menggabungkan media ke dalam pembelajaran mandiri dapat memungkinkan siswa untuk secara efektif memanfaatkan waktu luang mereka, meningkatkan kepraktisan proses pembelajaran, dan menghilangkan kendala waktu dan lokasi.

Penentuan kriteria validitasi ini disesuaikan berdasarkan modifikasi kategori kevalidan yang di modifikasi oleh Purwanto (2013) bahwasanya nilai persentase yang berinterval 86% - 100% termasuk kedalam kategori sangat valid, sedangkan 76% - 85% termasuk kedalam kategori valid. Dengan demikian, maka E-LKPD berbasis canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kurikulum Merdeka kelas IV sekolah dasar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

Pembuatan LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) ini secara efektif telah memenuhi prinsip-prinsip dasar pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, belajar dipandang sebagai tindakan siswa mengkonstruksi pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Susanto (2016) menyatakan bahwa dalam pendekatan konstruktivisme, siswa dituntut

untuk secara mandiri menyelidiki dan mengumpulkan informasi, mengevaluasi data baru dengan pemahaman yang sudah mereka miliki, dan merevisi pemahaman mereka jika pengetahuan yang dimiliki menjadi usang.

Vygotsky, sebagaimana dirujuk oleh (Atmojo, 2024), menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa terlibat dengan tugas-tugas yang berada di luar pengetahuan mereka saat ini tetapi masih dalam kemampuan mereka untuk memahami, yang disebut sebagai zona perkembangan proksimal. Konsep Vygotsky tentang scaffolding melibatkan pemberian bantuan awal kepada siswa dan semakin mengurangi bantuan seiring dengan meningkatnya kemampuan mereka untuk memikul tanggung jawab secara mandiri. Pemahaman kontemporer tentang konsep ini, seperti yang digambarkan oleh (Supriyadi, 2020), mengusulkan bahwa siswa harus diberi tugas yang menuntut dan otentik, disertai dengan dukungan yang memadai untuk berhasil menyelesaikan tugas tersebut.

LKPD berbasis PBL secara eksplisit dirumuskan untuk memungkinkan peserta didik memahami, menjalani, dan mengambil informasi dalam berbagai modalitas seperti wacana tertulis, representasi visual, diagram, atau langkah prosedural. Tujuannya adalah untuk merangsang siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui keterlibatan pengalaman dan interaksi dinamis dengan konten yang disediakan.  
Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan LKPD berbasis Canva di SDN 16 Air Tawar Timur menunjukkan bahwa angket respon guru mencapai skor 92,5%, sedangkan angket respon peserta didik mencapai skor 89,8%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinilai sangat praktis dan layak untuk diimplementasikan di lingkungan pendidikan. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan di SDN 28 Air Tawar Timur menghasilkan nilai angket respon guru sebesar 97% dan nilai angket respon peserta didik sebesar 93%. Hasil ini memvalidasi kepraktisan dan keefektifan penerapan LKPD dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut kriteria validitas yang dimodifikasi oleh Purwanto (2013), nilai persentase antara 86% dan 100% diklasifikasikan sebagai "sangat praktis". Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa baik guru maupun peserta didik di kelas IV SDN 28 Air Tawar Timur menganggap LKPD sebagai media pembelajaran yang sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam evaluasi praktikalitas E-LKPD berbasis Canva, aspek penilaian meliputi ketertarikan terhadap media, kejelasan materi, dan kemudahan bahasa. Keberhasilan uji praktikalitas ini sangat dipengaruhi oleh kontribusi tim ahli media dan ahli materi, yang memainkan peran penting dalam memastikan kualitas media pembelajaran. Faktor krusial lainnya adalah penggunaan kosakata dan bahasa yang mudah dipahami, yang menjadi determinan utama dalam menilai kepraktisan (Sastria et al., 2020).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Susilawati et al., 2023), yang mengindikasikan bahwa E-LKPD berbasis Canva dirancang untuk memfasilitasi penggunaan yang mudah dalam konteks pembelajaran. E-LKPD yang dikembangkan bertujuan untuk menjadi alat penunjang kompetensi yang dapat meningkatkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik (Pratiwi & Yulkifli, 2019).

