

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK SD NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

**SHERLY IKA SAVITRI
2013053116**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SD NEGERI

Oleh

SHERLY IKA SAVITRI

Masalah dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis peserta didik yang masih rendah dan belum tersedia LKPD yang disusun sendiri oleh pendidik dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis (1) proses pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva, (2) mengetahui efektivitas penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva, dan (3) menganalisis kemenarikan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD). Populasi penelitian ini berjumlah 22 orang peserta didik kelas V SD Negeri 4 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. LKPD berbasis aplikasi Canva dilakukan uji ahli pakar materi, media, dan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan bahan ajar LKPD dilakukan karena kurangnya sumber belajar dan belum adanya LKPD yang disusun sendiri oleh pendidik, (2) efektivitas LKPD memiliki tingkat keefektifan dengan kategori cukup efektif dengan nilai rata-rata 0,46 serta efisiensi waktu yang digunakan 90 menit untuk 1 kali pertemuan dan LKPD berbasis aplikasi Canva memiliki cukup pengaruh pada kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan LKPD, (3) kemenarikan bahan ajar LKPD memiliki klasifikasi sangat mudah dengan tingkat kemenarikan yaitu menarik diperoleh persentase 89,07%.

Kata kunci: aplikasi canva, berpikir kritis, lembar kerja peserta didik

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LKPD BASED ON CANVA APPLICATION IN IMPROVING CRITICAL THINKING ABILITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

SHERLY IKA SAVITRI

The problem in this research are the ability to criticals thinking that too low and LKPDs that prepare by the educators are not available, to the needs of students in their study. The purpose of this research are to analysis (1) in this process to development LKPD based on canva applied, (2) to know the efficient of using LKPD based on canva applied, and (3) to analysis how interesting LKPD based on Canva to increase the critical thinking of students. The method that we use are Research and Development (RnD). The population in this research are 22 students that in V degree from SD Negeri 4 Gadingrejo, Pringsewu Regency. Its been tested by material, media, and design. The research results showed that (1) the development materials its cause a learning resource deficient and LKPD that made by educators, (2) the efficient of LKPD have higher effective category with average 0,46 and time effective that use is 90 second in every meeting, and LKPD based on canva applied its been increase the ability of students critical thinking with the result of before an after use LKPD, (3) the learning resource LKPD has best classification for easy learning attractive with interested its got percontation of 89,07%.

Keywords: critical thinking, canva application, student worksheets

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK SD NEGERI**

Oleh

SHERLY IKA SAVITRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS
APLIKASI CANVA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SD
NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Sherly Ika Savitri**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053116**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

A blue ink signature of Dr. Muhammad Nurwahidin, written in a cursive style.

Dr. Muhammad NurwahidinM.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

A blue ink signature of Deviyanti Pangestu, written in a cursive style.

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIK 231804930803201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

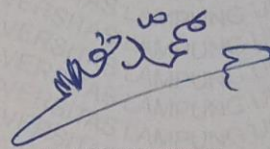
A blue ink signature of Dr. Muhammad Nurwahidin, written in a cursive style.

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

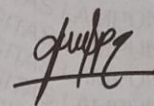
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

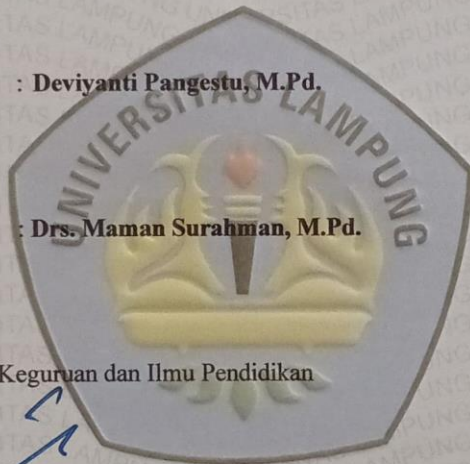
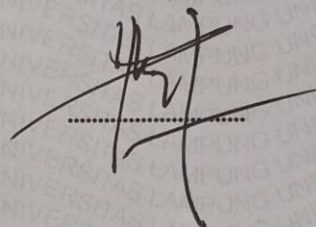
Ketua : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Maret 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Ika Savitri
NPM : 2013053116
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD Negeri” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Sherly Ika Savitri
NPM. 2013053116

RIWAYAT HIDUP



Sherly Ika Savitri dilahirkan di Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Lampung pada tanggal 4 September 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Amat Sujai dan Ibu Hermawati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 6 Gadingrejo lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Gadingrejo lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 2 Gadingrejo lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjalani studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu BEM FKIP sebagai Brigade Muda Divisi IKEP tahun 2020 dan sebagai Staf Ahli Divisi Kominfo tahun 2021, Bina Rohani Islam Mahasiswa (Birohmah) sebagai Anggota Staf Dinas Media dan Branding tahun 2020, FPPI Kampus B Metro sebagai Staf Bidang Syiar Islam tahun 2022, dan Forkom PGSD sebagai Sekretaris Divisi Kominfo tahun 2023.

MOTTO

“Segala sesuatunya libatkan Allah SWT.”

(Sherly Ika Savitri)

“Hidup bukan untuk saling mendahului. Bayangan yang diciptakan oleh mentari.
Ada karena matahari bermaksud terpuji. Untukmu cintai diri sendiri hari ini.”

(Mata Air – Hindia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirrobbil'alamiin

Segala puji bagi Allah SWT, dzat yang maha sempurna
Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Uswatun Hasanah
Rasulullah Muhammad SAW

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Amat Sujai dan Ibu Hermawati, yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan, melakukan semua yang terbaik untuk keberhasilan, kebahagiaanku, dan selalu percaya atas semua pilihan dengan kemampuan yang saya punya tanpa menuntut dan memaksa.

Adikku Tersayang

Syifa Ghaniya Putri, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dorongan agar menjadi kakak yang dapat membahagiakan dan membanggakan keluarga untuk menjadi orang yang sukses dunia dan akhirat.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD Negeri” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkonstrubusi dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar serta memberikan semangat dan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, kritik yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini.
8. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., Ujang Efendi, M.Pd., Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dayu Rika Perdana, M.Pd., Amrina Izzatika, M.Pd., Siti Nuraini, M.Pd., Alif Luthvia Azizah, M.Pd., dosen validator yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepala SD Negeri 2 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik SD Negeri 4 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan kepada peneliti dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat Skuyy Almh. Okta Mirnawati, Nida Ankhofia, dan Nabila Bilqisti Putri yang senantiasa menemani, memberi dukungan, mendengarkan keluh kesah, memberi sumber kebahagiaan, dan memberikan kasih yang tulus.
13. Keluarga Nunyai, Bapak Sutana Yusuf, Ibu Rahmawati, dan Chaterina yang telah bersedia menjadi rumah kedua selama penyusunan skripsi dan memberikan tempat ternyaman kepada peneliti untuk bersinggah.
14. Sahabatku Wildah, Tari, Ridha, Kak Gita, Fahri, Dimas, Febi, Kak Jeplin, Nola, Jeje, Vinka, Fita, Silvana, Haya, dan Farhan yang senantiasa membantu, memberikan semangat, memberikan dukungan, menjadi teman diskusi dunia perskripsian, dan memberikan kesan tersendiri selama ini.
15. Pendengar baikku Anjelly Triane Chaterina, M Ilham Utama Jaya, dan Retno Kurnia Saputri yang senantiasa mendengarkan segala cerita senang, sedih, dan aneh, memberikan nasihat dan solusi atas persoalan yang ada, dan dukungan yang sangat menyenangkan.

16. Sahabat DP Squad Forkom PGSD 2023 Ferdiansyah, Dinda Maharani, Wahyu Lestari, Nova Atika Royani, dan Ilham Ramadhan yang memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran selama di Forkom PGSD Unila.
17. Keluarga besar BEM FKIP Kabinet Sakai Sambayan dan Serasan Seandanan yang telah memberikan banyak pengalaman dan kesempatan untuk mempelajari hal baru.
18. Keluarga besar Forkom PGSD yang telah memberikan banyak pengalaman dan kesempatan untuk mempelajari hal baru.
19. Keluarga besar FPPI Kampus B Metro yang telah memberikan banyak pengalaman dan kesempatan untuk mempelajari hal baru.
20. Teman seperjuangan mahasiswa S-1 PGSD Unila angkatan 2020 terkhusus kelas B yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Kita dipertemukan oleh pendidikan dan dipisahkan oleh masa depan. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kemudahan atas apa yang kita cari selama ini dan bermanfaat untuk orang banyak.

Bandar Lampung, Maret 2024

Penulis,



Sherly Ika Savitri
NPM. 2013053116

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| | |
| I. PENDAHULUAN | |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Identifikasi Masalah | 8 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 9 |
| 1.4. Rumusan Masalah | 9 |
| 1.5. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| 1.6. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| 1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan | 11 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1. Belajar..... | 12 |
| 2.1.1. Pengertian Belajar | 12 |
| 2.1.2. Tujuan Belajar | 14 |
| 2.1.3. Ciri-Ciri Belajar | 16 |
| 2.1.4. Teori Belajar | 19 |
| 2.2. Pembelajaran..... | 26 |
| 2.2.1. Pengertian Pembelajaran..... | 26 |
| 2.2.2. Tujuan Pembelajaran | 27 |
| 2.2.3. Ciri-Ciri Pembelajaran | 27 |
| 2.3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) | 28 |
| 2.3.1. Pengertian LKPD | 28 |
| 2.3.2. Tujuan dan Manfaat LKPD | 31 |
| 2.3.3. Komponen pada LKPD | 33 |
| 2.3.4. Karakteristik LKPD | 35 |
| 2.3.5. Prosedur Penyusunan LKPD | 36 |
| 2.4. Aplikasi Canva | 38 |

| | |
|--|----|
| 2.4.1. Pengertian Canva | 38 |
| 2.4.2. Kelebihan dan Kekurangan Canva | 40 |
| 2.4.3. LKPD berbasis Canva..... | 43 |
| 2.4.4. Prosedur Penggunaan Aplikasi Canva pada LKPD..... | 44 |
| 2.4.5. Perbedaan penggunaan LKPD Berbasis Canva..... | 48 |
| 2.5. Berpikir Kritis | 50 |
| 2.5.1. Pengertian Berpikir Kritis | 50 |
| 2.5.2. Karakteristik Berpikir Kritis..... | 52 |
| 2.5.3. Aspek Berpikir Kritis | 54 |
| 2.6. Penelitian yang Relevan | 63 |
| 2.7. Kerangka Pikir Penelitian | 65 |

III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1. Jenis Penelitian..... | 68 |
| 3.2. Langkah-Langkah Pengembangan Model <i>ADDIE</i> | 69 |
| 3.2.1. <i>Analysis</i> (Analisis) | 69 |
| 3.2.2. <i>Design</i> (Desain) | 70 |
| 3.2.3. <i>Development</i> (Pengembangan) | 72 |
| 3.2.4. <i>Implementation</i> (Pelaksanaan)..... | 73 |
| 3.2.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)..... | 73 |
| 3.3. <i>Setting</i> Penelitian..... | 73 |
| 3.3.1. Waktu Penelitian..... | 73 |
| 3.3.2. Tempat Penelitian | 73 |
| 3.4. Populasi dan Sampel..... | 74 |
| 3.4.1. Populasi | 74 |
| 3.4.2. Sampel..... | 74 |
| 3.5. Definisi Konseptual dan Operasional | 74 |
| 3.5.1. Definisi Konseptual | 74 |
| 3.5.2. Definisi Operasional | 75 |
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data..... | 75 |
| 3.6.1. Observasi..... | 75 |
| 3.6.2. Angket (Kuesioner)..... | 76 |
| 3.6.3. Dokumentasi..... | 76 |
| 3.7. Instrumen Penelitian | 76 |
| 3.8. Teknik Analisis Data | 80 |
| 3.8.1. Uji Validitas Instrumen | 80 |
| 3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen | 81 |
| 3.8.3. Uji Daya Beda | 82 |
| 3.8.4. Taraf Kesukaran..... | 84 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 3.8.5. Analisis Data Efektivitas..... | 85 |
| 3.8.6. Analisis Data Kemenarikan..... | 86 |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|-----|
| 4.1. Hasil Penelitian | 86 |
| 4.1.1. Proses Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva..... | 86 |
| 4.1.2. Uji Coba Produk | 106 |
| 4.1.3. Rekapitulasi Uji Ahli dan Uji Kelompok Kecil | 110 |
| 4.1.4. Efektivitas Pengembangan Produk | 111 |
| 4.1.5. Kemenarikan Pengembangan Produk..... | 115 |
| 4.1.6. Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis | 115 |
| 4.2. Pembahasan..... | 118 |
| 4.3. Kelebihan Produk Hasil Pengembangan | 124 |
| 4.4. Kekurangan Produk Hasil Pengembangan | 125 |
| 4.5. Keterbatasan Penelitian | 126 |

V. SIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|-----|
| 5.1. Simpulan | 127 |
| 5.2. Saran | 128 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. Hasil ujian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024..... | 3 |
| 2. Proses kognitif berdasarkan level kognitif bloom | 55 |
| 3. Ranah afektif | 58 |
| 4. Proses psikomotor..... | 59 |
| 5. Bagian dasar pada tahapan keterampilan berpikir kritis, FRISCO | 60 |
| 6. Data populasi penelitian | 74 |
| 7. Kisi-kisi intrumen ahli materi..... | 77 |
| 8. Kisi-kisi intrumen ahli desain..... | 77 |
| 9. Kisi-kisi intrumen ahli media | 78 |
| 10. Kisi-kisi intrumen uji kemenarikan | 79 |
| 11. Penskoran angket (kuesioner)..... | 79 |
| 12. Kriteria validasi produk..... | 79 |
| 13. Kisi-kisi soal tes..... | 80 |
| 14. Rekapitulasi uji validitas hasil uji coba instrument | 81 |
| 15. Tingkat besarnya korelasi..... | 82 |
| 16. Klasifikasi uji daya beda | 83 |
| 17. Hasil uji daya beda soal..... | 83 |
| 18. Klasifikasi taraf kesukaran | 84 |
| 19. Hasil taraf kesukaran soal | 84 |
| 20. Nilai rata-rata gain ternormalisasi dan klasifikasinya..... | 85 |
| 21. Nilai kemenarikan dan klasifikasinya | 86 |
| 22. Tujuan pembelajaran harmoni dalam ekosistem | 89 |
| 23. Hasil validasi ahli materi..... | 93 |
| 24. Hasil validasi ahli media | 95 |
| 25. Hasil validasi ahli desain..... | 96 |
| 26. Saran perbaikan ahli materi..... | 100 |
| 27. Saran perbaikan ahli media | 100 |
| 28. Saran perbaikan ahli desain | 101 |
| 29. Hasil perbaikan LKPD dari ahli pakar | 101 |
| 30. Hasil uji kelompok kecil | 107 |

| | |
|---|-----|
| 31. Hasil uji kelompok besar..... | 108 |
| 32. Rekapitulasi hasil uji ahli pakar materi, ahli pakar media, ahli pakar desain, dan uji kelompok kecil..... | 110 |
| 33. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> harmoni dalam ekosistem | 112 |
| 34. Hasil nilai N-Gain | 114 |
| 35. Kemenarikan penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva..... | 115 |
| 36. Hasil analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V..... | 116 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Cara membuka aplikasi canva | 45 |
| 2. Membuat desain pada laman canva | 45 |
| 3. Pemilihan fitur-fitur pada canva | 46 |
| 4. Tampilan desain yang telah dibuat | 46 |
| 5. Penggunaan fitur teks pada canva..... | 47 |
| 6. Cara menyimpan desain yang telah selesai | 47 |
| 7. Kerangka pikir penelitian | 67 |
| 8. Model pengembangan ADDIE | 69 |
| 9. <i>Website</i> Canva pada computer..... | 70 |
| 10. Cara membuat akun canva | 71 |
| 11. Cara membuat desain pada canva..... | 71 |
| 12. Tampilan halaman edit canva | 71 |
| 13. Cara menyimpan hasil desain | 72 |
| 14. Desain LKPD sebelum revisi ahli pakar | 90 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Surat izin penelitian pendahuluan..... | 136 |
| 2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan | 137 |
| 3. Validasi instrumen tes | 138 |
| 4. Surat izin penelitian | 140 |
| 5. Balasan surat izin penelitian..... | 141 |
| 6. Modul ajar | 142 |
| 7. LKPD berbasis aplikasi canva..... | 153 |
| 8. Lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain..... | 181 |
| 9. Lembar angket uji kelompok kecil dan lapangan..... | 188 |
| 10. Hasil validasi ahli pakar materi | 191 |
| 11. Hasil validasi ahli pakar media..... | 192 |
| 12. Hasil validasi ahli pakar desain | 194 |
| 13. Hasil angket kelompok kecil dan lapangan..... | 197 |
| 14. Kisi-kisi soal kemampuan berpikir kritis | 199 |
| 15. Hasil uji coba instrumen..... | 213 |
| 16. Rubrik penilaian soal kemampuan berpikir kritis..... | 214 |
| 17. Hasil analisis kemampuan berpikir kritis | 215 |
| 18. Hasil N-Gain..... | 216 |
| 19. Hasil daya beda soal..... | 217 |
| 20. Hasil taraf kesukaran..... | 218 |
| 21. Tabel nilai-nilai r product moment | 219 |
| 22. Proses pembelajaran..... | 220 |

