

**ANALISIS KEBUTUHAN E-LKPD BERBANTUAN CANVA UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP MEMBACA
DAN KEMANDIRIAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Ike Yunia Meka¹, Sudarmin², Sri Wardani², Bambang Subali², Wahyu Lestari³, Sri Sukasih⁴, Kurotul Aeni⁴

¹ Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Unnes, Semarang, Indonesia

² Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

³ Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

⁴ Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

[1 ikeyunia89@students.unnes.ac.id](mailto:ikeyunia89@students.unnes.ac.id), [2 sudarmin@mail.unnes.ac.id](mailto:sudarmin@mail.unnes.ac.id),
menuksriwardani@mail.unnes.ac.id, bambangfisika@mail.unnes.ac.id

[3 wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyupyarlestari@mail.unnes.ac.id), [4 srisukasih@mail.unnes.ac.id](mailto:srisukasih@mail.unnes.ac.id),
aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Mastering the concept and literacy skills of elementary school students is still a challenge in the world of education. Therefore, innovation in the learning process is needed to enhance those abilities. The study aims to analyze the development needs of e-LKPD with the help of Canva in an effort to improve the mastery of concept and literacy reading skills of elementary school students. This analysis also highlights the importance of multimedia integration and exciting graphic design in the creation of LKPD to enhance student learning interest and understanding. The research method used is qualitative descriptive with data collection techniques through observation, structured interviews, and distribution of lifts to teachers and students in some elementary schools. The data obtained is then analyzed descriptively to describe the need for e-LKPD with the help of Canva. Features provided by Canva, such as attractive visual design, ease of use, and online collaboration, can facilitate more effective, interactive, and enjoyable learning. It is expected to improve the mastery of concepts and literacy reading skills of elementary school students. The conclusion of this study is that Canva-aided e-LKPD could potentially be a solution to improve the quality of learning in primary schools in the face of the challenge of the digital age.

Keywords: e-LKPD, Canva, Concept Mastery, Reading Literacy

ABSTRAK

Penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) dengan bantuan Canva sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa sekolah dasar. Analisis ini juga menyoroti pentingnya integrasi multimedia dan desain grafis yang menarik dalam pembuatan LKPD untuk meningkatkan minat belajar dan

pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara terstruktur, dan penyebaran angket kepada guru dan siswa di beberapa sekolah dasar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kebutuhan akan e-LKPD dengan bantuan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD berbantuan Canva sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang disediakan Canva, seperti desain visual yang menarik, kemudahan penggunaan, dan kolaborasi online, dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa sekolah dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah e-LKPD berbantuan Canva berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dalam menghadapi tantangan era digital. Pengembangan e-LKPD berbantuan Canva perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci: e-LKPD, Canva, Penguasaan Konsep, Kemandirian

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sengaja dan terencana untuk menghasilkan kondisi belajar serta kegiatan pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat interaktif dan aktif meningkatkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah untuk membangun spiritual keagamaan yang kuat, mampu mengendalikan diri, membentuk kepribadian kuat, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri maupun masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha untuk membentuk individu yang utuh secara fisik dan mental, cerdas, sehat, dan memiliki budi pekerti yang luhur. Dalam arti luas, pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan seseorang, karena

tanpa pendidikan, seseorang tidak akan mempunyai pengetahuan dan wawasan yang luas. Oleh karena itu, pendidikan sangat dianjurkan bagi seluruh anak-anak bangsa di Indonesia agar mereka dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi (BP et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, di kelas rendah ataupun kelas tinggi, memiliki tujuan yang sama. Namun, proses pembelajaran harus disesuaikan oleh guru agar sejalan dengan keadaan yang ada dalam diri peserta didik. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat perbedaan bahan ajar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik di kelas rendah dan kelas tinggi, berdasarkan karakteristik mereka yang berbeda. Peserta didik di

kelas rendah masih memerlukan bimbingan dalam membaca, sedangkan di kelas tinggi mereka sudah mampu berpikir praktis dan memecahkan masalah. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran memfasilitasi pembelajaran peserta didik, sehingga guru perlu memahami karakteristik peserta didik yang diajarnya (Safitri et al., 2022).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Gogahu & Prasetyo (2020) menyatakan bahwa literasi membaca adalah kemampuan yang mencakup aktivitas membaca, berpikir, dan menulis dengan tujuan meningkatkan kemampuan untuk memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Undang-Undang No. 3 Tahun 2017 tentang sistem perbukuan menjelaskan bahwa literasi adalah kemampuan untuk memahami informasi secara kritis, memungkinkan setiap individu untuk mengakses pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, literasi merupakan kemampuan membaca, berpikir, dan menulis untuk memahami informasi dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Keefektifan dan keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari hasil capaian rapor mutu pendidikan. Salah satu pertimbangan utama Kemendikbud dalam menerbitkan Rapor Pendidikan adalah pelaksanaan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). ANBK terdiri dari tiga instrumen: Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar). Komponen utama dalam AKM adalah Literasi dan Numerasi. Kompetensi dalam literasi membaca, yang dikenal sebagai Literasi Membaca dan Literasi Numerasi, menentukan tingkat kecakapan peserta didik dalam proses belajar. Kompetensi ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan logis dan sistematis, bernalar menggunakan konsep dan pengetahuan, serta memahami, memilah, dan menggunakan informasi secara kritis.

Hasil capaian indikator Literasi Membaca (memahami isi bacaan) dalam rapor pendidikan SD Negeri Randugunting 6 tahun 2024 mengalami penurunan sebesar 1,84. Penyebab turunnya capaian indikator literasi dikarenakan peserta didik belum paham konsep ide pokok

paragraf dan bagaimana cara menemukannya.

