Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 Nopember 2025

Desain LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Johannes Keliat[1], Yunistita[2], Sabri Sabri[3]
[1,2] Universitas Quality Berastagi, Indonesia
[3] Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Indonesia

[1]johanneskeliat@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva sebagai media interaktif untuk pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 044825 Gundaling 1 Berastagi (n = 19). Tujuannya adalah mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitas LKPD dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan, angket motivasi, dan tes hasil belajar. Hasil validasi ahli menunjukkan skor rata-rata 4,80 (sangat valid), sementara uji kepraktisan menunjukkan respon guru 87% (sangat praktis) dan respons siswa pada kategori praktis hingga sangat praktis. Analisis motivasi mengindikasikan peningkatan keterlibatan dan minat belajar siswa, dan uji pretest–posttest menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 62,63 menjadi 78,95 (N-Gain = 0,44, kategori sedang) dengan uji-t signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa..
Kata kunci: LKPD berbasis Canva, motivasi, hasil belajar, IPS

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter, pemahaman kebangsaan, dan kemampuan berpikir kritis siswa, termasuk dalam memahami hubungan manusia dengan lingkungan serta dinamika sosial di masyarakat (Maskuroh, 2023; Aopmonaim et al., 2025). Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS masih menghadapi kendala, terutama terkait rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Banyak siswa memandang IPS sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan, sementara guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks tanpa dukungan visual interaktif (Paryati & Ningsih, 2025; Hasibuan et al., 2025).

Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna dengan praktik di kelas yang masih berpusat pada guru (Anggraini & Kristin, 2022). Dampaknya, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar rendah, motivasi menurun, dan pencapaian belajar belum optimal. Dalam kerangka pendidikan abad ke-21, yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan mendesak di sekolah dasar (Handayani et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di di UPT SD Negeri 044825 Gundaling 1 Berastagi pada bulan Maret 2025, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V masih rendah, yaitu 67,8, di bawah KKM 75. Selain itu, dari hasil angket motivasi belajar terhadap 18 siswa, diketahui hanya 40% siswa yang menunjukkan motivasi tinggi, sedangkan 60% lainnya tergolong sedang hingga rendah. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih

didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan LKPD konvensional berbasis teks tanpa visual yang menarik. Akibatnya, siswa cepat bosan dan kurang aktif berdiskusi.

Penyebab rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa di sekolah dasar antara lain disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran, terutama media digital yang interaktif dan visual. LKPD yang digunakan selama ini cenderung masih bersifat konvensional, belum kontekstual, dan belum mampu mengarahkan siswa untuk berpikir kritis maupun berkolaborasi. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (teacher-centered) sehingga siswa belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk bereksplorasi dan membangun pemahaman secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, keterlibatan siswa, serta capaian hasil belajar IPS yang belum mencapai standar ketuntasan minimal.

Sebagai solusi, penelitian ini menawarkan pengembangan dan implementasi LKPD berbasis Melalui platform Canva, LKPD dirancang secara menarik dengan mengintegrasikan elemen visual yang kreatif, aktivitas interaktif, serta konteks permasalahan sosial nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar IPS. Misalnya, Alga et al. (2024) menemukan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa, sementara Wati (2023) melaporkan bahwa penggunaan LKPD digital dapat memperkuat pemahaman konsep sosial dan meningkatkan hasil belajar. Dewi (2025) menambahkan bahwa integrasi elemen visual dan aktivitas kolaboratif dalam media pembelajaran dapat mendorong motivasi intrinsik siswa.

Canva sebagai platform desain digital yang mudah digunakan semakin banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif. Oktaria et al. (2025) menyatakan bahwa Canva efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual, sedangkan Rais et al. (2025) menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva dapat menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan memotivasi siswa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih bersifat umum dan belum meneliti secara komprehensif pengaruh LKPD berbasis Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPS secara simultan.