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan baru. Pendidikan selalu berkembang beriringan dengan kemajuan teknologi. Seperti pada era globalisasi saat ini, pendidikan harus menyelaraskan dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bersamaan dengan berkembangnya ilmu pendidikan maka semakin banyak muncul teknologi-teknologi baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman. Proses pembelajaran menjadi serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat syaraf individu yang belajar. Sesuai dengan prinsip penyelenggaraan pendidikan yang tercantum dalam UU 20 Tahun 2003 Bab 3 pasal 4 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyatakan pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik berperan sebagai fasilitator pemberi informasi ilmu yang akan diberikan kepada peserta didik. Selain instruktur dan peserta didik, pihak lain juga terlibat dalam proses pembelajaran ini. Namun, pentingnya bahan ajar tidak dapat dilebih-lebihkan dalam proses pembelajaran.

Pendidik dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar tentu membutuhkan sumber pengajaran dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan harus mampu menginspirasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan minat mereka untuk melakukannya. Menurut Departemen Pendidikan Nasional 2006, bahan ajar merupakan kumpulan materi-materi pembelajaran yang tersusun sistematis sesuai dengan kurikulum yang di

tetapkan dan memungkinkan peserta didik untuk belajar. Pendidik sebagai tenaga pengajar harus mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar harus menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan bahan ajar harus memuat hal-hal yang menjadikan peserta didik berpikir kritis. Salah satunya yaitu diperlukannya keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 memiliki peran penting bagi peserta didik dalam menyelesaikan masalah atau memberikan solusi yang tepat. Keterampilan ini perlu diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat. Salah satunya yaitu dengan membuat bahan ajar berbentuk LKPD menggunakan aplikasi *software* terbaru dengan indikator didalamnya mencakup kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan pada bulan September yang peneliti lakukan di SD Negeri 4 Gadingrejo, peneliti melakukan wawancara dengan tenaga pendidik bahwasanya pendidik telah menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran tetapi masih menggunakan LKPD sederhana berbasis kertas folio dan *software word* komputer saja. Tetapi, pendidik telah mengetahui aplikasi Canva namun belum digunakan sebagai *software* dalam pembuatan LKPD. Kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, dengan kelas III dan VI menggunakan kurikulum 2013 sedangkan kelas I,II,IV, dan V telah menggunakan kurikulum merdeka. Untuk hasil belajar yang dihasilkan cukup bagus untuk beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan PPKn telah mencapai KKM, sedangkan IPAS, Matematika, dan Bahasa Inggris masih belum mencapai KKM. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai bahan ajar pendidik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya kualitas peserta didik terutama dalam berpikir kritis. Pemberian soal-soal yang masih tergolong LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) yang masih dominan digunakan pendidik menjadi alasan mengapa terdapat beberapa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Mata pelajaran

yang peneliti gunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kelas V Sekolah Dasar dengan tema “Harmoni dalam Ekosistem”. Pemilihan mata pelajaran ini bukan tanpa alasan, pada mata pelajaran IPAS yang kerap kali dianggap sulit oleh peserta didik karena berkaitan dengan struktur dalam pembelajarannya yang cukup kompleks, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti mengambil mata pelajaran IPAS sebagai bahan penelitian.

Berdasarkan hasil tes formatif peserta didik pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, masih terdapat beberapa nilai IPAS yang diperoleh peserta didik belum maksimal. Daftar nilai hasil Ujian Akhir Semester IPAS kelas V semester ganjil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas V Tahun Pelajaran 2023/2024

| No. | Nama Peserta didik | Nilai | KKM |
|-----|--------------------|-------|-----|
| 1. | ARP | 64 | 70 |
| 2. | ADS | 47 | 70 |
| 3. | AS | 53 | 70 |
| 4. | AKE | 80 | 70 |
| 5. | BNF | 75 | 70 |
| 6. | DM | 66 | 70 |
| 7. | DA | 61 | 70 |
| 8. | HPM | 60 | 70 |
| 9. | LM | 74 | 70 |
| 10. | MHAP | 64 | 70 |
| 11. | MA | 48 | 70 |
| 12. | MRP | 72 | 70 |
| 13. | MFA | 69 | 70 |
| 14. | MFI | 69 | 70 |
| 15. | OAS | 67 | 70 |
| 16. | PH | 67 | 70 |
| 17. | RA | 60 | 70 |
| 18. | RHA | 60 | 70 |
| 19. | SAE | 47 | 70 |
| 20. | VF | 55 | 70 |

Tabel 1. (Lanjutan)

| No. | Nama Peserta didik | Nilai | KKM |
|------------------------|--------------------|-----------|-----|
| 21. | ZSL | 77 | 70 |
| 22. | RA | 66 | 70 |
| Nilai Tertinggi | | 80 | |
| Nilai Terendah | | 47 | |

Sumber: Daftar Nilai Ujian Akhir Semester IPAS Kelas V SD N 4 Gadingrejo

Teori belajar kognitivisme mendefinisikan dalam pembelajaran tidak hanya melihat hasil belajarnya saja, tetapi proses dari pembelajaran juga harus diperhatikan. Proses pembelajaran yang terjadi tidak hanya stimulus-respon pendidik dan peserta didik, tetapi juga proses mengevaluasi, menganalisis, dan memecahkan masalah perlu diperhatikan sebagai bentuk cara berpikir peserta didik. Pembelajaran IPAS yang digabungkan menjadi satu kesatuan antara ilmu alam dan sosial dapat menjadi pemantik peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS akan menerapkan metode eksperimen yang mampu memberikan kondisi belajar yang tepat serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta rasa keingintahuan yang tinggi dari peserta didik. Urgensi diadakannya penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan LKPD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melihat permasalahan-permasalahan yang timbul, terutama berkaitan dengan penggunaan dan pembuatan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam mencapai tujuan peserta didik untuk berpikir kritis, maka perlu adanya analisis LKPD berbasis keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor terlebih dahulu agar solusi yang diberikan tepat, efektif, dan efisien.

Widianti (2023) menyatakan LKPD sebagai pemanfaatan bahan peraga cetak yang didalamnya memuat berbagai tugas, konsentrasi pada panduan, dan metodologi menyelesaikan tugas-tugas yang digunakan selama proses pembelajaran. LKPD untuk peserta didik adalah materi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri. LKPD yang disusun sendiri oleh pendidik tentunya

memperhatikan aspek-aspek kemampuan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Umbaryati (2016), LKPD merupakan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik yang dirancang untuk memahami ide yang kompleks serta membimbing peserta didik secara sistematis. Menurut Depdiknas 2008, proses penggunaan LKPD sebagai alat pengajaran dapat digunakan pendidik untuk menjadikan pengajaran lebih tertata serta mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran guna mencapai efektifitas pengetahuan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa proses pembuatan LKPD memerlukan keterampilan serta pemahaman yang luas sebagai sumber pengajaran oleh seorang pendidik untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Yunipiyanto dkk., (2020) mengatakan bahwa LKPD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sejalan dengan penelitian Elfina & Sylvia (2020) mengatakan bahwa media LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam pengembangan LKPD tidak sedikit pendidik yang belum melakukan inovasi dalam pembuatan LKPD dalam proses pembelajaran. Kurangnya pemahaman terhadap kemajuan *Information and Techonology* (IT) dalam dunia pendidikan dan kurang ketelatenan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu kendala dalam pengembangan LKPD di sekolah dasar. Maka dari itu, dalam pembuatan LKPD pendidik perlu menggunakan *sofwere* yang dapat mendukung dalam pembuatan LKPD yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu *software* yang dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik adalah aplikasi Canva. Tidak hanya berisikan tulisan saja, pendidik dapat membuat LKPD yang lebih menarik dengan tambahan gambar, warna, dan bentuk sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva yang telah diinovasikan menggunakan desain yang disediakan oleh Canva dapat menjadi sebuah pembaharuan dalam proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. LKPD berisi kumpulan dari lembaran-lembaran kegiatan peserta didik yang tujuannya sebagai panduan belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Materi pembelajaran dalam LKPD harus dibuat semenarik mungkin dengan inovasi baru dimana di dalamnya terdapat gambar, warna, dan bentuk yang menarik minat belajar peserta didik dapat menjadi salah satu alasan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Materi pembelajaran yang termuat dalam LKPD tetap harus mengikuti standar yang telah ditentukan guna mencapai tujuan pembelajaran. LKPD yang dibuat harus mencakup keterampilan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu bentuk berpikir dalam upaya memecahkan masalah. Berpikir kritis adalah suatu proses mental yang telah disusun dan berperan dalam proses pengambilan keputusan dalam menyelesaikan masalah. Untuk mengetahui peserta didik dapat dikatakan berpikir kritis yang baik atau rendah, dapat diketahui dari kemampuan peserta didik dalam menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan masalah. Tidak hanya itu, dapat juga dilihat dari apakah peserta didik dapat menjelaskan apa yang dipikirkan, membuat sebuah keputusan, menggunakan kekuatan berpikir kritis untuk dirinya sendiri, dan dapat membuat sebuah solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya berpikir kritis bagi peserta didik tentunya untuk dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata ataupun dalam memecahkan persoalan dalam proses pembelajaran.

Ennis (1985) mendefinisikan berpikir kritis:

“critical thinking is reflective and reasonable thinking that is focused on deciding what to believe or do.” Lebih jelasnya, Ennis menegaskan *“note that there are creative activities covered by this definition, including formulating hypotheses, questions, alternatives, and plans for experiments. Note also that, so defined, critical thinking is a practical activity because deciding what to believe or do is a practical activity.”*

Sehingga, kemampuan berpikir kritis sangat memengaruhi pola pikir peserta didik kedepannya, karena dengan memiliki kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat menemukan dan memiliki pemikiran yang jauh lebih luas dan terbuka pada suatu permasalahan yang ada.

Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi pada penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan yang ada. Metode-metode pembelajaran seperti mencatat, menghafal, dan mendengarkan menjadi suatu metode yang lumrah dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran terutama di Indonesia. Menurunnya kualitas peserta didik dipengaruhi dari kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik sejatinya memiliki inovasi dan kreativitas dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan. Revolusi industri 4.0 merupakan era inovasi disruptif yang menjadikan inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu menciptakan pasar baru dalam dunia pendidikan. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang memiliki kecenderungan dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan system siber (*syber system*).

Penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva dengan desain yang telah disesuaikan mata pelajaran sesuai jenjang kelas yang akan diajarkan dengan memuat keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik diyakini

mampu menjadikan peserta didik berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah dari pelajaran seperti soal Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Matematika, PPKn, dan lain-lain. Mata pelajaran tersebut membutuhkan penalaran, analisis, evaluasi, dan interpretasi pikiran. Dengan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dapat mengurangi semaksimal mungkin terjadinya kesalahan saat menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga nantinya akan diperoleh suatu penyelesaian dengan kesimpulan yang tepat.

Implementasi kurikulum merdeka diharapkan mampu membuat peserta didik memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai. Penerapan kurikulum merdeka yang menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran serta mengembangkan penggunaan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat diperlukan. Sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan dengan adanya kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas LKPD dengan inovasi yang telah dilakukan dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengambil masalah ini sebagai objek yang diteliti dengan judul **“Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD Negeri.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. LKPD yang digunakan belum disusun sendiri oleh pendidik.
2. LKPD yang digunakan belum memenuhi kriteria serta komponen dalam penyusunan lembar kerja.

3. LKPD hanya terdapat petunjuk dan soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
4. Penyajian LKPD yang belum diinovasikan dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.
5. Hasil belajar peserta didik kelas V khususnya pada mata pelajaran IPAS dari rata-rata peserta didik mendapatkan nilai yang belum maksimal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan LKPD berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik?
2. Bagaimanakah efektivitas LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik?
3. Bagaimanakah kemenarikan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mendeskripsikan LKPD berbasis aplikasi Canva terhadap berpikir kritis peserta didik di SD Negeri 4 Gadingrejo, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis proses pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Untuk mengetahui efektivitas LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
3. Untuk menganalisis kemenarikan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar dengan pembaharuan media bahan ajar guna meningkatkan berpikir tingkat tinggi peserta didik didukung dengan desain yang menarik dan soal-soal latihan yang dapat mengasah cara berpikir peserta didik menjadi lebih kritis.

2. Secara Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik lebih meningkatkan cara berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran dengan didukung penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva dengan desain yang menarik dan tidak membosankan dan dapat menjadi salah satu sumber belajar peserta didik.

2) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan atau bahan acuan dan studi perbandingan untuk pembuatan LKPD yang lebih menarik minat belajar peserta didik.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pemahaman sendiri bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan mengetahui bagaimana memecahkan masalah secara praktis dalam proses pengembangan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik yang dapat menerapkan media bahan ajar dengan inovasi terbaru selaras dengan perkembangan zaman, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk dalam penelitian sebagai pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva.
2. Produk pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik.
3. Aplikasi Canva memuat *fitur*, *tools*, dan *element* yang cukup lengkap sebagai penunjang proses pembuatan LKPD dengan lebih menarik.
4. LKPD yang dikembangkan disusun sebagai bahan ajar kelas V sekolah dasar dengan standar isi kurikulum merdeka.
5. Materi yang digunakan pada pengembangan bahan ajar yaitu mata pelajaran IPAS pada topik harmoni dalam ekosistem.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Menurut Wahab & Rosnawati (2021) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar dan baik, tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuat. Belajar menjadi salah satu hal yang membedakan manusia dengan yang lainnya. Belajar menjadi sesuatu kebutuhan dalam hidup seseorang guna memperoleh perubahan baik secara keseluruhan dan sebagai penghasil pengalamannya sendiri dalam interaksi sosial. Dalam belajar seseorang tidak hanya mengelompokkan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Tetapi, seseorang juga melibatkan dirinya secara aktif dalam membuat atau merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu hal yang bermakna berdasarkan pengalaman dan skill yang didapat serta bermanfaat baginya.

Wahab & Rosnawati (2021) mengatakan bahwa:

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sengaja tau tidak sengaja oleh seseorang, sehingga terjadi perubahan dari yang tidka tahu menjadi tahu, tidak bisa berjalan menjadi berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, dan sebagainya.

