



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Menggunakan Media Canva

Khairatul Ulya¹, Srimuliati Srimuliati², Nabila Alviona³, Nabila Luthfiyya Khairi⁴,
Natasya Tyandini Putri⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia

E-mail: srimuliati@iainlangsa.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 15-07-2024

Diterima: 23-07-2024

Diterbitkan: 31-07-2024

Keywords:

LKPD; CTL; Canva and Trigonometric Functions.

Kata Kunci:

LKPD; CTL; Canva dan Fungsi Trigonometri.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

This research aims to develop CTL-based LKPD on trigonometry material using Canva. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instrument used is an independent guide according to the textbook which provides special instructions to help students complete the stages in the trigonometrical function. The product feasibility test stage was carried out by three experts, namely material experts, media experts and design experts. The results of this development show that the product validity value is in the valid category and the practicality value in the very practical category. So it can be concluded that the LKPD developed with the CTL stage using the Canva application is valid and very practical so it is suitable to be used as teaching material to help students understand the material regarding trigonometric functions.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis CTL pada materi trigonometri dengan menggunakan Canva. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yakni Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Instrumen yang digunakan menggunakan panduan mandiri sesuai buku ajar dengan memberikan intruksi khusus untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tahapan pada materi fungsi trigonometri. Tahapan uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga orang pakar yakni ahli materi, ahli media dan ahli desain. Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa nilai validitas produk dengan kategori valid dan nilai praktikalitas pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan tahapan CTL menggunakan aplikasi canva valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu memahami siswa terkait materi fungsi trigonometri.

Pendahuluan

Pendidikan matematika di Indonesia terus mengalami perkembangan, termasuk dalam metode pengajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang menekankan pada relevansi materi matematika dengan kehidupan sehari-hari (Arifin, 2016; Azmir & Yolanda, 2021; Sulianto, 2008). Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep matematika, tetapi juga memperkuat keterampilan pemecahan masalah serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Nur Shanti et al., 2018; Sulianto, 2008).

Dewasa ini, dengan perkembangan kurikulum yang semakin dinamis, fungsi bahan ajar sangatlah penting. Tidak selalu berupa buku ajar, atau cetak, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa dalam proses pembelajaran (Jannah & Suciptaningsih, 2023). LKPD didefinisikan sebagai lembaran yang berisi tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta yang sesuai dengan materi yang sedang dibelajarkan, melalui LKPD siswa diharapkan bisa belajar secara mandiri (Pertwi, 2024). Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran pada abad 21 menekankan teknologi sebagai alat dalam menjalankan fungsi media itu sendiri (Anggraeni & Sole, 2018). Media dengan menggunakan teknologi akan memudahkan guru maupun siswa dalam pembelajaran yakni media tersebut akan memungkinkan jangkauan pembelajaran secara luas dengan biaya yang relatif murah (El Iq Bali, 2019; Mulyono & Ampo, 2021). Media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara menarik dan interaktif menjadi salah satu solusi yang efektif. Salah satu platform yang populer digunakan adalah *Canva*, yang menyediakan berbagai alat untuk membuat desain visual dengan mudah dan menarik (Alamsyah et al., 2023). Namun pada kenyataannya, tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru hanya berfokus menggunakan media cetak seperti buku teks dan LKPD cetak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Sekolah Menengah Atas Negeri (SMA N) 1 Langsa, ditemukan bahwa tidak ada satu pun LKPD yang dirancang oleh guru bidang studi matematika yang menggunakan aplikasi teknologi untuk memvisualisasi konsep-konsep matematika pada LKPD tersebut. LKPD yang digunakan saat ini hanya berupa LKPD buatan guru yang masih berbentuk lembaran-lembaran cetak tertulis (*hardcopy*). Kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dewasa ini berdampak pada sulitnya peserta didik memahami materi yang sedangkan dibelajarkan (Astuti, 2022; Rahim et al., 2019). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan peserta didik untuk menggunakan media yang sesuai

