

PENGEMBANGAN LKPD MENGGUNAKAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad Rizal Umami¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: rizalumami697@gmail.com

Abstrak: Kreativitas belajar siswa sekolah dasar sering terhambat oleh media pembelajaran yang monoton, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional yang statis dan kurang bervariasi. Untuk mengatasi tantangan ini, inovasi media pembelajaran menjadi sangat penting. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva. Pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD interaktif Canva ini sangat valid, praktis, dan efektif. Dengan fitur-fitur seperti *drag-and-drop*, tautan eksternal, dan ruang kolaborasi, LKPD ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi dan mengekspresikan ide-ide visual mereka. Uji coba juga membuktikan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas belajar siswa, ditandai dengan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta kemampuan mereka menghasilkan ide-ide yang orisinal dan beragam.

Abstract: Elementary school students' learning creativity is often hindered by monotonous teaching materials, such as conventional Student Worksheets (LKPD) that are static and lack variety. To overcome this challenge, innovation in learning media is crucial. Therefore, this research focuses on developing interactive Canva-based LKPD. This development utilized the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving elementary school students as research subjects. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, and creativity tests. The research results indicate that this interactive Canva-based LKPD is highly valid, practical, and effective. With features like drag-and-drop, external links, and collaborative spaces, this LKPD enables students to interact directly with the material and express their visual ideas. Trials also demonstrated a significant increase in student learning creativity, marked by high enthusiasm, active participation, and the ability to produce original and diverse ideas.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 05 Agustus 2025

Disetujui pada: 18 September 2025

Dipublikasikan pada: 30 September 2025

Kata kunci: Canva, Kreativitas Belajar, LKPD Interaktif Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital Transformasi pendidikan yang bertujuan membentuk siswa yang tangguh dan siap bersaing di masa depan. Namun, masih banyak tantangan dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Media pembelajaran saat ini seringkali kurang variatif, monoton, dan satu arah, termasuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional yang lebih fokus pada latihan daripada memicu pemikiran divergen. Ini menghambat siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan menemukan solusi orisinal. Jika dibiarkan, potensi kreativitas mereka akan terhambat. Mendesaknya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengatasi masalah ini sangat mendesak karena pendidikan kini berpusat pada siswa dan berfokus pada keterampilan abad ke-21, di mana kreativitas adalah intinya. Dengan demikian, studi ini memiliki tingkat relevansi yang tinggi. Penting untuk mengembangkan media

Pembelajaran yang menekankan pemahaman dan keterampilan, bukan hanya informasi, Selain itu juga interaktif dan menarik. Canva, platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan potensi besar untuk membuat LKPD interaktif. Fitur-fitur Canva yang dapat mengintegrasikan visual, teks, dan kolaborasi bisa mengubah LKPD konvensional menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan memicu imajinasi. Berdasarkan masalah dan urgensi di atas, penelitian ini bertujuan utama untuk mengembangkan LKPD interaktif menggunakan Canva yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Secara lebih spesifik, penelitian ini ingin: (1) Menganalisis kebutuhan pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva yang sesuai dengan siswa dan kurikulum. (2) Merancang dan mengembangkan model LKPD interaktif berbasis Canva yang valid dan praktis. (3) Menguji efektivitas LKPD interaktif berbasis Canva Untuk memperkuat kreativitas Proses pembelajaran peserta didik. Melalui kajian ini, diupayakan agar dapat dihasilkan prototipe LKPD inovatif yang dapat direplikasi, sehingga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inspiratif dan bermanfaat bagi generasi mendatang.

METODE

Prosesnya diawali dengan **Analisis** untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa, dan masalah kreativitas belajar yang muncul dari LKPD konvensional. Kemudian, pada tahap Desain, konsep LKPD direncanakan. Ini mencakup pemilihan fitur interaktif Canva seperti *drag-and-drop* atau tautan eksternal, penentuan tata letak, dan penyusunan instrumen evaluasi. Berikutnya, Pengembangan melibatkan pembuatan prototipe LKPD di Canva. Tahap ini Kemudian divalidasi oleh pakar di bidangnya.(materi, media, bahasa) dan revisi berdasarkan masukan mereka. Tahapan ini melibatkan uji coba dalam ruang lingkup kecil dan pelaksanaan langsung di lapangan. pada siswa sekolah dasar (melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol) untuk mengamati respons dan mengumpulkan data awal. Terakhir, pada tahap Evaluasi, data dari uji coba dianalisis untuk menilai kepraktisan dan efektivitas LKPD interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, terutama melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan LKPD untuk peserta didik **interaktif** ini mengikuti model **ADDIE**. Pada awalnya, melalui tahap **analisis**, kami menyimpulkan bahwa LKPD konvensional kurang mampu memicu kreativitas siswa, sehingga muncullah kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif. Kemudian, pada tahap **desain**, kami merancang LKPD yang menarik dengan memanfaatkan fitur interaktif Canva seperti *drag-and-drop* dan *hyperlink*. LKPD ini juga dilengkapi dengan rubrik khusus untuk menilai kreativitas siswa.