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh setiap orang berbeda. Belajar dapat dilakukan dengan cara melihat, meniru, dan menemukan. Dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan, perkembangan, dan pertumbuhan yang secara tidak sadar memengaruhi dirinya baik secara fisik maupun psikis. Konsep dasar dalam belajar adalah kegiatan berproses yang memakai unsur

secara fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Istiadah, F. N. (2020) menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran dalam pendidik bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik baik di sekolah maupun di lingkungan rumah atau lingkungan keluarganya sendiri. Maka dari itu, pemahaman tentang konsep belajar dengan segala aspek serta bentuk manifestasinya sangat mutlak dibutuhkan oleh pendidik.

Menurut Subandowo (2009) menyatakan bahwa:

dalam dunia pendidikan terdapat empat pilar yang menjadi tumpuan, yaitu: 1) *learning to know*, usaha memahami instrumen-instrumen pengetahuan sebagai alat atau tujuan, 2) *learning to do*, pembelajaran yang menekankan pada praktek atas sesuatu yang telah dipelajari dengan pekerjaan di masa mendatang, 3) *learning to live together, learning to live with other*, pada dasarnya manusia akan mengajarkan, membimbing, dan melatih peserta didik dalam menciptakan hubungan dengan orang lain melalui komunikasi yang baik, menjauhi konflik terhadap orang lain, 4) *learning to be*, pada prinsip kontribusi dalam mengembangkan seseorang secara utuh baik jiwa dan raga, kepekaan, rasa etika, intelegensi, tanggung jawab, dan nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar menjadi media setiap individu secara terarah dalam mengembangkan hidupnya menjadi lebih cerah sesuai dengan tujuan masing-masing setiap individu.

Belajar menjadi suatu proses perubahan dari pengalaman dan latihan setiap individu. Heinich (dalam Wahab & Rosnawati 2021) menjelaskan bahwa proses belajar menjadi kegiatan pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap seseorang sebagai interaksi dalam memperoleh informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar dibutuhkan pemilihan, penyusunan, dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang selaras dengan interaksi pembelajar dengan lingkungannya. Lindgren (1976) juga menekankan bahwa belajar menjadi proses perubahan tingkah laku seseorang

yang relative permanen dan dapat berubah yang disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan baik secara sadar maupun tidak sadar. Perubahan yang terjadi tidak hanya mengenai perubahan pengalaman dan pengetahuan saja, melainkan juga membentuk perubahan baik dari sikap, jiwa dan raga, rasa empati, kepekaan, dan penyesuaian diri. Dengan cara belajar setiap individu yang berbeda menjadi salah satu alasan untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu seseorang untuk memahami proses intern yang kompleks dari belajar itu sendiri.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan suatu kondisi adanya perubahan tingkah laku dari setiap individu setelah melakukan proses belajar. Melalui belajar seseorang diharapkan dapat terjadi peningkatan bukan hanya pada aspek kognitif saja, tetapi juga pada aspek lainnya. Benyamin S Bloom (dalam Istiadah, F. N. 2020), menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, perilaku yang berhubungan dengan cara berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, minat, nilai-nilai, aspirasi, dan penyesuaian perasaan sosial yang mencakup kepekaan terhadap sesuatu hal dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
- 3) Ranah psikomotor, memiliki tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik.

Tujuan belajar menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan, karena semua komponen yang dipersiapkan seperti pemilihan materi, kegiatan belajar, pemilihan sumber belajar, serta penyusunan tes yang sesuai dengan tujuan belajar. Terdapat dua pendapat yang kontroversi terkait penyampaian tujuan

belajar. Menurut Alizamar (2013) kelompok pertama menyatakan bahwa tujuan belajar harus disampaikan secara rinci pada peserta didik, sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa tujuan umum saja yang disampaikan pada peserta didik. Dengan alasan jika tujuan belajar disampaikan secara khusus maka pendidik hanya mengarahkan belajar pada indikator tertentu saja, hal ini menyebabkan hasil belajar tidak optimal. Dengan kata lain, tujuan belajar yang tidak tersirat tidak dipelajari oleh peserta didik.

Suardi, M. (2018) menjelaskan bahwa proses belajar terjadi ketika seseorang dihadapkan dengan situasi yang tidak dapat ia lakukan untuk menyesuaikan diri dengan cara yang biasa, atau seseorang tersebut harus mengatasi permasalahan yang ada terhadap kegiatan-kegiatan yang diinginkan. Dalam hal ini peserta didik akan mencoba untuk melakukan kebiasaan-kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk hingga mencapai respons yang diinginkan. Dengan demikian, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang berlangsung secara berkesinambungan antara berbagai unsur yang terus berlanjut seumur hidup dengan didorong oleh berbagai aspek, seperti motivasi, sikap, emosional, dan lainnya, yang pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku sesuai yang diharapkan. Unsur pendukung utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta didik, kebutuhan sebagai sumber belajar, situasi belajar yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Festiawan, R. (2020) menjelaskan pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Winker (1991) mendefinisikan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan

memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian intern yang dialami. Gagne (1977) memperjelas makna dari pembelajaran: *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*. Pembelajaran sebagai seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses fokus belajar yang sifatnya internal.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dengan berbagai metode yang digunakan pendidik sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Proses belajar dapat terjadi kapan saja terlepas dari ada atau tidak ada yang mengajar. Karena itu proses “pembelajaran” memiliki arti yang lebih luas daripada “mengajar”. Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan sengaja, terarah, dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran dan pelaksanaan terkendali dengan maksud agar terjadi proses belajar pada setiap individu.

2.1.3. Ciri-Ciri Belajar

Hakikat belajar adalah adanya perubahan tingkah laku seseorang. Seseorang yang telah melakukan atau mengalami belajar akan terdapat perubahan dari tingkah lakunya, walaupun tidak semua perubahan perilaku berasal dari hasil belajar. Menurut Istiadah, F. N. (2020) menyatakan bahwa terdapat ciri-ciri dalam perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar tertentu diantaranya:

a. Belajar adalah Perubahan yang Terjadi Secara Sadar

Perubahan perilaku dapat digolongkan sebagai aktivitas belajar jika pelaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau setidaknya merasakan adanya perubahan dalam dirinya. Misalnya, seorang individu menyadari pengetahuannya bertambah.

b. Perubahan dalam Belajar Bersifat Fungsional

Pada proses belajar seseorang akan menghasilkan hasil belajar yang terjadi dalam dirinya yang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi tidak akan menyebabkan perubahan berikutnya melainkan akan berguna bagi proses belajar selanjutnya. Misalnya, seorang individu belajar membaca, maka ia akan mengalami perubahan dari yang tidak bisa membaca menjadi bisa membaca.

c. Perubahan dalam Belajar yang Bersifat Positif dan Aktif

Perubahan dari hasil belajar dapat dikatakan positif jika senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik. Sedangkan perubahan yang bersifat aktif menandakan adanya perubahan yang terjadi tidak dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

d. Perubahan dalam Belajar Bersifat Permanen atau Tidak Bersifat Sementara

Perubahan yang terjadi dari hasil belajar tidak bersifat permanen atau menetap. Misalnya, seorang anak yang cakap bermain sepeda tidak akan kehilangan cara ia bermain sepeda begitu saja, tetapi akan terus dimiliki atau bahkan akan terus berkembang jika tetap dilatih.

e. Perubahan yang Terjadi dalam Belajar Bertujuan atau Terarah

Perubahan yang dihasilkan berupa tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar secara terarah pada perubahan yang benar-benar disadari. Misalnya, seorang individu yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang akan dicapai dari hasil belajar mengetik tersebut.

f. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku

Perubahan secara keseluruhan yang diperoleh pelaku melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Misalnya, seseorang belajar sesuatu maka perubahan yang akan didapat mencakup dalam sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Adapun menurut Paul Suparno (dalam Istiadah, F. N. 2020) terdapat beberapa ciri atau prinsip belajar yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Belajar mencari makna, artinya makna yang diciptakan peserta didik dari apa yang dilihat, dengar, alami, dan rasakan.
- b. Susunan makna adalah proses yang terus menerus.
- c. Belajar bukan hanya kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru.
- d. Hasil belajar yang diperoleh dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dalam duni fisik dengan lingkungannya.
- e. Hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung pada sesuatu yang telah mereka ketahui yaitu seperti, subyek belajar, motivasi, tujuan yang memengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Menurut Festiawan (2020) menyatakan bahwa terdapat ciri-ciri belajar yang ditinjau dari dua segi, yaitu segi proses dan segi hasil.

1. Dari Segi Proses

- a. Adanya kegiatan berupa fisik, mental, dan emosional.
- b. Melibatkan unsur lingkungan dalam belajar.
- c. Memiliki tujuan kearah terjadinya perubahan tingka laku (*behavioral changes*).

2. Dari Segi Hasil

- a. Bersifat cenderung tetap.
- b. Diperoleh melalui usaha belajar yang maksimal.

Festiawan (2020) menekankan bahwa tidak semua tingkah laku dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar, adapun tingkah lagu yang dikategorikan sebagai perilaku belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar, memiliki arti bahwa perubahan yang terjadi pada seseorang harus menyadari bahwa terdapat perubahan atau sekurang-kurangnya merasakan adanya perubahan dalam dirinya sendiri.
- 2) Perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional, memiliki arti bahwa perubahan yang terjadi berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan

berikutnya dan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya.

- 3) Perubahan yang bersifat positif dan aktif, memiliki arti bahwa perubahan yang terjadi senantiasa bertambah dan tertuju memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- 4) Perubahan yang bersifat permanen, memiliki arti bahwa sesuatu hal yang dipelajari tidak akan hilang begitu saja jika dikembangkan atau bahkan akan berkembang jika terus dilakukan.
- 5) Perubahan dalam belajar yang memiliki tujuan atau terarah, memiliki arti bahwa tujuan yang akan dicapai oleh seseorang memiliki perubahan tingkah laku yang terarah dan benar-benar disadarinya.
- 6) Perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka proses belajar bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan dari pendidik ke peserta didik saja, tetapi juga terdapat aktivitas yang memungkinkan peserta didik merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuannya dalam penerapan di kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang. Perubahan-perubahan yang terjadi berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilalui setiap individu. Perubahan yang terjadi relatif tetap atau tidak berubah melainkan terdapat pengembangan yang lebih baik dari hasil belajar sebelumnya.

2.1.4. Teori Belajar

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Teori ini dicetuskan oleh Gage, Gagne, dan Berliner tentang perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu. Wahab & Rosnawati (2021) mengatakan teori behaviorisme berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh pada arah perkembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang dikenal dengan aliran behavioristik. Teori ini melibatkan setiap individu dalam keterlibatan pembentukan tingkah laku mereka setelah mempelajari sesuatu melalui pengalaman terdahulu yang pernah dilalui, dan menghubungkan tingkat laku tersebut

menjadi sebuah hasil akhir. Teori ini juga menekankan bahwa belajar adalah adanya hubungan stimulus-respon yang mendudukan seseorang individu yang belajar sebagai individu yang pasif. Dengan stimulus yang diberikan akan menghasilkan respon dari individu yang melakukan pembelajaran, sehingga terbentuklah proses pembelajaran dengan penambahan pengetahuan dengan stimulus yang diberikan.

Mokalu dkk., (2022) menyatakan dalam proses pembelajaran psikologi ini mengutamakan tingkah laku dalam pembelajaran individu dan bukan hanya mengamati bagian tubuh atau mencermati penilaian orang tentang rasa keingintahuannya. Pada penyajian teori ini pun menekankan pada keterampilan yang terisolasi dan terakumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian pada keseluruhan. Hal tersebut dimaksudkan pada pembelajaran yang mengikuti urutan kurikulum secara tetap, sehingga kegiatan pembelajaran berdasarkan buku teks atau buku wajib dengan mengungkapkan kembali isi buku tersebut serta dalam pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar setiap individu.

Proses evaluasi menjadi salah satu respon pasif dalam teori ini. Evaluasi dilakukan dengan menekankan keterampilan secara terpisah dan penggunaan *paper and pencil test*. Evaluasi yang dilakukan menuntut peserta didik untuk menghasilkan jawaban yang benar. Hal ini memiliki arti bahwa peserta didik yang menjawab secara “benar” sesuai dengan keinginan pendidik maka menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah menyelesaikan tugasnya. Proses evaluasi dipandang sebagai aktivitas yang terpisah dari pembelajaran dan biasanya dilakukan setelah kegiatan pembelajaran telah berlangsung. Wahab & Rosnawati (2021) menekankan teori behaviorisme evaluasi pada kemampuan peserta didik secara individual.

b. Teori Kognitivisme

Definisi “*Cognitive*” berasal dari kata “*cognition*” yang berarti *knowing* atau mengetahui. Neisser (dalam Wahab & Rosnawati, 2021) mengartikan secara luas kognisi adalah perolahan penataan, penataan, atau penggunaan pengetahuan. Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Belajar tidak hanya melibatkan stimulus dan respon saja, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori kognitif memiliki perspektif bahwa proses peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menemukan, dan menyimpan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada atau terdahulu. Mokalu dkk., (2022) mengatakan bahwa dalam perkembangannya istilah kognitif semakin terkenal sebagai salah satu ranah psikologi manusia yang meliputi perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pemecahan masalah, pengolahan informasi, dan keyakinan.

Teori kognitivisme tidak secara keseluruhan menolak gagasan behaviorisme, tetapi lebih cenderung memperluas pemahaman dan gagasan eksistensi keadaan mental yang memengaruhi proses belajar. Ahli psikologi kognitif modern mengatakan bahwa belajar melibatkan proses mental yang kompleks, termasuk ingatan, perhatian, pembentukan konsep, bahasa, dan pemecahan masalah (*problem solving*). Peneliti yang mengembangkan teori kognitif yaitu Jerome Bruner, David Paul Ausubel, dan Jean Piaget. Masing-masing tokoh menekankan pada pendapatnya yang berbeda. Jerome Bruner menekankan pada kategorisasi, yang artinya memahami adalah kategorisasi, konseptualisasi adalah kategorisasi, membuat keputusan adalah kategorisasi, dan belajar adalah membentuk kategori-kategori tersebut. Dalam penelitiannya Bruner menyatakan gagasan tentang tiga mode representasi yaitu: *enactive* (tindakan atau

kinestetik), *iconic* (gambaran atau visualisasi), dan simbolik (bahasa atau auditori). Proses belajar yang lebih ditentukan dari bagaimana pendidik dapat mengatur pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didiknya. Menurut Bruner, teori ini menyatakan bahwa anak akan lebih produktif ketika menghadapi sesuatu yang baru (materi) dengan mengikuti representasi secara progresif. Dalam pembelajaran peserta didik harus dikondisikan untuk berperan secara aktif dan memiliki aktivitas dalam belajar di kelas.

Teori Ausubel menekankan pada pembelajaran haruslah bermakna. Pembelajaran bermakna adalah suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep yang relevan dalam struktur kognitif seseorang. Pembelajaran bermakna terjadi jika peserta didik telah menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah mereka miliki. Menurut Piaget pengetahuan adalah interaksi antara individu dengan lingkungan. Maka *outcome* yang didapat dalam perkembangan kognitif adalah konstruksi dari skema kegiatan, operasi konkret, dan operasi formal. Alizamar (2013) dengan schemata seseorang dapat mengadaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sehingga terbentuk schemata yang baru. Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman.

c. **Teori Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan suatu pendekatan terhadap belajar yang meyakini bahwa seseorang akan secara aktif membangun atau menyusun pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalamannya sendiri. Menurut aliran konstruktivis, pengetahuan diartikan sebagai bentukan yang mengenal sesuatu (schemata). Pembentukan pengetahuan menjadi sebuah proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai keseimbangan, sehingga tercapai suatu skema yang baru. Menurut Nurlina, N., & Bahri (2016) teori belajar

konstruktivisme berlandaskan pada pembelajaran yang menghasilkan suatu makna dari apa yang sudah dipelajari.