Dari telaah literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian terkait pengembangan LKPD berbasis Canva di IPS sekolah dasar masih terbatas. Studi sebelumnya umumnya menekankan efektivitas media digital secara umum tanpa mengukur validitas, kepraktisan, dan keefektifan LKPD yang dikembangkan secara sistematis. Selain itu, penggabungan analisis motivasi belajar dengan hasil belajar dalam konteks IPS jarang dilakukan, padahal motivasi memegang peran penting dalam pencapaian akademik siswa (Santrock, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Pertanyaan penelitian yang diajukan meliputi: (1) Bagaimana proses pengembangan LKPD berbasis Canva yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan menarik dalam pembelajaran IPS? dan (2) Sejauh mana keefektifan LKPD berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa? Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian desain visual digital dengan model pengembangan media pendidikan (seperti ADDIE), dilengkapi uji empiris terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis dan konseptual dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pendidikan abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development,

Copyright © 2025 The Author(s)

Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model ini dipilih karena menawarkan prosedur yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan pengembangan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Setiap tahap disusun untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait proses pengembangan LKPD berbasis Canva serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Siswa.

Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran IPS melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama di sekolah adalah rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih monoton, kurang interaktif, dan belum memanfaatkan teknologi digital yang menarik. Temuan ini menjadi dasar perlunya pengembangan bahan ajar inovatif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa.Tahapan dalam model ADDIE secara berurutan dan saling berkesinambungan. Proses tersebut dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk. Adapun penjelasan setiap tahap dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Desain

Tahap desain difokuskan pada penyusunan struktur dan rancangan awal Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kegiatan yang dilakukan mencakup penentuan indikator pembelajaran, penyusunan tujuan dan langkah kegiatan belajar, perancangan tampilan visual, serta pengembangan aktivitas belajar kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain LKPD juga dirancang agar mampu menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat prototipe LKPD berbasis Canva yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, dan aktivitas berbasis masalah sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan keterpaduan unsur interaktif dalam LKPD sebelum diterapkan di kelas.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas bertujuan memperoleh masukan awal terkait kepraktisan penggunaan LKPD, sedangkan uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui efektivitas LKPD dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 044825 Gundaling 1 Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa kelas V, dua guru sebagai responden kepraktisan, serta dua validator ahli.

Tahap Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk melakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba, sekaligus mengevaluasi tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan LKPD berbasis Canva. Masukan dari guru, siswa, dan validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk agar layak digunakan secara luas dalam pembelajaran IPS.

Lokasi dan Teknik Pengumpulan Data

Lokasi penelitian ditentukan secara purposive, yaitu di SD Negeri 044825 Gundaling 1 Berastagi, karena sekolah ini memiliki karakteristik sesuai dengan fokus penelitian, yaitu rendahnya motivasi belajar IPS. Data penelitian dikumpulkan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan masukan dari validator ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk, angket kepraktisan, angket motivasi, dan tes hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, dan aspek pedagogis LKPD, divalidasi oleh ahli materi dan media pembelajaran. Angket kepraktisan guru dan siswa, yang menilai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemenarikan desain, dan relevansi isi LKPD. Angket motivasi belajar, dikembangkan berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menurut Keller (2010), untuk mengukur sejauh mana LKPD menarik perhatian, membangun relevansi, meningkatkan kepercayaan diri, dan kepuasan belajar siswa. Tes hasil belajar, berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep IPS sebelum dan sesudah penggunaan LKPD (pretest–posttest). Seluruh instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan kesahihan dan keandalannya. Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh data awal efektivitas LKPD dan memperbaiki desain sebelum penerapan luas.berikut tabel analisis penelitian.