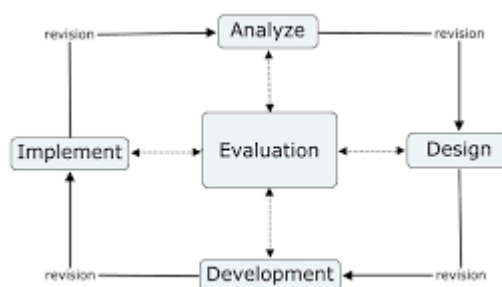
dengan teknologi pada abad ke 21 seperti LKPD berbasis teknologi salah satunya menggunakan aplikasi *Canva*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa bahwa terdapat hasil yang positif pada kemampuan memahami konsep dan terdapat respon yang sangat baik dari peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbasis pendekatan CTL berbantuan program *canva* (Nureva, 2023; Syahputri & Kunci, 2023)

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan menggunakan aplikasi *Canva*. LKPD ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menyajikan materi matematika dalam konteks yang relevan dan menggunakan visualisasi yang menarik. Diharapkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembuatan LKPD akan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika secara lebih mendalam.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menciptakan LKPD berbasis CTL dengan menggunakan media yang dirancang secara bertahap melalui penggunaan aplikasi *Canva*. Model pengembangan ADDIE menjadi salah satu alternatif dalam penelitian ini dikarenakan model ADDIE sesuai dengan pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam pengembangannya model ADDIE memiliki merupakan suatu model dalam mendesain suatu perangkat pendidikan yang terbagi dalam 5 fase, yaitu: 1) Fase Analisis, 2) Fase Desain, 3) Fase Pengembangan, 4) Fase Implementasi 5) Fase Evaluasi .



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model

Pada tahap awal yaitu tahap analisis, peneliti menganalisis perlunya pengembangan media LKPD berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan media *Canva*

serta menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Selanjutnya, tahap desain, peneliti merancang/menyusun LKPD pada materi trigonometri dimulai dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lebih lanjut, pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan LKPD berbasis pendekatan CTL yang telah dirancang dengan menggunakan media Canva. LKPD yang telah dikembangkan dengan aplikasi canva ini divalidasi oleh 3 orang validator yakni, validator materi, validator media dan validator bahasa. Langkah selanjutnya adalah implementasi. Tahapan ini meliputi pelaksanaan uji coba LKPD berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan media canva pada sekolah yang telah ditentukan yakni SMAN 1 Langsa. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Tahapan evaluasi dilakukan dengan menganalisis kepraktisan dan keefektifan LKPD berbasis Pendekatan CTL dengan menggunakan media Canva yang dikembangkan berdasarkan evaluasi diperoleh dari hasil validasi ahli dan respon siswa serta guru bidang studi pada saat melakukan uji coba.

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa dengan melibatkan 3 validator yakni 1 orang guru matematika dari SMAN 1 Langsa, serta 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan untuk analisis kebutuhan untuk menentukan LKPD yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan serta untuk menganalisis kesesuaian LKPD berbasis Pendekatan CTL dengan menggunakan media Canva dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Langsa, ditemukan bahwa tidak ada satu pun LKPD yang dirancang oleh guru bidang studi matematika yang menggunakan aplikasi teknologi untuk memvisualisasi konsep-konsep matematika pada LKPD tersebut. LKPD yang digunakan saat ini hanya berupa LKPD buatan guru yang masih berbentuk lembaran-lembaran cetak tertulis (*hardcopy*). Padahal, Media dengan menggunakan teknologi akan memudahkan guru maupun siswa dalam pembelajaran yakni media tersebut akan memungkinkan jangkauan pembelajaran secara luas dengan biaya yang relatif murah. Media berbasis *contextual* dan teknologi akan sesuai dengan karakteristik siswa pada semua jenjang pendidikan dewasa ini. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi yang semakin berkembang.

2. Desain

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merencanakan tes kriteria sebagai langkah pertama untuk mengetahui kemampuan awal siswa, memilih media

pembelajaran yang cocok dengan materi dan karakteristik siswa, memilih bentuk penyajian pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, mencoba penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada Langkah ini, perancangan media pembelajaran LKPD berbasis pendekatan CTL dengan media Canva. Materi yang dipilih adalah materi trigonometri. Hal ini sesuai wawancara guru bidang studi matematika bahwa banyaknya siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi trigonometri. Pada tahap ini menghasilkan draft LKPD berbasis pendekatan CTL berbantuan media Canva.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, Draft LKPD berbasis CTL dirancang dengan menggunakan media Canva. Tahap ini mulai dilakukan dengan melakukan pengembangan dengan produksi media seperti grafik, teks, video, animasi dan audio. Selain itu, materi, gambar, latar belakang gambar dan konsep yang telah ditentukan sebelumnya diterapkan menjadi video sesuai dengan konsep yang diinginkan. LKPD berbasis pendekatan CTL akan diimplementasikan secara nyata menggunakan program canva.