Menurut teori ini pembentukan pengetahuan terjadi sebagai hasil konstruksi seseorang atas realitas yang terjadi. Dalam perkembangannya, teori ini mendapat pengaruh disiplin psikologi terutama pada psikologi kognitif Piaget yang berkaitan dengan mekanisme psikologi yang mendorong terbentuknya pengetahuan. Proses belajar tersebut dicirikan dengan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Belajar merupakan pembentukan yang bermakna, yang dimaksudkan dengan mereka melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang berlangsung secara terus-menerus seumur hidup.
- 3) Belajar bukan menjadi kegiatan untuk mengumpulkan fakta tetapi lebih berorientasi pada pengembangan berpikir dengan cara membentuk pengertian yang baru.
- 4) Proses belajar terjadi pada schemata seseorang meragukan pemikiran lebih lanjut.
- 5) Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan.
- 6) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya.

Wahab & Rosnawati (2021), terdapat tokoh-tokoh yang mengemukakan teori konstruktivisme dalam mengekspresikan gagasannya yaitu Jerome Bruner, John Dewey, Lev Vigotsky, dan Jean Piaget. Bruner menekankan agar pendidikan mengutamakan pada pengembangan berpikir. Bruner menyatakan bahwa dalam belajar akan lebih berhasil jika prosesnya diarahkan pada konsep dan struktur yang termuat pada tema yang diajarkan. Dengan mengenal konsep dan struktur yang diajarkan maka seorang anak akan lebih mudah memahami apa yang dibicarakan dan materi yang akan dikuasainya tersebut. Dewey menekankan pada pendidik untuk mendorong peserta didik ikut terlibat dalam proyek atau tugas yang berorientasi pada masalah. Pendidik diharapkan dapat ikut serta membantu

mereka dalam menyelidiki masalah-masalah intelektual dan sosial. Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seseorang dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan schemata yang dimilikinya. Asimilasi adalah proses kognitif seseorang untuk mengintergrasikan persepsi, konsep, atau pengalaman baru dalam schemata pola yang sudah ada dalam pikirannya. Sedangkan akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema yang sudah ada, sehingga cocok dengan rangsangan tersebut.

d. Teori Humanisme

Teori belajar humanisme menjadi alternatif terhadap teori behaviorisme dan kognitivisme. Humanistik atau humanisme menjadi lebih dikenal dengan “kekuatan ketiga”. Tokoh terkenal yang menjadi pelopor teori humanisme ini adalah Carl Rogers dan Abraham Maslow. Menurut Rogers, semua manusia lahir untuk membawa dorongan dalam meraih sepenuhnya atas apa yang diinginkan dan berperilaku dalam cara yang konsisten menurut dirinya. Rogers mengembangkan person-centered therapy, yakni sebagai pendekatan yang tidak bersifat menilai ataupun tidak memberi arahan yang dapat membantu seseorang mengklasifikasi dirinya tentang siapa dirinya sebagai suatu upaya yang difasilitasi untuk proses memperbaiki kondisinya. Sedangkan Maslow mengemukakan bahwa semua orang memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya yang bersifat hierarkis. Pada bagian terbawah dari hierarki adalah kebutuhan-kebutuhan fisik seperti, rasa lapar, haus, dan mengantuk. Di atasnya terdapat kebutuhan akan rasa ingin aman, rasa memiliki dan cinta, dan kepercayaan diri yang berkaitan dengan kebutuhan atas status dan pencapaian.

Gagasan-gagasan mengenai teori humanism dapat diringkas dalam penjelasan sebagai berikut.

- a. Setiap orang memiliki ruang untuk berkembang.
- b. Setiap orang memiliki kebebasan dalam memilih tujuan hidup.
- c. Humanisme menekankan pada pentingnya kualitas hidup seseorang.
- d. Setiap orang berhak memiliki kemampuan untuk memperbaiki kehidupannya.
- e. Pandangan pribadi seseorang terhadap dirinya sendiri jauh lebih penting dari lingkungannya.
- f. Setiap orang tentunya memiliki potensi untuk memahami dirinya sendiri.
- g. Setiap orang hendaknya memberikan dukungan pada orang lain sehingga tercipta citra diri yang positif serta pemahaman diri yang baik.
- h. Carl Rogers mengatakan betapa pentingnya suasana lingkungan yang hangat dan dapat menjadi terapi.
- i. Maslow menyatakan bahwa posisi kita sesungguhnya tidaklah terbatas.
- j. Terjadinya kebersamaan terjadi karena adanya persepsi positif satu sama lain.
- k. Rogers menyatakan bahwa seseorang akan tidak mempercayai hal-hal positif dari diri sendiri dan rasa percaya yang rendah apabila terdapat tanggapan positif orang lain namun bersyarat.
- l. Konsep diri merupakan bagian seseorang mengenal perilakunya, potensinya, dan kepribadiannya.
- m. Realita adalah bagian yang sesungguhnya pada diri seseorang sedangkan idealisme adalah bagian dimana seseorang menginginkan dirinya menjadi apa.
- n. Pendapat positif tanpa syarat, ketulusan, dan empati akan membantu seseorang memperbaiki hubungannya dengan orang lain.
- o. Seseorang akan bermanfaat bagi orang lain jika terbuka terhadap pengalaman, tidak terlalu mementingkan diri sendiri, memiliki hubungan harmonis dengan orang lain, dan peduli pada sekitarnya.
- p. Aktualisasi diri merupakan dorongan untuk mengembangkan potensi dalam diri seseorang secara penuh sebagai manusia.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, pada penelitian ini menggunakan teori kognitivisme sebagai landasan utama pada penelitian ini. Hal ini karena pada teori kognitivisme yang mengedepankan proses pembelajaran lebih utama dari hasil belajar sangat sesuai dengan penelitian yang saya lakukan. Sehingga,

peneliti memilih teori ini sebagai landasan utama dalam melaksanakan penelitian.

2.2. Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Festiawan, R. (2020) menjelaskan pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Winker (1991) mendefinisikan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian intern yang dialami. Gagne (1977) memperjelas makna dari pembelajaran: *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*. Pembelajaran sebagai seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses fokus belajar yang sifatnya internal.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dengan berbagai metode yang digunakan pendidik sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Proses belajar dapat terjadi kapan saja terlepas dari ada atau tidak ada yang mengajar. Karena itu proses “pembelajaran” memiliki arti yang lebih luas daripada “mengajar”. Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan sengaja, terarah, dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran dan pelaksanaan terkendali dengan maksud agar terjadi proses belajar pada setiap individu.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan komponen yang dapat memengaruhi komponen pengajaran lainnya. Oleh karena itu, seorang pendidik tidak dapat mengabaikan masalah perumusan pembelajaran apabila akan memprogramkan pengajarannya. Tujuan pembelajaran menurut Sutianah (2022) dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang telah disiapkan oleh pendidik.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah harapan, yaitu apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar. Robert F. Meager mendefinisikan tentang tujuan pembelajaran sebagai maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari peserta didik. Sejalan dengan B Suryosubroto (1990) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa yang harus dikuasai oleh peserta didik sesudah melaksanakan pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar. Tujuan pembelajaran tentunya perlu dilakukan perumusan yang jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran peserta didik.

2.2.3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan peserta didik yang melakukan proses pembelajaran serta pendidik yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran menurut Festiawan, R. (2020) sebagai berikut.

- a) Adanya unsur pendidik.
- b) Adanya unsure peserta didik.
- c) Adanya aktivitas pendidik dan peserta didik.
- d) Adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik .

- e) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik.
- f) Proses dan hasilnya terencana atau terprogram.

Pembelajaran juga berkaitan dengan usaha merancang berbagai kegiatan yang sistematis dan terukur agar terjadi proses belajar. Menurut Siregar, N., (2015) mengatakan bahwa terdapat ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- a) Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang telah direncanakan sedemikian rupa.
- b) Kegiatan difokuskan kepada aktivitas peserta didik (*learner centered*).
- c) Terdapat tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d) Pelaksanaannya terkendali dan hasilnya dapat diukur.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat dikatakan bahwa istilah pembelajaran lebih luas dari pengajaran. Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik yang memiliki tujuan dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis serta pelaksanaannya terkendali.

2.3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.3.1. Pengertian LKPD

LKPD merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salirawati (2004) mengatakan pada umumnya LKPD berisi petunjuk pratikum, materi untuk diskusi, percobaan yang dapat dilakukan dirumah, dan soal-soal latihan ataupun berbagai petunjuk yang dapat pendidik gunakan sebagai bahan ajar yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas secara aktif dalam proses pembelajaran. LKPD menjadi salah satu bagian terpenting sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Lembar kerja yang berupa lembaran kertas yang berisi informasi maupun soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik disebut dengan LKPD.

LKPD adalah kumpulan lembaran kertas berukuran A4, yang berisi halaman judul, kata pengantar, petunjuk pembelajaran, daftar isi, pendahuluan, isi,

penutup, daftar pustaka, dan lampiran; mempunyai kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, serta dapat digunakan pendidik sebagai media bahan ajar dalam proses pembelajaran. Firdaus & Wilujeng (2018) menyatakan bahwa LKPD salah satu instrument perangkat pembelajaran yang kerap kali digunakan pendidikan dalam proses pembelajaran. Menurut Pulungan dkk., (2013) kegunaan LKPD menjadi salah satu alasan dalam mengembangkan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan dalam memecahkan suatu masalah sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai peserta didik. Maka dari itu, penggunaan sekaligus pengembangan keterampilan proses menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan mengoptimalkan hasil belajar.

LKPD menjadi salah satu sarana pelengkap atau pendukung seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun, LKPD bukan menjadi satu-satunya panduan utama pendidik dalam melakukan pembelajaran, karena pada prinsipnya LKPD tidak dinilai sebagai dasar perhitungan rapor, tetapi hanya sebagai pendukung bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah sehingga peserta didik dapat mengembangkan pola pikir mereka dengan memecahkan permasalahan tersebut. Menurut Marsa dkk., (2006) LKPD adalah perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar dan berlatih, sehingga terjadi stimulus dan respon yang menarik antara peserta didik dan pendidik. Sejalan dengan hal tersebut Mulyani & Farida (2019) menjelaskan penggunaan LKPD membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran dan memperoleh pengalaman yang berkembang di kelas.

Penggunaan LKPD dapat menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan beraturan, karena dalam LKPD terdapat kegiatan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran yang sedang dilakukan.

Menurut Karmili dkk., (2020) LKPD yang disesuaikan dengan materi dan kemampuan mendasar yang akan dicapai peserta didik dan dilengkapi dengan judul serta pertanyaan-pertanyaan yang terorganisir dapat menjadikan peserta didik mempelajarinya secara mandiri. Oleh karena itu, dalam LKPD yang memuat materi secara garis besar, tugas-tugas yang berkaitan dengan kemampuan esensial peserta didik yang harus dicapai.

LKPD merupakan bahan ajar yang sederhana dengan komponen isinya tidak berfokus pada materi ajar tetapi pada pengembangan soal-soal latihan yang akan diberikan pada peserta didik. Penggunaan LKPD sangat baik digunakan dalam rangka strategi heuristik ataupun ekspositoris. Dalam strategi heuristik LKPD digunakan dalam metode penemuan terbimbing, sedangkan dalam strategi ekspositoris LKPD digunakan dalam memberikan latihan pengembangan. Pemanfaatan LKPD memiliki peran yang sangat besar dalam bidang pendidikan sendiri, karena dengan memanfaatkan LKPD dapat memudahkan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Hal ini dapat terjadi jika LKPD yang digunakan memiliki kualitas yang baik. Diani & Nurhayati (2019) mengatakan bahwa dapat dikatakan karakter yang baik jika memenuhi syarat atau standar yang telah ditentukan seperti, asas-asas pembelajaran yang efektif, kosa-kata, bahasa, tingkat kesukaran, konstruksi yang berkenaan dengan penyusunan kalimat, dan memiliki syarat teknis yang berkaitan dengan tulisan, gambar, dan penampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai penunjang atau pendukung dalam proses pembelajaran yang memuat materi dan soal-soal disertai langkah-langkah dan petunjuk pengerjaan yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memahami materi ajar yang diberikan dan dapat mengembangkan cara berpikir peserta didik sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dapat

mencapai tujuan pembelajaran. LKPD tidak hanya berisi lembaran-lembaran materi dan soal saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai petunjuk pratikum yang harus peserta didik lakukan baik disekolah maupun dirumah. Oleh karena itu, penggunaan LKPD menjadi salah satu bahan ajar pendukung yang harus dikembangkan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan memiliki kualitas yang baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.3.2. Tujuan dan Manfaat LKPD

Dalam pembuatan LKPD tentunya memiliki tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Putri (2019) terdapat tujuan dalam penyusunan LKPD sebagai berikut.

- 1) Mengadakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik.
- 2) Menyajikan tugas-tugas atau soal-soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri sehingga menciptakan pembelajaran yang bermakna.
- 4) Mempermudah pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Adapun menurut Ramadani (2022) dalam penyusunan LKPD tentunya memiliki tujuan dalam penyusunannya yaitu sebagai berikut.

- 1) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi atau soal yang diajarkan dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan tugas-tugas sebagai penunjang pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan pendidik.
- 3) Menjadikan peserta didik mandiri dengan tugas yang diberikan sesuai dengan arahan pendidik.
- 4) Memudahkan tugas pendidik dalam memberikan penugasan kepada peserta didik.

Penyusunan LKPD bukan tanpa sebab. Sibuea, S. A., & Wandini, (2023) menyatakan bahwa ada sejumlah hal yang dapat diraih dari pembuatan LKPD, yaitu sebagai berikut.

- 1) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Memberikan penugasan yang mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Meningkatkan kemandirian peserta didik selama pembelajaran.
- 4) Meringankan tugas pendidik dalam penugasan yang diberikan pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas terkait tujuan penyusunan LKPD dapat disimpulkan bahwa penyusunan LKPD memiliki tujuan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peserta didik dapat memahami materi yang telah disusun secara ringkas disertai soal atau penugasan yang dijelaskan dengan petunjuk pengerjaan membuat penggunaan LKPD menjadi lebih mudah dan menjadikan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

Selain tujuan penyusunan LKPD adapun manfaat dari penyusunan LKPD itu sendiri. Menurut Prastowo (2014) terdapat manfaat dalam penyusunan LKPD yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep dalam proses pembelajaran.
- 3) Melatih peserta didik dalam menemukan atau mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran.
- 4) Menjadi pendoman bagi pendidik dan peserta didik untuk memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran.
- 5) Membantu peserta didik guna menambah informasi pada konsep yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran secara sistematis.

Adapun manfaat LKPD secara umum menurut Pulungan dkk., (2013) sebagai berikut.

- 1) Membantu pendidik dalam menyusun rencana pembelajaran.
- 2) Menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik memperoleh rangkuman terkait materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik dalam menambah informasi tentang konsep yang akan dipelajari secara sistematis.

- 5) Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
- 6) Menjadikan peserta didik aktif dalam mengembangkan konsep.