Tabel 1. Teknik Analisis Data Penelitian

Aspek yang Dianalisis	Teknik Analisis	Instrumen dan Sumber Data	Kriteria atau Kategori Penilaian	Referensi
Validitas Produk	Analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skor rata-rata dari dua validator (ahli materi dan ahli media).	Lembar validasi dengan skala Likert 1–5.	1,00–1,80 = Tidak valid1,81–2,60 = Kurang valid2,61–3,40 = Cukup valid3,41–4,20 = Valid4,21–5,00 = Sangat valid	Sugiyono (2019)
Kepraktisan Produk	Analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase hasil angket guru dan siswa.	Angket kepraktisan guru dan siswa.	<85% = Tidak praktis40–54% = Kurang praktis55–69% = Cukup praktis70–84% = Praktis≥85% = Sangat praktis	Riduwan (2015)
Motivasi Belajar	Analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction).	Angket motivasi siswa (pretest dan posttest).	Peningkatan skor rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan LKPD berbasis Canva.	Keller (2010)
Hasil Belajar Siswa	Analisis peningkatan nilai menggunakan rumus N-Gain, serta uji signifikansi menggunakan Paired Sample t-test (α = 0,05).	Tes hasil belajar (pretest dan posttest).	N-Gain ≥ 0,70 = Tinggi0,30–0,69 = Sedang<0,30 = Rendah	Hake (1998); Analisis SPSS v25

Copyright © 2025 The Author(s)

Data Kualitatif (Pendukung)	Analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan masukan validator.	Lembar observasi dan catatan wawancara.	Diinterpretasikan secara naratif untuk memperkuat data kuantitatif.	Miles & Huberman (2014)

Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana LKPD berbasis Canva memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Hasil

Validasi Ahli

Validasi LKPD berbasis Canva dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, skor rata-rata LKPD mencapai 4,80, termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek dengan penilaian tertinggi meliputi penyajian yang sistematis, pemberian contoh, penggunaan bahasa yang komunikatif, dan pengalaman belajar, masing-masing memperoleh skor 5,00. Sementara itu, aspek urutan penyajian materi mendapatkan skor 4,33, masuk kategori valid. Secara keseluruhan, LKPD ini telah memenuhi standar validitas dari segi isi, bahasa, dan penyajian sesuai pedoman pengembangan bahan ajar.

Tabel 2. Hasil Validasi LKPD oleh Validator

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4,67	Sangat Valid
Materi disajikan berurut	4,33	Valid
Penyajian runtut dan sistematis	5	Sangat Valid
Relevansi soal dengan materi	4,67	Sangat Valid
Alur animasi mudah dipahami	4,67	Sangat Valid
Pemberian contoh memperjelas materi	5	Sangat Valid
Bahasa komunikatif dan sesuai konteks	5	Sangat Valid
Suara jelas dan mudah dipahami	4,67	Sangat Valid
Kesesuaian audio dengan animasi/gambar	4,67	Sangat Valid
Media memberi pengalaman belajar	5	Sangat Valid
Rata-rata	**4,8**	**Sangat Valid**

Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi mayor. Produk memenuhi prinsip content validity dan construct validity, terutama pada aspek keterpaduan konten dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kepraktisan

Kepraktisan LKPD diuji melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan LKPD Canva dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa guru memberikan respon rata-rata 87% (kategori sangat praktis), sedangkan respon siswa berada pada rentang praktis hingga sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Tabel 3. Kepraktisan LKPD Berdasarkan Respon Guru

Responden	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
Guru 1	45	90	Sangat Praktis
Guru 2	42	84	Praktis
Rata-rata	**43,5**	**87**	**Sangat Praktis**

Respon guru menekankan bahwa LKPD mudah dipahami, tampilannya menarik, dan dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknologi tinggi. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa LKPD membantu mereka belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan visual, sehingga pembelajaran IPS terasa lebih kontekstual.

Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek keaktifan dan kepuasan belajar. Rata-rata skor tertinggi terdapat pada indikator keaktifan (4,57) dan kepuasan belajar (4,47), dengan kategori sangat setuju. Indikator tanggung jawab dan semangat belajar juga menunjukkan peningkatan positif.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Skor Rata-rata	Kategori
Semangat belajar	3,79	Setuju
Tanggung jawab menyelesaikan tugas	4,21	Setuju
Keaktifan dalam belajar	4,57	Sangat Setuju
Kepuasan belajar	4,47	Sangat Setuju
Keinginan menggunakan LKPD kembali	4,47	Sangat Setuju

Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva meningkatkan minat, keterlibatan, serta motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tampilan visual dan interaktivitas yang tinggi menjadi faktor pendorong utama peningkatan motivasi.