Selain itu, E-LKPD yang dirumuskan mendukung pelaksanaan prosedur pembelajaran dengan cara yang signifikan, yakni mempermudah pemahaman materi oleh siswa dan melatih keterampilan berpikir kritisnya. Hal ini sejalan dengan temuan dalam Jurnal oleh (Sulistyorini & Harmanto, 2018), yang menekankan bahwa pengembangan LKPD bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran, mempermudah pemahaman materi, dan menumbuhkan kemampuan penalaran analitis siswa untuk mengelola tantangan yang muncul di lingkungan mereka.

Dengan demikian, E-LKPD berbasis Canva tidak hanya memenuhi kriteria praktikalitas tetapi juga secara efektif mendukung proses pembelajaran, menjadikannya alat yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang dilakukan pada penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kelayakan dan keefektifan yang sangat tinggi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva mencapai skor 97,5% untuk validitas media, 95% untuk validitas materi, dan 80% untuk validitas bahasa. Nilai-nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid dan valid. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini mendapatkan

nilai 92,5% dari penilaian guru dan 89,8% dari penilaian peserta didik di sekolah percontohan. Demikian pula, media ini mendapat skor 97% dari evaluasi guru dan 93% dari evaluasi siswa di sekolah penelitian. Semua skor ini termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dari Canva merupakan instrumen pendidikan yang sangat efektif dan praktis untuk diterapkan dalam pengajaran pendidikan dasar kelas IV.

### Daftar Pustaka

- Angraini, L. M., Wahyuni, P., Wahyuni, A., Dahlia, A., Abdurrahman, A., & Alzaber, A. (2021). Pelatihan pengembangan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 62–73.
- Atmojo, S. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 1 PADOKAN. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 48–57.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929.
- Fauziah, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 12(02), 1–8.
- Happy, N., & Widjajanti, D. B. (2014). Keefektifan PBL ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis, serta self-esteem siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–57.
- Khansa, S. D., & Dewi, D. A. (2022). Generasi Milenial Sebagai Penerus Bangsa Dalam Perspektif Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1024–1031.
- Novianti, D. I., Astawan, I. G., & Sukma Trisna, G. A. P. (2023). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5398–5411. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1099>
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404–414.
- Nureva. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12.
- Nursyamsiana, F., Hidayat, O. S., & Edwita. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)* |, 3(1), 1–7.
- Pratiwi, N., & Yulkifli, Y. (2019). Peningkatan kompetensi keterampilan peserta didik berbantuan LKPD berbasis model discovery learning pada materi fluida. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 130–139.
- Putriyana, A. W., Auliandari, L., & Kholillah, K. (2020). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada Praktikum Materi Fungi:(The Feasibility of Students' Worksheet Based on Search, Solve, Create and Share Instructional Model in Fungi Practicum Material). *Biodik*, 6(2), 106–117.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.
- Saputra, A. G., Juliansyah, S. C., & Athayla, S. (2023). Pendidikan Pancasila Dalam Era Multikulturalisme: Membangun Toleransi Dan Menghargai Keberagaman. *Advances In Social Humanities Research*, 1(5), 573–580.
- Sariani, N. K., Suarjana, I. M., & Dwiarwati, K. A. (2023). Problem Based Instruction Learning Model Based on Outdoor Learning Against Social Science Knowledge. *Mimbar Ilmu*, 28(2).
- Sastria, E., Setiawan, M. E., Ningsih, H. N., & Purnawati, W. (2020). Uji Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar Mahasiswa Jurusan Tadris Biologi IAIN Kerinci. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 113–122.
- Shaza, N. A., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer. Me Berbasis Arias Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 459–467.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138.

- Sugiyono. (2022a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022b). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Harmanto, Z. A. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) tematik terpadu mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter (PPK) dan literasi siswa SD Di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Supriyadi, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 3 Tugu Sari. *AHSANTA Jurnal Pendidikan*, 6(1), 9–14.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., Pratiwi, D. O., & Asmaryadi, A. I. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LK) Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Kurikulum Merdeka di SDN 01 Padang Laweh. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6133–6147.
- Syafitri, R. A. (2020). The importance of the student worksheets of electronic (E-LKPD) contextual teaching and learning (CTL) in learning to write description text during pandemic COVID-19. *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*, 284–287.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293–1301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300>
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(1), 116–123.
- Wulandari, Z. R., Azzahra, N., Wulandari, P., & Santoso, G. (2023). Memperkuat Jiwa Kewarganegaraan di Era Digital dengan Pendidikan Kewarganegaraan yang Komprehensif. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 415–424.