Menurut Sibuea, S. A., & Wandini (2023) LKPD memiliki manfaat antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman yang konkrit pada peserta didik.
- 2) Membantu dalam variasi pembelajaran di kelas.
- 3) Membangkitkan minat peserta didik.
- 4) Meningkatkan potensi pembelajaran.
- 5) Memanfaatkan waktu secara efektif, untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dalam penyusunan LKPD sangat bermanfaat baik bagi pendidik maupun peserta didiknya. Dengan menggunakan LKPD pendidik dapat lebih mudah dalam menyusun rencana pembelajaran dan menjadikan peserta didik ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik dapat meningkatkan cara berpikir kritis dalam menemukan dan mengembangkan konsep dalam LKPD.

2.3.3. Komponen pada LKPD

Menurut Suwartaya dkk., (2020), LKPD memiliki susunan dengan komponen-komponen sebagai berikut.

- 1) Kata pengantar.
- 2) Daftar isi.
- 3) Pendahuluan (analisis/daftar tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian berdasarkan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP)).
- 4) Bab I berisi ringkasan materi atau penegasan materi pokok bahasan tersebut.
- 5) Lembar kerja berisi soal-soal ataupun penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
- 6) Bab II berisi ringkasan materi atau penegasan materi pokok bahasan tersebut.
- 7) Lembar kerja, dst.
- 8) Daftar pustaka.

Adapun komponen-komponen LKPD yang harus diperhatikan agar hasil bahan ajar yang digunakan layak dalam penerapan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Majid (dalam Ramadani, 2022) komponen LKPD sebagai berikut.

- 1) Nomor LKPD
Mencantumkan nomor halaman pada lembaran LKPD untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakannya.
- 2) Judul Kegiatan
Memuat topik kegiatan yang sesuai dengan kompetensi dasar.
- 3) Tujuan Pembelajaran
Mencantumkan sesuai dengan kompetensi dasar.
- 4) Alat dan Bahan
Pada pembuatan LKPD pratikum yang membutuhkan alat dan bahan maka mencantumkan petunjuk dan keterangannya ke dalam LKPD.
- 5) Prosedur Kerja
Terdapat langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik sehingga mempermudah peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- 6) Tabel Data
Pembuatan tabel digunakan jika dalam pembelajaran terdapat kegiatan mencatat hasil pengamatan. Namun, jika tidak memerlukan tabel dapat menggunakan kotak kosong dimana peserta didik dapat menuliskan atau menggambarkan hasil kerja dari petunjuk yang diberikan.
- 7) Bahan Diskusi
Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi selama proses pembelajaran.

Menurut Vikram dkk., (2020) terdapat tiga komponen utama dalam meninjau LKPD yaitu:

- 1) Melakukan analisis konseptual.
- 2) Melakukan analisis praktikal.
- 3) Melakukan analisis konstruksi pengetahuan.

Sedangkan menurut Rustaman dan Wulan (dalam Vikram dkk., 2020) LKPD yang baik hendaknya terdiri dari komponen-komponen berikut.

- 1) Adanya tujuan praktikum.
- 2) Terdapat pendahuluan berupa landasan teori.

- 3) Terdapat alat dan bahan.
- 4) Memuat langkah kerja.
- 5) Terdapat cara perangkaian alat.
- 6) Adanya interpretasi data hasil pengamatan.
- 7) Adanya analisis data.
- 8) Memuat kesimpulan pada bagian akhir.

2.3.4. Karakteristik LKPD

Menurut Suwartaya dkk., (2020) LKPD memiliki karakteristik yang sedikit berbeda dari beberapa bahan ajar lainnya, yaitu seperti:

- 1) LKPD terdapat soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan terdapat kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik ikut secara aktif atau ikut serta dalam pembelajaran dilapangan.
- 2) LKPD merupakan bahan ajar cetak.
- 3) Pada LKPD menyajikan rangkuman materi yang tidak terlalu luas pembahasannya tetapi sudah mencakup inti dari materi yang akan disampaikan dan dikerjakan oleh peserta didik.
- 4) LKPD memiliki komponen-komponen seperti kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, penunjuk pengerjaan, dan lain-lain.

Menurut Ramadani (2021) terdapat ciri-ciri LKPD yaitu sebagai berikut.

- 1) LKPD hanya terdiri dari beberapa halaman saja tidak mencapai seratus halaman.
- 2) LKPD dicetak sebagai bahan ajar khusus yang digunakan oleh seorang pendidik pada suatu tingkatan pendidikan tertentu.
- 3) Dalam LKPD terdapat uraian singkat tentang materi secara umum, rangkuman pokok bahasan, dan soal-soal pilihan ganda atau soal-soal esai.
- 4) LKPD adalah salah satu bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun karakteristik LKPD menurut Widianti (2023) dapat dikatakan baik apabila didalam terdapat karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pada aktivitas peserta didik terdapat: (a) Kesesuaian kegiatan pembelajaran peserta didik dengan indikator pembelajaran. (b) Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah kerja. (c) Kebermanfaatan pembelajaran dengan kejelasan bahasa. (d) Terdapat pembelajaran yang dapat menghidupkan kegiatan belajar peserta didik didalamnya.

- 2) Pada penyajian materi terdapat: (a) Kebenaran pada isi materi. (b) Sisi dalam LKPD merupakan materi yang memiliki esensial tinggi dan tugas-tugas penting. (c) Terdapat pengelompokan materi pada bagian-bagian yang logis. (d) Penyajian materi yang digunakan sesuai dengan proses pembelajaran langsung. (e) Terdapat penyajian materi yang mampu memudahkan peserta didik dalam menemukan suatu konsep dengan caranya sendiri.
- 3) Pada penyajian bahasa terdapat: (a) Kebenaran dalam penggunaan tata bahasa. (b) Kemudahan dalam penggunaan bahasa dan kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkatan perkembangan peserta didik. (c) Dapat menjadi motivasi dan menarik minat belajar peserta didik. (d) Menggunakan struktur kalimat yang sederhana dan dapat dipahami. (e) Kalimat yang digunakan jelas dalam soal dan tidak mengandung arti ganda. (f) Terdapat kejelasan dalam petunjuk kerja. (g) Terdapat penggunaan bahasa yang komunikatif.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam LKPD terdapat karakteristik yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, dimana terdapat muatan atau ringkasan materi yang dilengkapi dengan petunjuk kegiatan pembelajaran yang ditampilkan secara menarik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan mudah serta aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

2.3.5. Prosedur Penyusunan LKPD

LKPD merupakan bahan ajar yang disusun dengan inovasi terbaru untuk menarik minat belajar peserta didik. Penampilan LKPD dibuat dengan sangat menarik tidak hanya berisi materi atau tulisan saja tetapi juga terdapat gambar, bentuk, dan warna yang sesuai dengan materi yang akan

disampaikan. Dalam penyusunan LKPD tentunya terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan. Adapun langkah-langkah penyusunan LKPD menurut Prastowo (2015) sebagai berikut.

1) Melakukan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum sebagai langkah awal dalam menyusun LKPD. Pada langkah ini menentukan bahan ajar yang memerlukan penggunaan LKPD sesuai dengan materi yang telah ada. Setelah itu, dilakukan analisis dengan cara mencari topik materi, pengalaman belajar, dan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Pada penyusunan LKPD tentunya harus mengetahui materi yang akan ditulis dalam LKPD. Penentuan materi pembelajaran yang akan diambil dapat dilihat pada peta kebutuhan LKPD yang telah dibuat. Langkah ini diperlukan dalam penentuan judul yang akan digunakan pendidik dalam penyusunan LKPD.

3) Menentukan Judul LKPD

Penentuan judul LKPD dilihat atas dasar kompetensi dasar, materi, dan pengalaman belajar yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setelah menentukan judul, pendidik dapat melakukan penelitian pada LKPD yang dibuatnya.

4) Penelitian LKPD

Pada tahap penelitian LKPD keterampilan seorang pendidik sangat dibutuhkan. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam menyusun LKPD yaitu:

- a. Merumuskan indikator dan tema utama dalam pembelajaran.
- b. Menentukan alat penilaian yang akan digunakan oleh pendidik.
- c. Menyusun materi berdasarkan kompetensi dasar dan penyusunan materi dapat dilihat dari berbagai sumber seperti buku, internet, majalah, dll.

- d. Memperhatikan penyusunan LKPD yang sesuai dengan struktur yang telah ditentukan.

Setelah melakukan penyusunan LKPD langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah pengembangan isi. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan LKPD sebagai berikut.

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Pengumpulan materi.
- 3) Menyusun unsur-unsur LKPD.
- 4) Pemeriksaan dan penyempurnaan LKPD.

2.4. Aplikasi Canva

2.4.1. Pengertian Canva

Canva merupakan *software design* digital yang dapat digunakan dengan mudah menggunakan *smartphone* atau komputer. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Menurut Kala dkk., (2021) Canva merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membantu dalam membuat, mengedit, dan merancang desain bagi pemula secara *online*. Penggunaan Canva sebagai aplikasi *online* khusus yang digunakan untuk membuat desain grafis untuk, berbagai keperluan seperti poster, infografik, *banner*, *flyer*, sertifikat, presentasi, video, dan lain-lain. Poerna Wardhanie dkk., (2021) aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk membuat konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi dengan bebas sesuai dengan desain yang akan mereka buat.

Menurut Poerna Wardhanie dkk., (2021) Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* dan dapat mengakses fitur-fitur yang telah disediakan misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. Canva adalah *platform* desain grafis dengan penggunaan yang

sangat mudah dan cepat jika dibandingkan dengan *software* desain grafis lainnya. Terdapat dua pilihan bagi pengguna untuk menggunakan Canva versi gratis atau versi berbayar dengan fitur yang lebih banyak dan tidak terbatas. Dalam menggunakan aplikasi Canva, seorang pengguna tidak harus ahli secara bidangnya untuk menggunakan aplikasi ini sehingga Canva sangat cocok digunakan bagi pendidik untuk mendesain bahan ajar dalam bidang pendidikan khususnya.

Dalam dunia pendidikan yang harus selaras dengan perkembangan zaman, pendidik dituntut untuk cakap dalam penggunaan teknologi untuk pembaharuan proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya penggunaan bahan ajar dengan desain terbaru yang dibuat langsung oleh pendidik dengan desain yang menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi Canva yang menyediakan fitur dan *tools* yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna awam sangat dianjurkan untuk digunakan oleh pendidik di sekolah. Siahaan, S. M., (2020) mengatakan bahwa pendidik di sekolah dapat menggunakan Canva sebagai media alternatif penyampaian pengetahuan dan media pembelajaran online untuk mengatasi masalah kurangnya alokasi waktu belajar konvensional di kelas.

Aplikasi Canva sangat mendukung dalam pembuatan bahan ajar secara digital yang akan digunakan oleh pendidik nantinya. Tidak hanya untuk membuat desain grafis saja tetapi pendidik juga dapat membuat bahan ajar lainnya seperti *powerpoint*, video animasi, dan masih banyak *template* yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi pembuatan bahan ajar. Canva juga dapat digunakan untuk membuat konten audio visual yang menjadi bagian penting sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Menurut Rahmatullah dkk., (2020) penggunaan Canva juga terbilang sangat mudah yaitu dengan; membuat akun Canva, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, menambahkan gambar, mengunduh atau

membagikan desain dapat dilakukan menggunakan *software* Canva dengan sangat mudah.

Keistimewaan aplikasi Canva yaitu banyak disukai oleh pengguna, termasuk pengguna yang masih pada tahap belajar atau baru mengenal menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat diyakini mempermudah pengguna khususnya pendidik untuk menciptakan berbagai elektronik media pembelajaran. Dengan demikian, Canva merupakan *platform* desain grafis yang dilengkapi dengan fitur dan *tools* yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk membuat sebuah desain grafis seperti poster, presentasi, grafik, *banner*, editing foto, video animasi, dan masih banyak lagi yang dapat dibuat pada *platform* Canva ini.

2.4.2. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur dan *tools* yang dapat digunakan oleh pengguna secara gratis ataupun berbayar. Dengan kemudahan yang diberikan dalam membuat desain grafis yang menarik untuk membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran, software ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Berikut penjelasan dari kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Canva.

a. Kelebihan Canva

Aplikasi Canva dengan fitur-fitur yang mendukung sebagai software pendukung dalam membuat bahan ajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Menurut Tanjung & Faiza (2019) terdapat kelebihan dalam aplikasi Canva sebagai berikut.

- 1) Terdapat berbagai desain yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain bahan pembelajaran dengan banyaknya fitur yang telah disediakan.

- 3) Menghemat waktu dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran secara praktis.
- 4) Perangkat yang digunakan tidak hanya menggunakan gawai saja tetapi juga dapat menggunakan komputer.
- 5) Dalam penggunaannya dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lainnya.

Menurut Wulandari dkk., (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan menggunakan Canva seorang bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi dan template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik untuk pendidik ataupun peserta didik dalam membuat desain yang menarik dapat digunakan sebagai bahan presentasi, *mind mapping*, berupa slide, dan poster. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Garris Pelangi (2020), menyatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi Canva terdapat kelebihan, yakni sebagai berikut:

- 1) Tersedia desain yang menarik dan beragam.
- 2) Meningkatkan kreativitas baik untuk pendidik ataupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.
- 3) Hemat waktu dan praktis digunakan untuk membuat desain media pembelajaran.
- 4) Membuat desain dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Sedangkan menurut Mila dkk., (2021) terdapat kelebihan dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai berikut.

- 1) Canva sangat memudahkan pengguna untuk membuat media pembelajaran.
- 2) Canva dapat diakses di berbagai *platform* seperti komputer, laptop, dan *mobile*.
- 3) Pengguna dapat membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik.
- 4) Canva dapat dibuat dengan instan, karena telah tersedia *template* gratis dan dapat diunduh dengan cara beragam.
- 5) Tersedia fitur simpan secara otomatis.

- 6) Canva memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai media visual lainnya sesuai yang pengguna inginkan.

b. Kekurangan Canva

Adapun kekurangan dalam aplikasi Canva yang perlu pengguna ketahui. Menurut Garris Pelangi (2020) terdapat beberapa kekurangan dari aplikasi Canva sebagai berikut.

- 1) Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- 2) Beberapa fitur-fitur yang disediakan oleh Canva berbayar.
- 3) Kadang kala desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

Menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022) menyatakan bahwa terdapat kekurangan pada aplikasi Canva yakni:

- 1) Aplikasi Canva menggunakan jaringan internet yang cukup dan stabil, jika tidak maka Canva tidak akan dapat mendukung dalam proses mendesain.
- 2) Terdapat fitur *template*, *stiker*, *font*, ilustrasi, yang berbayar sehingga tidak dapat digunakan. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena masih banyak desain yang disediakan untuk dapat digunakan sesuai kreativitas pengguna.
- 3) Terkadang terdapat desain yang dipilih memiliki kesamaan dengan desain orang lain. Sehingga, pengguna harus memiliki ide yang lebih untuk membuat desain menjadi lebih kreatif.

Sedangkan menurut Isnaini dkk., (2021) adapun kekurangan pada aplikasi Canva sebagai berikut.

- 1) Canva hanya dapat diakses menggunakan internet.
- 2) Dari banyaknya fitur dan template yang tersedia, fitur baru atau yang memiliki keunikan hanya dapat diakses oleh pengguna premium atau *regular mode*.
- 3) Belum adanya fitur insert tabel pada Canva.
- 4) Dalam pembuatan video banyak memakan waktu yang cukup lama dalam proses maupun pengunduhan.