Efektivitas

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah penggunaan LKPD Canva. Rata-rata nilai pretest sebesar 62,63 meningkat menjadi 78,95 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,44 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas LKPD dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Tahap Tes	Rata-rata Nilai	N	SD	SE
Pretest	62,63	19	265,72	62,66
Posttest	78,95	19	353,8	83,44

Uji-t berpasangan menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Copyright © 2025 The Author(s)

Pembahasan

Validitas LKPD Berbasis Canva

Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis Canva memperoleh skor rata-rata 4,80 dengan kategori sangat valid. Penilaian tertinggi diperoleh pada aspek penyajian sistematis, pemberian contoh, penggunaan bahasa komunikatif, dan pengalaman belajar (skor 5,00). Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD telah memenuhi standar content validity (kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran) dan construct validity (keterpaduan antara konten, media, dan struktur pembelajaran). Dengan demikian, LKPD layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran IPS tanpa revisi mayor. Temuan ini sejalan dengan penelitian Heryani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif meningkatkan kualitas bahan ajar dan validitas konten karena memadukan elemen teks, gambar, dan audio secara harmonis. Selain itu, Muna & Mulyani (2023) juga membuktikan bahwa LKPD berbasis discovery learning yang dirancang dengan desain visual menarik mampu memperoleh skor validitas di atas 4,5. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Hasibuan et al. (2025) yang menemukan bahwa pemanfaatan media multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui perpaduan unsur visual, audio, dan interaktif. Demikian pula, Aopmonaim et al. (2025) menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar IPS berbasis digital dengan integrasi elemen sosial dan teknologi dapat memperkaya konteks pembelajaran serta meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu Oktaria et al. (2025) menekankan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan LKPD interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan kreatif bagi siswa sekolah dasar, terutama pada pembelajaran IPS yang membutuhkan visualisasi konsep sosial dan geografis. Sejalan dengan itu, Menurut Rosmana et al. (2024) melaporkan bahwa LKPD berbasis Canva efektif meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar siswa karena tampilannya menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21. Kesamaan temuan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis desain visual dan teknologi digital seperti pemanfaatan Canva memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas, validitas, serta efektivitas bahan ajar LKPD dalam pembelajaran IPS. Secara praktis, hasil validasi ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan Canva sebagai alat pengembangan LKPD yang memenuhi standar kurikulum dan prinsip pedagogis tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Secara teoretis, temuan ini memperkuat kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang menekankan integrasi seimbang antara teknologi, pedagogi, dan konten (Koehler & Mishra, 2009). Dengan demikian, validitas LKPD ini tidak hanya terletak pada isi, tetapi juga pada sinergi antara elemen visual dan kognitif dalam mendukung konstruksi pengetahuan siswa.

Kepraktisan LKPD Berbasis Canva

Hasil angket menunjukkan bahwa respon guru terhadap LKPD mencapai 87% (sangat praktis). Hal ini penggunaan LKPD mudah digunakan, menarik, serta efisien dalam membantu proses pembelajaran. Guru menyatakan LKPD mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknologi tinggi, dan siswa merasa LKPD membantu mereka memahami materi IPS secara lebih menyenangkan. Penelitian Saputri et al. (2024) juga melaporkan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran meningkatkan kepraktisan karena antar mukanya yang intuitif dan kompatibel dengan perangkat digital sederhana. Sementara Menurut Sunaryati et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis visual meningkatkan keterlibatan guru dan meminimalkan beban kognitif dalam mengelola pembelajaran tematik. Hasil ini mendukung temuan penelitian ini bahwa LKPD Canva memberikan kemudahan penggunaan baik bagi guru maupun siswa. Implikasi praktis dari hasil