Setelah peneliti memproduksi LKPD berbasis CTL, selanjutnya dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validator telah mengukur tingkat validasi LKPD yang telah dirancang oleh peneliti. Berikut hasil validasi yang telah diperoleh:

Tabel 1. Hasil Validasi LKPD berbasis pendekatan CTL

No	Validator Ahli	Komentar	Perbaikan
1	FA	<ul style="list-style-type: none"> - LKPD belum menarik - Jelaskan dengan detail setiap tahapan yang ada pada LKPD tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> - Telah direvisi dengan menambahkan animasi sehingga akan menarik - Tahapan pada LKPD telah dijelaskan dengan detail
2	ML	<ul style="list-style-type: none"> - Materi pembelajaran harus dijabarkan secara detail 	<ul style="list-style-type: none"> - Materi pembelajaran telah dijabarkan secara detail
3	SM	<ul style="list-style-type: none"> - Suara pada video harus disesuaikan volumenya - Gunakan warna yang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> - Suaranya telah disesuaikan - Warna telah diganti

Setelah memperoleh hasil validasi, peneliti merevisi LKPD Pendekatan berbasis CTL sehingga diperoleh LKPD berbasis Pendekatan CTL yang telah valid dan layak diujicobakan pada tahapan implementasi.

4. Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba menggunakan LKPD pada siswa kelas XII SMA N 1 Langsa. LKPD yang diberikan akan memudahkan siswa dalam mengikuti arahan terkait materi trigonometri. Setelah menyelesaikan pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket terkait kepraktisan LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran.

5. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terkait respon siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis pendekatan CTL dengan program canva. Berikut analisis angket peserta didik terkait LKPD.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas LKPD berbasis Pendekatan CTL Pada Siswa

No	Aspek	Persentase Aspek	Katagori
1.	Kejelasan	89%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan penggunaan	85%	Sangat Praktis
3.	Ketertarikan	88%	Sangat Praktis
4.	Efisiensi	86%	Sangat Praktis
5.	Keefektifan	85%	Sangat Praktis
Persentase rata-rata		86%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa LKPD berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan program Canva sangat praktis dan efektif digunakan.

Kesimpulan

Dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk LKPD berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan program Canva pada materi trigonometri telah berhasil dikembangkan. Produk yang dikembangkan tersebut menunjukkan nilai validitas dengan kategori valid dan nilai praktikalitas pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan tahapan CTL menggunakan aplikasi Canva valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu memahami siswa terkait materi fungsi trigonometri.

Saran selanjutnya, guru dan peserta didik disarankan untuk menggunakan LKPD berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan program Canva dan dapat memanfaatkannya sebagai media alternatif dalam belajar matematika pada materi trigonometri.

Daftar Rujukan

- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>
- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v1i2.101>
- Arifin, S. (2016). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Melihat Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Semester Awal Pendidikan Matematika Uin Raden Fatah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 142–160.
- Astuti, M. A. (2022). Pelatihan IT dan Literasi Digital Biologi pada Siswa SMPN SATAP 5 Ponre. 1(4), 85–95.
- Azmir, S., & Yolanda, N. S. (2021). Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) dalam Pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar. *Ekasakti Educational Journal*, 1(1), 16–23. <http://ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/EEJ/article/view/165%0Ahttps://ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/EEJ/article/download/165/179>
- El Iq Bali, M. M. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.198>
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164–6172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Nur Shanti, W., Alin Sholihah, D., & Anis Abdullah, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui CTL. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(1), 98–110. <http://jurnal.uns.ac.id/jpm>
- 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. <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/743/576>
- Pertiwi, A. (2024). Penerapan Pendekatan Stem Berbasis LKPD Berbasis PIT Dalam Upaya

- Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Falak Siswa. *JUMPER: Journal of Educational Multidisciplinary Research*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.56921/jumper.v3i1.188>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Sulianto, J. (2008). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Pythagoas Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 14–25. <https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.555>
- Syahputri, T. V., & Kunci, K. (2023). Optimalisasi Canva dalam Pembuatan LKPD Berorientasi Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 140–148.