2.4.3. LKPD berbasis Canva

LKPD berbasis Canva adalah bahan ajar cetak ataupun non cetak berupa lembaran-lembaran yang berisi materi atau tugas-tugas didalamnya beserta dengan petunjuk pengerjaan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada peserta didik. Dalam LKPD yang dibuat mengacu pada kompetensi dasar dan kompetensi inti yang harus dicapai dalam pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan LKPD berbasis Canva diyakini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

LKPD berbasis Canva merupakan salah satu perangkat pendukung sebagai media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Penggunaan LKPD berbasis Canva bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dan membantu pendidik untuk mengembangkan keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang merupakan keterampilan yang harus dimiliki seorang pendidik di era digital saat ini. Dengan menggunakan LKPD berbasis Canva yang tidak hanya mengedepankan isi berupa materi tetapi terdapat gambar-gambar yang menarik dan pemilihan warna yang beragam diyakini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Menurut Hapsari & Zulherman (2021) media pembelajaran menggunakan Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu seorang pendidik dalam merancang media pembelajaran maupun dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Habaridota (2023) mengatakan penggunaan *Canva for Education* sebagai media pembelajaran dalam pembuatan LKPD dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang mudah digunakan bagi pengguna dalam membuat desain grafis yang menarik dapat disesuaikan dengan

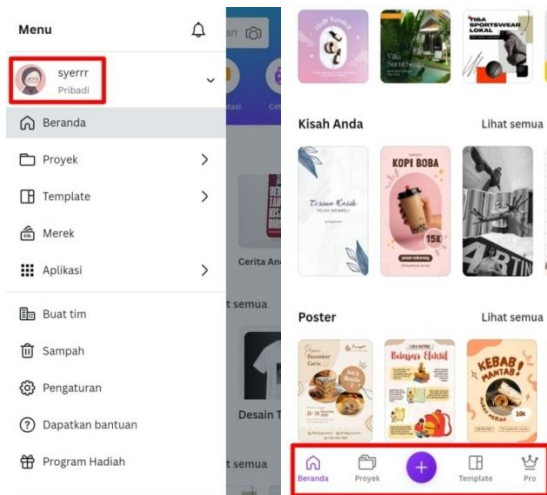
kebutuhan pembelajaran. Menurut Junaedi (2021) aplikasi Canva dapat membantu memfasilitasi lingkungan belajar sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dan dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Canva sangat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai perangkat pendukung untuk mengembangkan cara berpikir peserta didik. Desain LKPD berbasis Canva memiliki keunikan tersendiri dengan banyaknya pilihan gambar-gambar dan template yang disediakan aplikasi Canva dapat mempermudah pengguna dalam merancang LKPD yang lebih kreatif dan menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan LKPD berbasis Canva sangat dianjurkan bagi pendidik sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan soal-soal yang diberikan karena memuat petunjuk pengerjaan dan isi di dalam LKPD yang tidak membosankan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik itu sendiri.

2.4.4. Prosedur Penggunaan Aplikasi Canva pada LKPD

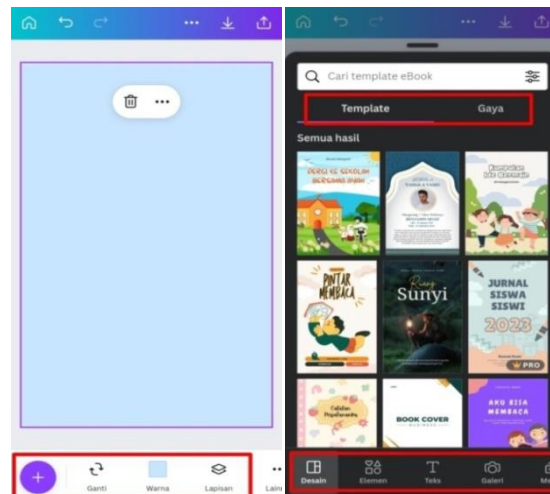
Berikut prosedur dalam penggunaan LKPD berbasis Canva pada mata pelajaran peserta didik sekolah dasar menggunakan *smartphone* yang mudah dilakukan kapanpun dan dimanapun, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membuka aplikasi Canva pada *smartphone* yang sudah melakukan pendaftaran menggunakan akun peneliti, lalu tekan menu desain pada laman Canva sesuai dengan kebutuhan.



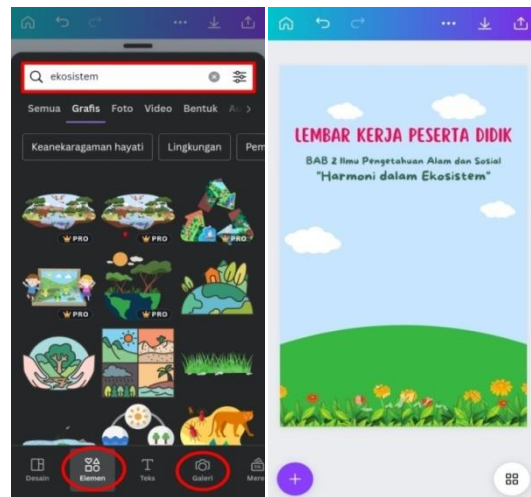
Gambar 1. Cara membuka aplikasi Canva

- 2) Setelah memilih desain atau template yang akan digunakan, peneliti akan dibawa pada laman editing desain Canva.



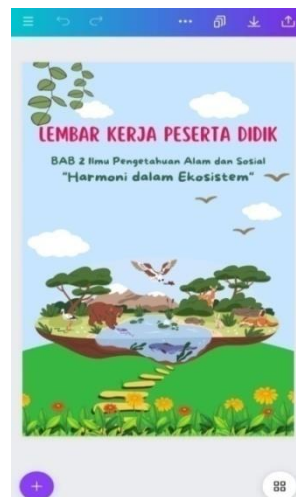
Gambar 2. Membuat desain pada laman Canva

- 3) Akan muncul banyak sekali fitur-fitur dan *tools* yang telah Canva sediakan bagi pengguna untuk mengedit desain yang dibutuhkan. Pengguna dapat memilih desain, elemen, teks, foto, gambar, audio, video, bagan, dan lain-lain.



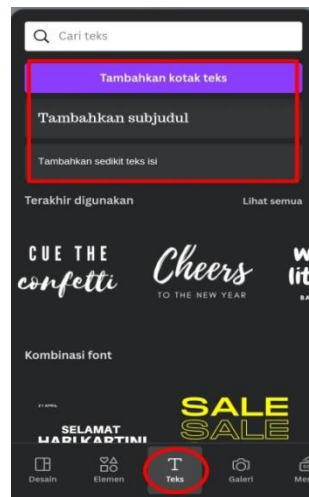
Gambar 3. Pemilihan fitur pada Canva

- 4) Setelah memilih fitur yang digunakan untuk mendesain dan menambahkan gambar dari file perangkat sebagai bahan tambahan dari isi LKPD, hal ini mempermudah peneliti dalam menambahkan sumber informasi dari luar Canva.



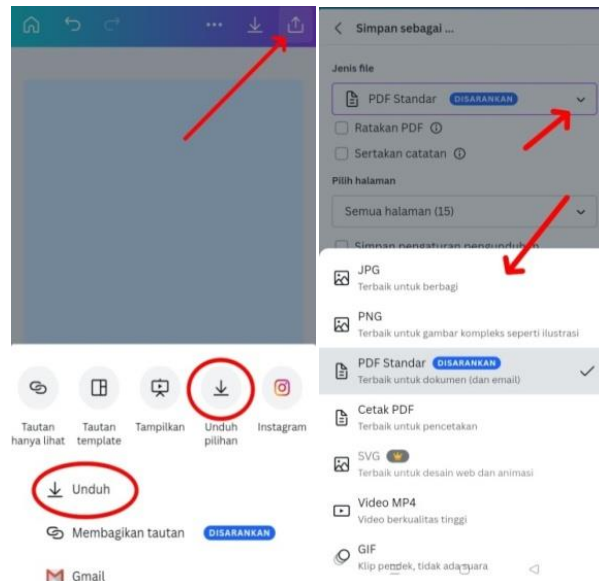
Gambar 4. Tampilan desain yang telah dibuat

- 5) Cara menambahkan teks atau penjelasan materi dapat menambahkan dengan fitur teks pada laman Canva dan dapat memilih *font* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5. Penggunaan fitur teks pada Canva

- 6) Setelah desain yang dibuat dirasa sudah cukup, selanjutnya cara menyimpan desain berdasarkan kebutuhan yang diinginkan dengan menekan tanda panah ke atas pada pojok aplikasi Canva, lalu tekan unduh dan akan muncul menu pilihan jenis file yang akan disimpan seperti PNG, JPG, PDF Standar, Cetak PDF, SVG, Video MP4, dan GIF. Selain itu, pengguna juga dapat menyimpan file dalam bentuk *powerpoint* jika desain yang dibuat dalam bentuk presentasi.



Gambar 6. Cara menyimpan desain

2.4.5. Perbedaan Penggunaan LKPD berbasis Canva

LKPD menjadi salah satu perangkat pendukung pembelajaran yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan. Melakukan perubahan dari Lembar Kerja Peserta didik (LKS) menjadi LKPD yang tidak hanya berubah nama secara garis besar, tetapi juga terdapat pembaharuan di dalamnya. Salah satunya yaitu pada LKPD terdapat materi yang singkat dengan soal-soal yang lebih interaktif dan konsep pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi atau keadaan disekitar peserta didik.

Penggunaan LKPD berbasis Canva tentunya memiliki perbedaan dengan LKPD yang dibuat hanya menggunakan *software word* atau perangkat lain yang tidak mendukung dengan adanya fitur-fitur menarik sebagai pelengkap dalam pembuatan LKPD. Berikut perbedaan penggunaan LKPD berbasis Canva, yaitu:

- 1) LKPD berbasis Canva yang dapat digunakan melalui *smartphone* atau *website* canva.com memiliki tujuan yaitu untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. LKPD yang disajikan tidak hanya berupa materi pelajaran saja, tetapi dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan penyusunan isi materi sesuai dengan tema mata pelajaran yang dipilih. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa bosan untuk memahami dan mempelajari materi yang disampaikan. Dalam hal ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar.
- 2) Pengembangan LKPD berbasis Canva diyakini mampu meningkatkan pembelajaran interaktif dan efektif bagi peserta didik terutama pada mata pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis. Tidak hanya itu saja, dalam proses pembuatan LKPD berbasis Canva ini mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena terdapat banyak fitur yang telah disediakan pada aplikasi Canva. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan jauh

lebih bermakna karena melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan LKPD memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan *software* lainnya seperti *Powtoon*, *Liveworksheet*, *Powerpoint*, dan *Prezi*. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi pembelajaran *online* yang digunakan untuk presentasi maupun membuat animasi sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Powtoon* belum cukup dikenal oleh banyak orang karena penggunaannya yang tidak mudah sehingga perlu keahlian khusus dan pemahaman yang lebih dalam menggunakan aplikasi ini. Aplikasi ini juga harus menggunakan internet dan hanya terdapat pada *website* pada *google* belum tersedia aplikasi khusus untuk pengguna android maupun ios. Penggunaan aplikasi *Liveworksheet* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi ini dapat membantu pendidik dalam membuat LKPD. Namun, dalam penggunaan aplikasi *Liveworksheet* hanya dapat digunakan pada *website* dan belum tersedia aplikasi untuk gawai. Sehingga dalam penggunaannya masih perlu banyak pemahaman walaupun fitur yang disediakan cukup memadai dalam membantu pembuatan media pembelajaran.

Sedangkan aplikasi *Powerpoint* dapat digunakan sebagai media presentasi *online* maupun cetak. Dalam penggunaannya *Powerpoint* tidak menyediakan fitur-fitur tambahan sebagai pendukung isi dari materi, sehingga pendidik harus menyediakan bahan dari *website* lain untuk mendesain bahan ajar yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk aplikasi *Prezi* sebagai perangkat lunak untuk mengelola presentasi secara online dengan memanfaatkan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan tampilan pada layar akan memperbesar dan memperkecil media presentasi. Namun penggunaan aplikasi-aplikasi ini tidak secara penuh mendukung peserta didik dalam berpikir kritis karena banyak kendala yang harus dihadapi

seperti peserta didik harus menggunakan gawai dalam pembelajaran, aplikasi yang digunakan tidak gratis dan membutuhkan pemahaman serta kecakapan yang lebih dari pendidik. Sedangkan aplikasi Canva sangat mendukung pendidik dalam pembuatan media pembelajaran, karena Canva menyediakan akun untuk pendidik yang disebut dengan Canva For Education yang dapat digunakan secara gratis dan premium.

2.5. Berpikir Kritis

2.5.1. Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan proses pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Menurut Rahardhian (2022) berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan tingkat tinggi yang dibutuhkan seseorang dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 (*21st Century Skill*). Masing-masing individu membutuhkan keterampilan berpikir kritis untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam kondisi sulit sekalipun. Dengan berpikir kritis setiap orang perlu menganalisis dan mengevaluasi kondisi hidupnya untuk membuat sebuah keputusan yang berpengaruh dalam dirinya. Rudinow dan Berry (dalam Saputra, 2020) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses yang menekankan sebuah dasar kepercayaan-kepercayaan yang logis dan rasional, memberikan serangkaian *standard* dan prosedur yang harus dianalisis serta menguji dan mengevaluasi dalam prosesnya.

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu hal yang dianggap penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran seseorang. Berpikir kritis merupakan suatu proses untuk berpikir intelektual yang dengan sengaja menilai kualitas pemikirannya menggunakan pola pikir yang reflektif, jernih, independen, dan rasional. Murti (2019) mengatakan bahwa berpikir kritis tidak sama dengan berbakat atau mengkritik orang lain dalam hal apapun. Kata “kritis” pada suatu argumen bukan hanya berfokus pada “ketidaksetujuan” terhadap suatu

argumen atau cara pandang orang lain saja. Penilaian kritis dapat digunakan untuk suatu argumen yang bagus, karena pemikiran kritis bersifat imparial, netral, dan tidak emosional. Vacek (dalam Rahardhian, 2022) mengatakan konsep mengenai berpikir kritis memiliki pengertian yang kompleks yang mencakup aktivitas dan mental yang kompleks juga, sehingga proses berpikir kritis merupakan suatu proses yang tidak mudah untuk digambarkan dengan sederhana.

Kemampuan berpikir kritis atau keterampilan berpikir tingkat tinggi tentunya banyak hal yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Resnick (1987) mendefinisikan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, menganalisis, membuat kesimpulan, membangun representasi, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Kemampuan berpikir kritis dapat memberikan sebuah arahan yang lebih terstruktur dalam berpikir, bekerja, dan membantu dalam menentukan keterkaitan sesuatu lainnya secara akurat. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis atau keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat diperlukan dalam memecahkan permasalahan atau pencarian solusi.

Robert Ennis (dalam Syafitri dkk., 2021) berpikir kritis merupakan “*Critical thinking is thinking that makes sense and focused reflection to decide what should be believed or done*” dengan pengertian pemikiran yang masuk akal dan refleksi yang berfokus untuk memutuskan sesuatu yang harus dipercaya atau dilakukan. Seseorang yang berpikir kritis akan mencari, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan fakta dan akan melakukan pengambilan keputusan. Karena seseorang yang berpikir kritis akan mengedepankan hal-hal tersebut sebelum pengambilan keputusan dianggap sangat penting.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan cara berpikir seseorang dengan melibatkan proses kognitif untuk refleksi terhadap permasalahan yang ada. Kemampuan berpikir kritis berbeda dengan cara berpikir lainnya. Cara berpikir kritis yang melibatkan banyak proses dari menganalisis sampai pada pengambilan keputusan yang cukup kompleks. Kemampuan berpikir kritis perlu dikuasai oleh peserta didik yang menjadi bagian dari perkembangan keterampilan abad 21 saat ini. Di dunia pendidikan saat ini, keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan dan penting untuk dikembangkan untuk memajukan pendidikan yang akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, berpikir kritis secara keseluruhan melibatkan penalaran seseorang dalam memecahkan masalah atau membuat keputusan. Pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik untuk terlaksananya pembelajaran yang bermakna. Sehingga peserta didik mampu mengembangkan dan membangun kualitas berpikir dengan menghasilkan pembelajaran yang baik dan maksimal.