ini ialah bahwa LKPD berbasis Canva dapat menjadi solusi efektif dalam penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar, terutama bagi guru yang belum mahir menggunakan aplikasi desain kompleks. Secara teoretis, hasil ini mendukung prinsip usability dalam teori desain pembelajaran (Morrison et al., 2019), di mana kepraktisan suatu media ditentukan oleh kemudahan akses, kemanfaatan, dan kesesuaian dengan karakteristik pengguna (guru dan siswa).

Pengaruh LKPD terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket, aspek keaktifan (4,57) dan kepuasan belajar (4,47) memperoleh skor tertinggi dengan kategori sangat setuju. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD Canva berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama pada indikator keterlibatan aktif, semangat belajar, dan keinginan menggunakan LKPD kembali. Penelitian ini konsisten dengan temuan Mayer (2009) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, yang menegaskan bahwa kombinasi visual dan verbal memperkuat atensi serta motivasi belajar siswa. Hasil ini juga didukung oleh Schunk et al. (2014) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menarik dan relevan dapat meningkatkan self-efficacy dan ketekunan belajar. Studi Heryani et al. (2022) dan Saputri et al. (2024) pun menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Canva menumbuhkan minat dan semangat belajar karena memunculkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan LKPD berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Secara teoretis, hasil ini memperkuat teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (1987), di mana desain visual dan keterlibatan aktif siswa menjadi kunci dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan.

Efektivitas LKPD terhadap Hasil Belajar

Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 62,63 (pretest) menjadi 78,95 (posttest), dengan N-Gain sebesar 0,44 (kategori sedang). Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$), yang berarti penggunaan LKPD Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syavina et al. (2025), Hardiansyah et al. (2023), dan Payadnya et al. (2024), yang menemukan bahwa LKPD interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa karena memfasilitasi pembelajaran aktif dan visualisasi konsep abstrak. Selain itu, hasil ini mendukung teori dual coding dari Paivio (1986) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar memperkuat proses encoding memori sehingga meningkatkan retensi pengetahuan. Penelitian Ramadani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa "penggunaan multimedia interaktif berbantuan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang dinamis dan interaktif. Hal ini memperkuat bukti bahwa elemen visual yang kuat dalam LKPD berbasis Canva berperan penting dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS. Selain itu, Rosmana et al. (2024) sudah di ganti menegaskan bahwa "modifikasi LKPD berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Peningkatan motivasi ini secara tidak langsung berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar karena siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sunaryati et al. (2024), yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis digital dan visual mampu meningkatkan keterlibatan serta fokus belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti Canva berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran melalui peningkatan atensi dan partisipasi siswa selama proses belajar. Secara praktis, temuan ini menegaskan bahwa LKPD berbasis Canva tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi IPS yang bersifat faktual dan konseptual. Secara teoretis, hasil ini

Copyright © 2025 The Author(s)

memperkuat teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) dan model TPACK (Koehler & Mishra, 2009), yang menekankan pentingnya integrasi seimbang antara teknologi, pedagogi, dan konten untuk memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan hasil akademik siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran IPS tema Peristiwa dalam Kehidupan subtema Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia terbukti valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata skor 4,80 dengan kategori sangat valid, respon guru dan siswa menempatkan LKPD pada kategori sangat praktis, sedangkan hasil belajar siswa meningkat signifikan dari nilai rata-rata 62,63 (pretest) menjadi 78,95 (posttest) dengan N-Gain 0,44 (kategori sedang). Motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, terutama pada indikator keaktifan dan kepuasan belajar. Temuan ini menegaskan bahwa LKPD berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Layanan Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan Penelitian Dosen Pemula (PDP) Bidang Fokus Pendidikan Sosial Humaniora-Seni Budaya pada tahun 2025 sehingga penelitian dan publikasi hasil penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