Belum pahamnya peserta didik terhadap konsep ide pokok dan bagaimana cara menemukannya disebabkan karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki guru terutama dalam memanfaatkan teknologi dalam menyediakan media pembelajaran. Respon dan antusiasme peserta didik saat mengikuti pelajaran yang rendah dikarenakan guru menyampaikan materi dan memberikan contoh mencari ide pokok tanpa media pembelajaran interaktif. Interaksi antara guru dan peserta didik dalam diskusi yang belum dua arah karena peserta didik pasif, dan adanya kesulitan yang dialami peserta didik saat mencari ide pokok.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Randugunting 6 terkait dengan penguasaan konsep ide pokok adalah peserta didik sebagian besar belum mahir dalam menentukan ide pokok paragraf. Ada beberapa penyebab mengapa peserta didik kurang memahami dalam mencari ide pokok paragraf, yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep ide pokok, lemahnya kemampuan membaca pemahaman, kurangnya

latihan, rendahnya minat baca peserta didik, gangguan konsentrasi dan media pembelajaran yang kurang efektif.

Penguasaan konsep membaca dan kemandirian adalah dua aspek krusial yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Namun, hasil studi internasional seperti PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) dan PISA (Programme for International Student Assessment) menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata (Mullis et al., 2017; OECD, 2019). Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep penting dalam suatu bidang studi (Arends, 2012). Literasi membaca didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, merefleksikan, dan berinteraksi dengan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (OECD, 2019).

Salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital, seperti e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik), dapat membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan keterampilan literasi membaca (Smaldino et al., 2019).

Meski penggunaan e-LKPD dalam pembelajaran sudah cukup luas, masih ada tantangan dalam mengembangkan e-LKPD yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan e-LKPD yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa sekolah dasar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan e-LKPD dengan bantuan Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memudahkan pengguna untuk membuat desain visual yang menarik dan interaktif (Canva, 2023). Dengan menggunakan Canva, e-LKPD dapat dirancang dengan

tampilan yang lebih menarik dan memuat elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan keterampilan literasi membaca.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva guna meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa sekolah dasar.

B. 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 siswa (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 beberapa sekolah dasar, dengan fokus pada penggunaan media pembelajaran dan tingkat keterlibatan

siswa dalam memahami konsep dan keterampilan literasi membaca.

b. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru-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 siswa 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 siswa 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.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan tingginya kebutuhan akan pengembangan e-LKPD berbantuan Canva untuk meningkatkan penguasaan konsep membaca dan kemandirian siswa 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 siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah, terutama dalam memahami konsep dan keterampilan literasi membaca.

b. Wawancara

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

c. Angket

Hasil penyebaran angket kepada siswa di SDN Randugunting 6 Kota Tegal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa 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 siswa terhadap e-LKPD berbantuan Canva.

Tabel 1 Persentase Kebutuhan Siswa terhadap e-LKPD Berbantuan Canva

Aspek	<i>Persentase Tampilan</i>
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 siswa 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 siswa.

Media sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa media, materi pembelajaran akan sulit dipahami oleh siswa, yang dapat membuat mereka merasa jenuh dan bosan. Media pembelajaran mencakup semua aspek materi, baik

fisik maupun non-fisik. Media ini membantu siswa dalam memperoleh informasi, mengubah perspektif, atau meningkatkan keterampilan.

Menurut penelitian Wulandari et al. (2023), penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mendukung guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan dan memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan siswa. 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 siswa.

4. Mengingat setiap siswa 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 siswa.

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 siswa secara teori dan praktik. Dengan menggunakan e-LKPD, pemahaman konsep siswa tentang materi dan pemahaman isi teks masih rendah. Siswa 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 siswa masih rendah atau tidak sesuai KKM, sehingga mereka tidak bersemangat untuk menemukan ide dan tidak termotivasi untuk menggunakan penalaran. Selain itu, siswa menyatakan lembar jawab soal latihan dalam LKPD tidak mencukupi untuk memungkinkan siswa menuliskan jawabannya, dan bahwa tampilan LKPD tidak menarik bagi mereka.

Desain LKPD yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. LKPD yang menarik dan terintegrasi dengan IT biasa disebut dengan e-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Kata memahami berarti tepat dalam memahami. Siswa 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 siswa 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 siswa.

E-LKPD berbantuan Canva memiliki nilai kepraktisan, memungkinkan guru membuat e-LKPD yang praktis dan materi yang menarik sehingga lebih mudah disampaikan kepada siswa. Canva dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih baik, dengan produk yang sangat menarik dan mendorong siswa 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 siswa memahami pesan dan materi pelajaran yang

disampaikan melalui teks atau video, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa 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 siswa dapat menggambarkan, menghubungkan, dan memahami konsep secara konseptual dan berpikir analitis. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis data, dan menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah, yang merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran. Di sini, siswa 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, siswa 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 siswa 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 siswa 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 siswa 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 siswa sekolah dasar, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan literasi membaca mereka.

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dengan menggunakan e-LKPD berbantuan Canva, siswa 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 siswa 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 siswa dan berperan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran bagi guru dan siswa. 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 membaca dan kemandirian siswa 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 siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri.

E. Kesimpulan

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- 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.
- Gogahu, Desy G. S., and Tego Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, Oct. 2020, pp. 1004-1015, doi:10.31004/basicedu.v4i4.493.
- 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.
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2017). *PIRLS 2016 International Results in Reading. TIMSS & PIRLS International Study Center*.
- 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/ijms.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.
- Safitri, A. ., Rusmiati, M. N. ., Fauziyyah, H. ., & Prihantini, P. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>
- 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.
- 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](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074).