2.5.2. Karakteristik Berpikir Kritis

Berpikir kritis mencakup kemampuan dalam mengenali masalah secara tajam, menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, dan melakukan tahapan-tahapan yang cukup kompleks dalam mengambil keputusan dalam tahap akhirnya. Berpikir kritis dapat terjadi jika seseorang membuat sebuah keputusan dan memecahkan suatu masalah. Jika seseorang mempertimbangkan hal yang dipercayai atau tidak dipercayai, melakukan atau tidak melakukan, atau mempertimbangkan beberapa alasan agar menjadi pilihan yang kuat dalam mengambil keputusan, maka seseorang tersebut sedang menggunakan keterampilan berpikir kritis.

Menurut Murti (2019) seseorang yang berpikir kritis memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Mengemukakan pertanyaan-pertanyaan dan masalah penting, setelah itu melakukan perumusan dengan jelas dan teliti.
- 2) Memberikan ide-ide baru yang relevan serta berguna untuk melakukan tugas. Pemikiran kritis memiliki peran penting dalam menilai ide-ide baru, pemilihan ide-ide terbaik, atau memodifikasi ide-ide jika diperlukan.
- 3) Mengumpulkan dan menilai informasi dengan sumber yang relevan, menggunakan gagasan abstrak untuk penafsiran yang efektif.
- 4) Mengambil kesimpulan dan memberikan solusi dengan alasan dan bukti yang kuat serta melakukan uji coba menggunakan criteria dan standar yang relevan.
- 5) Memiliki pemikiran terbuka dengan menggunakan berbagai alternative system pemikiran dengan mengenal, menilai, dan mencari hubungan-hubungan antar semua asumsi, implikasi, dan akibat-akibat praktis.
- 6) Mampu mengatasi kebingungan dan dapat membedakan antara fakta, opini, teori, dan keyakinan.
- 7) Mengkomunikasikan kepada orang lain untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada, tanpa terpengaruh oleh pemikiran orang lain tentang pembahasan yang bersangkutan.
- 8) Memiliki sifat jujur terhadap diri sendiri, menolak manipulasi, memegang kredibilitas dan integritas ilmiah, serta secara intelektual, independen, imparial, dan netral.

Adapun menurut Beyer (dalam Syafitri dkk., 2021) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kritis mempunyai watak (*dispositions*) yang sangat terbuka, skeptis, menghargai kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap jelasan dan ketelitian, mencari pandangan lain yang berbeda, dan akan terus memperbaiki diri ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.
- 2) Kriteria (*criteria*) seseorang yang berpikir kritis harus mempunyai patokan untuk sampai pada arah yang menuntut untuk menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Apabila seseorang tersebut telah menerapkan standarisasi maka harus berdasarkan fakta, relevansi, sumber yang kredibel, teliti, bebas dari logika yang keliru, tidak bias, logika dan konsisten, serta pertimbangan yang matang.
- 3) Argumen (*argument*) dalam keterampilan berpikir kritis mencakup beberapahal seperti kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen itu sendiri.
- 4) Pertimbangan atau pemikiran (*reasoning*) adalah kemampuan dalam berpikir kritis untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa

permis. Prosesnya mencakup kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.

- 5) Sudut pandang (*point of view*) dalam keterampilan berpikir kritis yaitu cara memandang atau menafsirkan dunia yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir kritis akan memandang sebuah fenomena dari sudut pandang yang berbeda.
- 6) Prosedur penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*) dalam keterampilan berpikir kritis sangatlah kompleks dan prosedural. Prosedur yang digunakan meliputi perumusan masalah, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.

Sedangkan menurut Facione (dalam Rositawati, 2019) mengatakan bahwa terdapat karakteristik dalam berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Adanya rasa ingin terkait dengan berbagai masalah.
- 2) Terdapat perhatian untuk menjadi lebih baik.
- 3) Kewaspadaan terhadap kesempatan untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis.
- 4) Kepercayaan dalam proses pencarian atau inkuiri.
- 5) Kepercayaan pada kemampuan diri sendiri.
- 6) Keterbukaan dengan diri sendiri terhadap perspektif dunia yang berbeda.
- 7) Fleksibilitas dalam mempertimbangkan alternative dan opini yang ada.
- 8) Memahami pendapat orang lain.
- 9) Memiliki rasa kehati-hatian dalam menanggapi, mengubah, dan membuat penilaian.
- 10) Kesiediaan untuk selalu mempertimbangkan kembali dan merevisi perspektif.
- 11) Kejujuran dalam menghadapi prasangka, kecenderungan egosentris, dan stereotipe.
- 12) Kesiediaan untuk selalu mempertimbangkan kembali dan peninjauan perspektif berdasarkan refleksi.

2.5.3. Aspek Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik di sekolah. Melakukan analisis atau menelaah suatu ide atau gagasan setelah memahaminya maka diperlukan keterampilan berpikir kritis dari setiap individu. Menurut Ariyana et al., (2018) dalam bukunya menjelaskan aspek keterampilan berpikir kritis sebagai berikut.

1) Keterampilan Berpikir Kritis sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir kritis erat kaitannya dengan keterampilan berpikir yang sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran.

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif kemampuan peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Terdapat fokus dalam proses ini yaitu mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, dan konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom adalah semua kegiatan pembelajaran yang dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai jenjang terendah sampai tertinggi.

Tabel 2. Proses Kognitif berdasarkan level kognitif Bloom

| Proses Kognitif | | | Definisi |
|-----------------|------------------|--------------------------------|---|
| C1 | L O T S | Mengingat | Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan. |
| C2 | | Memahami | Membangun arti dari proses pembelajaran mencakup komunikasi lisan, tertulis, dan gambar. |
| C3 | | Menerapkan/ mengaplikasikan | Mengadakan menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa. |
| C4 | H O T S | Menganalisis | Memecah materi menjadi beberapa bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat terhubung satu sama lain ke dalam struktur atau tujuan keseluruhan. |
| C5 | | Menilai/ mengevaluasi | Melakukan pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar. |
| C6 | | Mengkreasi/ mencipta | Menempatkan unsur-unsur secara bersama dalam membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru. |

Sumber: Adaptasi dari Ariyana et al., (2018)

Dalam penerapannya, peserta didik yang berpikir kritis sesuai dengan penggolongan pada ranah kognitif di atas, pendidik akan

menumbuhkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis peserta didik akan tumbuh dan berkembang jika pendidik memberikan kepercayaan pada peserta didik untuk memecahkan masalah, mendiskusikan apa yang sedang menjadi bahan pelajaran sehingga peserta didik dapat berpikir kritis serta menerapkan proses kognitif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Proses berpikir kritis peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan penugasan yang mengasah cara berpikir peserta didik untuk memecahkan masalah, memberikan penugasan seperti membuat kerajinan, menganalisis gambar yang disediakan, mengamati objek pembelajaran yang menjadi persoalan dalam pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan soal, lengkap, dan benar dalam melakukan perhitungan, dan dapat membuat kesimpulan yang tepat pada jawaban akhir. Dengan menerapkan hal tersebut, maka peserta didik dapat dikatakan telah melaksanakan proses berpikir kritis dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penerapan kemampuan berpikir kritis dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Anderson dan Kratwoll melalui taksonomi yang direvisi memiliki serangkaian proses dalam kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:

- a) Pengetahuan faktual, terdapat elemen-elem dasar yang harus diketahui oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan suatu disiplin ilmu atau untuk memecahkan masalah di dalamnya. Bagian-bagian pengetahuan faktual akan muncul pada level abstraksi yang relative rendah. Bagian jenis pengetahuan faktual tersebut yaitu:

- 1) Pengetahuan terminologi mencakup nama-nama dan simbol-simbol verbal dan non-verbal tertentu (seperti kata-kata, angka-angka, tanda-tanda, dan gambar-gambar).
 - 2) Pengetahuan yang detail dan bagian-bagian yang spesifik mengacu pada pengetahuan peristiwa-peristiwa, tempat-tempat, tanggal, orang-orang, sumber informasi, dan sebagainya.
- b) Pengetahuan konseptual, terdapat skema-skema, model-model mental, atau teori eksplisit dan implicit dalam model psikologi kognitif yang berbeda, meliputi:
- 1) Pengetahuan klasifikasi dan kategori mencakup kategori, kelas, pembagian, dan penyusunan spesifik yang digunakan dalam pokok bahasan yang berbeda.
 - 2) Prinsip dan generalisasi cenderung mengatasi suatu disiplin ilmu akademis dan digunakan untuk mempelajari fenomena atau memecahkan permasalahan dalam disiplin ilmu.
 - 3) Pengetahuan teori, model, dan struktur yang mencakup pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan generalisasi bersama dengan hubungan antara mereka yang menyajikan pandangan sistemis, jelas, dan bulat mengenai suatu fenomena, masalah, atau pokok bahasan yang kompleks.
- c) Pengetahuan prosedural, terdapat bentuk dari suatu rangkaian langkah-langkah yang akan diikuti. Dalam hal ini mencakup keahlian, algoritme, teknik, dan metode secara kolektif disebut sebagai prosedur-prosedur.
- 1) Pengetahuan keahlian dan algoritme spesifik dapat diungkapkan sebagai suatu serangkaian langkah-langkah yang secara kolektif dikenal sebagai prosedur. Dalam prosesnya akan menghasilkan keputusan yang pasti, tetapi dalam kasus lain hasilnya tidak pasti. Meskipun demikian, hasil akhir secara umum dianggap pasti dalam bagian jenis pengetahuan.
 - 2) Pengetahuan teknik dan metode spesifik yang meliputi subjek pengetahuan secara luas atas hasil konsensus, persetujuan, atau norma-norma disipliner dari pengetahuan yang lebih langsung merupakan suatu hasil dari observasi, eksperimen, atau penemuan.
 - 3) Pengetahuan kriteria dalam menentukan kapan penggunaan prosedur yang tepat, diharapkan untuk menunjukkan

hubungan antara metode dan teknik yang benar-benar dilakukan oleh peserta didik lain.

- d) Pengetahuan metakognitif, terdapat pengetahuan mengenai kesadaran secara umum dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang.
- 1) Pengetahuan strategi, mencakup strategi-strategi umum dalam pembelajaran, berpikir, dan memecahkan masalah.
 - 2) Pengetahuan tugas kognitif yang termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional mengembangkan strategi pembelajaran dan berpikir.
 - 3) Pengetahuan diri, mengenai keluasan dan kelebaran dasar pengetahuan dirinya menjadi aspek penting pengetahuan diri. Peserta didik perlu memperhatikan jenis-jenis strategi yang berbeda dalam pembelajaran.

b. Ranah Afektif

Pada ranah afektif ini meliputi sikap, perasaan, nilai, emosi, serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, sebagai berikut.

Tabel 3. Ranah Afektif

| Proses Afektif | | Definisi |
|----------------|---------------|--|
| A1 | Penerimaan | Seperti kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik. |
| A2 | Menanggapi | Suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif guna mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. |
| A3 | Penilaian | Memberikan penghargaan, nilai, dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. |
| A4 | Mengelola | Konseptualisasi nilai-nilai menjadi sebuah sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. |
| A5 | Karakteristik | Keterpaduan sistem nilai secara keseluruhan yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. |

Sumber: Adaptasi dari Ariyana et al., (2018)

c. Ranah Psikomotorik

Pada ranah psikomotor melibatkan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dimana anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) meliputi gerakan refleks, gerak dasar, perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif, dan interperatif. Keterampilan psikomotor dibagi menjadi 5 kategori sebagai berikut.

Tabel 4. Proses Psikomotor

| Proses Psikomotor | | Definisi |
|-------------------|--------------|---|
| P1 | Imitasi | Meniru tindakan seseorang. |
| P2 | Manipulasi | Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada hal ini, peserta didik diarahkan melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu. |
| P3 | Presisi | Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Ketepatan ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”. |
| P4 | Artikulasi | Memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan secara urut dengan harmonis dan konsisten. |
| P5 | Naturalisasi | Menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Hal ini menunjukkan sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis. |

Sumber: Adaptasi dari Ariyana et al., (2018)

2) Keterampilan Berpikir Kritis sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey (dalam Ariyana dkk., 2018) mengatakan bahwa keterampilan berpikir kritis secara hakiki sebagai suatu proses yang aktif, dimana seseorang berpikir dari segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, dan menemukan informasi yang relevan dibandingkan menunggu informasi secara pasif. Berpikir kritis menjadi sebuah proses dimana semua pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan masalah yang muncul, menganalisis semua asumsi,

mengambil keputusan, dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan fakta dilapangan sehingga menghasilkan informasi dan kesimpulan yang diinginkan.

Tabel 5. Bagian dasar pada tahapan keterampilan berpikir kritis, yaitu FRISCO.

| Elemen | | Definisi |
|----------|------------------|---|
| F | <i>Focus</i> | Menentukan masalah dengan baik. |
| R | <i>Reason</i> | Pemberian alasan bersifat logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang telah ditentukan dalam permasalahan. |
| I | <i>Inference</i> | Jika alasan yang diberikan tepat, maka alasan tersebut harus mencukupi pada kesimpulan yang sebenarnya. |
| S | <i>Situation</i> | Menimbang-nimbang dengan situasi yang sebenarnya. |
| C | <i>Clarity</i> | Terdapat kejelasan istilah maupun penjelasan yang digunakan pada argumen sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengambil kesimpulan. |
| O | <i>Overview</i> | Peninjauan terhadap sesuatu yang telah ditemukan, diperhatikan, diputuskan, dipelajari, dan disimpulkan. |

Sumber: Adaptasi dari Ariyana et al., (2018)

3) Keterampilan Berpikir Kritis sebagai *Problem Solving*

Pada keterampilan berpikir kritis sebagai *problem solving* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi yang tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah merupakan suatu keterampilan para ahli yang memiliki keinginan dalam memecahkan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Setiap peserta didik tentunya memiliki keterampilan berpikir kritis yang berbeda dalam memecahkan masalah yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Mourtos et al., (dalam Ariyana dkk., 2018) menjelaskan bahwa terdapat enam aspek yang perlu diperhatikan untuk mengukur sejauh mana keterampilan berpikir peserta didik, yaitu:

- a) Mengidentifikasi masalah dengan mendefinisikan, menjelaskan, dan menentukan permasalahan pada kebutuhan data atau informasi

yang harus diketahui sebelum digunakan untuk mendefinisikan permasalahan yang ada sehingga menjadi lebih terperinci, dan mempersiapkan kriteria untuk menentukan hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi.

- b) Mendalami masalah dengan menentukan objek yang berhubungan dengan masalah tersebut, memeriksa masalah terkait dengan asumsi dan menyatakan hipotesis yang berkaitan dengan masalah.
- c) Merancang sebuah solusi dimana peserta didik dapat mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah tersebut, membagi sub-materi yang berkaitan dengan masalah, dan menentukan informasi untuk menentukan solusi yang tepat.
- d) Melakukan perencanaan, pada tahap ini peserta didik akan menerapkan rancangan yang telah ditetapkan.
- e) Memeriksa solusi, melakukan evaluasi solusi yang akan digunakan untuk memecahkan masalah.
- f) Melakukan evaluasi, dalam hal ini dilakukan pemeriksaan solusi dan asumsi terkait dengan permasalahan. Mempekirakan hasil yang akan diperoleh ketika menerapkan solusi dan mengkomunikasikan solusi yang telah dibuat.

Ennis (dalam Ritdamaya, D., & Suhandi, A., 2016) mengemukakan terdapat lima indikator dalam keterampilan berpikir kritis yang memiliki sub indikator serta keterkaitan makna satu sama lainnya yaitu sebagai berikut.