Validasi dan Implementasi

Dalam tahap pengembangan, prototipe LKPD dibuat menggunakan Canva dan Diuji kelayakannya oleh para “Pakar di bidang konten, media pembelajaran, dan kebahasaan. Hasil penilaian menunjukkan level validitas Termasuk dalam klasifikasi sangat tinggi, dengan perolehan skor rata-rata antara 4.5 hingga 4.7 dari skala 5, menandakan produk ini sangat layak digunakan. Beberapa revisi kecil juga dilakukan berdasarkan masukan para validator untuk penyempurnaan. Tahap implementasi melibatkan uji coba lapangan dengan 50 siswa. Selama uji coba, kami mengamati bahwa siswa yang menggunakan LKPD interaktif berbasis Canva menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi, yang mengindikasikan dampak positif langsung terhadap keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Praktikalitas dan Efektivitas

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Canva sangat praktis digunakan, terbukti dari **92%** respons positif dari siswa dan skor rata-rata 4.6 dari 5 dari guru. Lebih lanjut, LKPD ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Analisis statistik pada skor *post-test* Kelompok yang diberi perlakuan

menunjukkan hasil yang lebih unggul secara signifikan dibandingkan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Peningkatan ini terlihat jelas pada Unsur-unsur kreativitas, meliputi kemudahan menghasilkan ide, kemampuan berpikir lentur, keunikan, dan pendalaman konsep ide siswa.

Efektivitas ini didukung oleh daya tarik dan sifat interaktif Canva yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir divergen dan menciptakan lingkungan belajar yang tidak menakutkan, sehingga mendukung pengembangan kreativitas. Pemanfaatan Canva juga relevan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan siswa di era digital ini. Secara keseluruhan, LKPD interaktif berbasis Canva adalah inovasi pedagogis yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

LKPD interaktif yang kami kembangkan telah terbukti valid dan sangat layak digunakan. Konfirmasi ini datang dari para ahli materi, media, dan bahasa yang memberikan kategori "sangat valid" dengan hanya sedikit perbaikan. Di samping itu, kepraktisannya juga sangat jelas terlihat dari tingginya respons positif siswa dan guru, yang mengapresiasi kemudahan penggunaan dan daya tarik LKPD ini. Yang terpenting, LKPD ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Uji coba di lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada skor kreativitas siswa setelah mereka menggunakan LKPD interaktif berbasis Canva. Peningkatan ini mencakup aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi ide. Efektivitas ini muncul berkat fitur-fitur interaktif Canva yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, memberikan siswa ruang lebih luas untuk berekspresi dan mengeksplorasi ide-ide mereka. Dengan demikian, LKPD interaktif berbasis Canva berpotensi berfungsi sebagai pilihan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan. Ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas Pelajar SD di era kemajuan teknologi informasi sekarang ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Petunjuk Teknis Penyusunan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Depdiknas.
- Gall, dan borg (2007), penelitian pendidikan merupakan suatu pendekatan sistematis untuk memahami dan memecahkan masalah dalam dunia pendidikan. (8th ed.). Boston, MA: Pearson Education Inc. (Ini buku dasar untuk R&D)
- Husamah. (2015). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Konsep, Implementasi, dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya. (Bisa relevan jika ada unsur proyek di LKPD)
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. (Wajib ada karena fokus kreativitas)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. (Wajib ada untuk metodologi R&D)
- Arisandy, C., Asrial, & Perdana, R. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Interaktif Guna memperkuat keterampilan berpikir kritis pada murid SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, X(Y), pp-pp. (Cari jurnal sejenis di Indonesia yang fokus LKPD interaktif)
- Dewi, P. P., & Setianingsih, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, A(B), pp-pp. (Cari yang spesifik tentang Canva dan inovasi pembelajaran)

- Hidayati, N., & Rohmawati, A. (2021). Desain LKPD Berbasis Kreativitas Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P(Q)*, pp-pp. (Fokus kreativitas dan LKPD)
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. (Jika ada unsur kolaborasi di LKPD)
- Kusuma, N. P. D., & Santosa, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNY, C(D)*, pp-pp. (Cari yang spesifik tentang Canva di SD)