References

Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. Continuous Education: Journal of Science and Research, 5(3), 200–212. https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197

Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(10), 4207–4213. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015

Aopmonaim, N. H., Sisi, L., Iye, R., & Sukma, S. (2025). Sejarah dan Ilmu Sosial sebagai Dasar Pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Multidisiplin, 1(2), 107-114. https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1266

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Dewi, A. C. (2025). Transformasi pembelajaran menulis melalui media visual dalam konteks pembelajaran abad 21. Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini), 1(2), 12–21. https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i2.267

Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada pendidikan tingkat sekolah dasar di era cybernetics. Innovative: Journal of Social Science Research, 4(5), 8522–8530. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15918

Hariri, M. A., & Wibowo, A. S. P. (2025). Pengembangan media diorama interaktif untuk mengenalkan keberagaman tempat ibadah di Indonesia pada siswa sekolah dasar.

Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1(6), 79–82. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.318

Hardiansyah, H., Asmawi, U. S., & Darmansyah, A. (2023). Pengembangan LKPD interaktif dalam pembelajaran berdiferensiasi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7*(3). https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.78584

Hasibuan, K., Sari, N., Amelia, S. N., Musa, A. A., & Gusmana, I. (2025). Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Raissalam. Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 166-175. https://doi.org/10.70437/edusiana.v3i1.1206

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. Jurnal Pendidikan, 31(1), 17–28. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Keller, J. (1987). Development and use of the ARCS strategy of instructional design. *Journal of Instructional Development, 10*(3), 2–10.

Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60–70. https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge

Maskuroh, L. (2023). Efektivitas model pembelajaran IPS dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dinamika sosial, kebijakan, dan lingkungan di sekolah dasar. Jurnal Kependidikan, 11(1), 78–90. https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8357

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Muna, L. N., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan LKPD berbasis discovery learning berbantuan Canva pada kelas V sekolah dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(4), 498–508. https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3035

Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(1), 210–218. https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach.* University of Western Ontario.

Paryati, P., & Ningsih, T. (2025). Strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game Baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5(2), 1773–1780. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925

Payadnya, I. P. A. A., Kadek, R. P., Ayu, P. A. W. I. G., Putu, S. I., Ayu, T. A. I., & Putu, S. A. P. I. (2024). Penerapan problem-based learning berbantuan LKPD dan video pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XD SMA Negeri 2 Mengwi. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 13*(1), 32–43. https://doi.org/10.59672/emasains.v13i1.3622

Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap pemahaman peserta

Copyright © 2025 The Author(s)

didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4(2), 417–422. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.397

Ramadani, N., Ningsih, W. L., Firda, D. A., Wardhani, N. I. Z. D., & Risdalina, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis video Canva pada materi struktur atom dan tabel periodik unsur di SMP/MTs. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains, 8*(1), 47–56. https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v8i01.11592

Riduwan. (2015). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.

Rosmana, P. S., Ruswan, A., Illahi, A. M., Fauziah, D. R., Rahmawati, H., Fauziyah, N. N., ... & Nabilah, S. (2024). Modifikasi LKPD Berbasis Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(1), 1259-1270. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.7608

Santrock, J. W. (2021). Educational psychology (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Saputri, R. E., Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi aplikasi Canva sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 10–10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1113

Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). Motivation in education: Theory, research, and applications (4th ed.). Pearson.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sunaryati, T., Rizqy, H. M., Rayyan, M. F., Puri, A. R., & Kurnia, E. H. (2024). MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS DIGITAL. Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan, 5(4).

Syavina, D., Violin, S. R., Fadilah, F., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2025). Efektivitas discovery learning berbantuan LKPD interaktif: Meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 11.*

Wati, R. (2023). Pengembangan LKPD digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keliling bangun datar kelas IV SD Negeri 10 Banda Aceh (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena). Retrieved from https://repository.bbg.ac.id/handle/1601

---Halaman ini sengaja dikosongkan---