- 1) Klarifikasi dasar (*elementary clarification*), mencakup: memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, menjawab pertanyaan klarifikasi atau tantangan, dan mengambil keputusan atau dukungan.
- 2) Dasar dalam pengambilan keputusan atau dukungan (*the basis for the decision/basic support*), mencakup: mempertimbangkan kredibilitas sumber, melakukan observasi, dan menilai laporan observasi.
- 3) Inferensi (*inference*), mencakup: deduksi dan menilai deduksi, induksi dan menilai induksi, serta membuat dan menilai pernyataan nilai.
- 4) Klasifikasi lanjut (*advanced clarification*), mencakup: mendefinisikan istilah dan menilai definisi, serta mengidentifikasi asumsi.
- 5) Strategi dan taktik (*strategies and tactics*), mencakup: menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

Indikator kemampuan berpikir kritis yang diturunkan dari aktivitas kritis no. 1 adalah peserta didik mampu merumuskan pokok-pokok dari permasalahan. Indikator yang diturunkan dari aktivitas kritis no. 2 adalah peserta didik mampu mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah. Indikator yang diturunkan dari aktivitas kritis no. 3 adalah peserta didik mampu memilih argumen secara logis, relevan, dan akurat. Indikator yang diturunkan dari aktivitas kritis no. 4 adalah peserta didik mampu menentukan penyelesaian masalah dengan beberapa solusi. Indikator yang diturunkan dari aktivitas kritis no. 5 adalah peserta didik mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

Berdasarkan penjelasan indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik meliputi:

- 1) Merumuskan pokok-pokok permasalahan
- 2) Mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan
- 3) Memilih argumen yang logis, relevan, dan akurat.
- 4) Mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda.
- 5) Menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai bentuk keputusan.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan indikator menurut Ennis. Kriteria Tingkat Berpikir Kritis (TBK) yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis dihasilkan kriteria sebagai berikut.

- 1) Tingkat Berpikir Kritis 0 (TBK 0), menunjukkan bahwa peserta didik tidak mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan indikator berpikir kritis.
- 2) Tingkat Berpikir Kritis 1 (TBK 1), yaitu menunjukkan bahwa peserta didik hanya mampu memberikan jawaban sesuai dengan dua atau tiga indikator berpikir kritis.
- 3) Tingkat Berpikir Kritis 2 (TBK 2), yaitu menunjukkan bahwa peserta didik mampu memberikan jawaban sesuai dengan empat indikator berpikir kritis.

- 4) Tingkat Berpikir Kritis 3 (TBK 3), yaitu menunjukkan bahwa peserta didik mampu memberikan jawaban sesuai dengan lima indikator berpikir kritis.

2.6. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai pendukung serta perbandingan dalam melakukan kajian penelitian. Beberapa penelitian yang relevan sebagai pembanding atau acuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Puspitasari, K., Rohmah. M., & Afifah, S. (2023)

Penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva dapat membantu peserta didik lebih berpikir kritis dan tidak bosan dengan pembelajaran yang diinovasikan. Dengan presentase 88% dilakukan oleh ahli materi dan 94% dilakukan oleh ahli media. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva memperoleh respon sangat baik dari peserta didik dan pendidik sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

2. Habaridota (2023)

Penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI yang dikembangkan melalui proses *Four-D* dinyatakan valid dan reliable berdasarkan hasil uji ahli. Kegunaan LKPD dalam pembelajaran mencapai 100% dengan kualitas yang mencapai 96% serta desain dan layout yang mencapai 100% menunjukkan bahwa LKPD ini dapat membantu peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila dengan baik dan dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta didik dalam konteks pembelajaran.

3. Alpiyanti, P., Ramadhona, R., & Tambunan, L. R. (2021)

Penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis *Reallotment Activities* Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Segiempat”. Hasil dari penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik berbasis *reallotment activities* menggunakan aplikasi canva. Pengembangan lembar kerja peserta didik menggunakan model pengembangan 4D berdasarkan empat tahap dan pada penelitian ini hanya melalui 3 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (Pengembangan). Pengembangan LKPD berbasis *reallotment activities* memenuhi kriteria sangat valid. Hasil analisis data dari lembar validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi menggunakan MSR memenuhi kriteria sangat valid yaitu 91.57%.

4. Gustyananda, S., Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023).

Penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbentuk Majalah Berbasis Berpikir Kritis dengan *Canva for Education* dan *Powerpoint* Pada tema 8 Subtema 4 Kelas II”. Hasil penelitian ini adalah LKPD tervalidasi dengan kriteria sangat valid. Pengembangan LKPD yang dilakukan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang menarik, terperinci atau terstruktur, dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, petunjuk pengerjaan yang mudah, dan disesuaikan tingkat berpikir kritis peserta didik, maka LKPD ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

5. Muna dkk., (2023)

Penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan Canva pada Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan Canva pada materi kalor dan perpindahannya memperoleh presentase 100% dengan kriteria sangat layak oleh ahli media dan 77,3% dengan kriteria layak oleh ahli materi. LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan Canva pada materi kalor dan perpindahannya juga efektif

diterapkan pada kelas V sekolah dasar yang dibuktikan dengan uji *independent sample t-test* dengan hasil signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain itu, LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan Canva membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan hasil sebelum dan setelah menggunakan LKPD yang didesain dengan Canva.

2.7. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam penelitian yang dilakukan terutama pada pemahaman alur pemikiran sehingga dapat melakukan analisis agar penelitian ini dapat berjalan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Kerangka pikir juga bertujuan untuk memberikan keterlibatan dan kesinambungan dengan fokus penelitian, sehingga akan menghasilkan suatu pemahaman yang utuh dan keterpaduan.

LKPD merupakan salah satu perangkat pendukung sebagai media pembelajaran berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, soal-soal, ataupun penugasan yang dapat dikerjakan secara mandiri maupun kelompok. Pembuatan LKPD harus sesuai dengan standar yang telah ditentukan dengan memuat kompetensi dasar, indikator pencapaian, petunjuk pengerjaan, dan lain-lain. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik tentunya diperlukan pembaharuan dalam media pembelajaran yang digunakan. Salah satunya dengan pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva yang mudah digunakan oleh pendidik.

Pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran menjadi salah satu perangkat pendukung yang dapat digunakan pendidik. Melakukan pengembangan dengan pembaharuan dari segi bentuk, warna, dan isi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kreativitas pendidik sebagai fasilitator

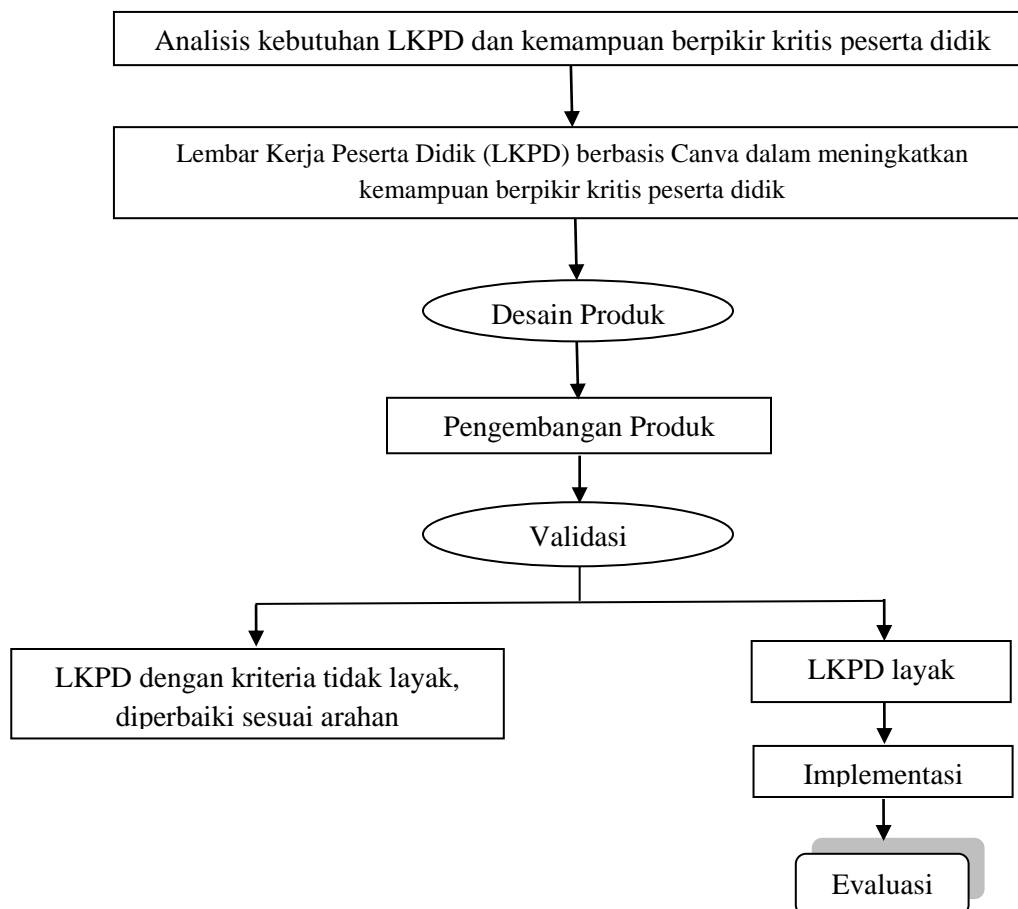
selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan aplikasi Canva sebagai *software* dalam pembuatan LKPD tentunya memiliki alasan pendukung seperti, aplikasi Canva mudah digunakan pada perangkat komputer atau gawai, tidak membutuhkan banyak ruang penyimpanan, menyediakan banyak fitur-fitur menarik dan *tools* yang mudah digunakan oleh pendidik, serta dapat digunakan secara gratis.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai *software* yang digunakan dalam membuat LKPD dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan LKPD berbasis Canva dapat mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dalam menemukan masalah yang penugasan yang diberikan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat, peserta didik harus mengimbangi dengan keterampilan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran. Sejalan dengan teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner bahwa belajar bukan hanya sekedar menemukan sesuatu yang realitas tetapi juga mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Teori kognitif semakin terkenal sebagai salah satu ranah psikologi manusia yang meliputi perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pemecahan masalah, pengolahan informasi, dan keyakinan. Sehingga dalam penerapan media LKPD diyakini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menerapkan teori kognitif tersebut.

Kemampuan berpikir kritis menjadi upaya seorang peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan memiliki unsur keterampilan berpikir kritis yang menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu juga, penggunaan LKPD berbasis Canva dapat menumbuhkan kemampuan dalam memahami ide, membangun rasa ingin tahu,

dan melatih cara menyampaikan ide yang paling umum ditemukan pada lembar tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis keefektifan LKPD berbasis aplikasi Canva dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik di SD Negeri 4 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu, yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, keefektifan, dan kemenarikan pengembangan LKPD berbasis Canva peserta didik yang telah dirancang dan dikembangkan dengan menarik dan sesuai standar peraturan atau pedoman buku mata pelajaran di sekolah. Secara ringkas kerangka konseptual dari penelitian ini dapat dilihat pada di bawah ini.



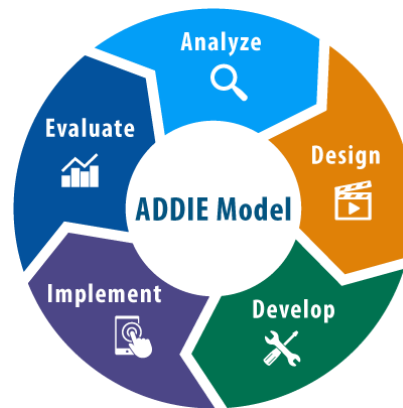
Gambar 7. Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan dalam penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan ini untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut, karena produk yang dibuat akan dikembangkan untuk penelitian pengembangan. Produk tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga menghasilkan perangkat lunak (*software*), seperti pembelajaran di kelas, program komputer untuk pengolahan data perpustakaan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan lain-lain. Hasyim (2016) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis model penelitian dan pengembangan yaitu seperti, *Dick and Carey*, *ADDIE*, *ASSURE*, *Borg and Gall*, dan *4D*. jenis penelitian dan pengembangan tentunya memiliki karakteristik dan dapat diterapkan untuk mencipta, mendesain, dan mengembangkan bahan atau media pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* meliputi; *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Evaluasi dilakukan menggunakan evaluasi Tessmer. Penggunaan model *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase atau langkah-langkah dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.



Gambar 8. Model Pengembangan ADDIE

3.2. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam model ADDIE, sebagai berikut:

3.2.1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis berkaitan dengan kegiatan untuk mengidentifikasi situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap ini dilakukan peneliti untuk mengetahui pengembangan bahan ajar dan sumber belajar yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan berupa angket yang disebar kepada peserta didik serta observasi dalam proses pembelajaran IPAS guna mengetahui informasi terkait aktivitas pembelajaran. Penggunaan bahan ajar berbantuan media pembelajaran seperti apa yang mereka butuhkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong LOTS atau rendah pada pembelajaran IPAS karena kurangnya pemanfaatan media yang menarik dan disusun sendiri oleh pendidik, sehingga beberapa peserta didik kurang maksimal dengan penerapan metode konvensional yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran di kelas. Pemilihan materi tersebut berdasarkan analisis hasil belajar peserta

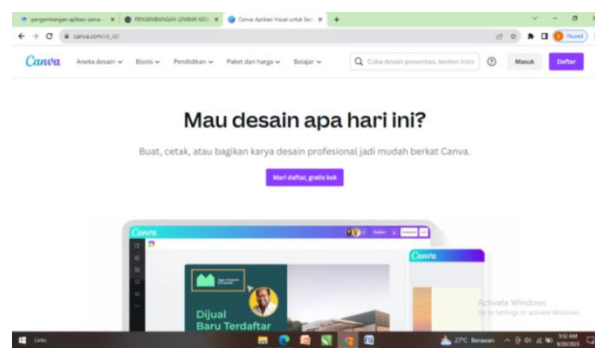
didik pada tes formatif yang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPAS rata-rata nilai yang diperoleh masih rendah.

3.2.2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis sebagai data awal. Selanjutnya, merancang bahan ajar berbantu media berbasis aplikasi Canva. Langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar berbantu media berbasis aplikasi Canva dibagi menjadi dua tahap sebagai berikut:

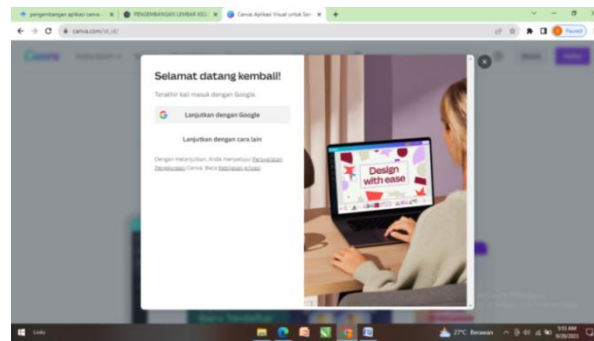
- a. Tahap pertama, merancang materi modul pembelajaran
 - 1) Pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada modul ajar atau alur tujuan pembelajaran.
 - 2) Pendidik menentukan ruang lingkup pada tujuan pembelajaran atau bagian dari tujuan pembelajaran utama.
 - 3) Pendidik mengidentifikasi dan menetapkan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipersyaratkan.
 - 4) Pendidik menentukan judul bahan ajar.

- b. Tahap kedua, membuat LKPD berbasis aplikasi Canva
 - 1) Mengunduh aplikasi canva melalui *playstore* untuk pengguna melalui gawai, sedangkan jika menggunakan computer atau laptop dapat melalui *website* Canva yaitu https://www.canva.com/id_id/.



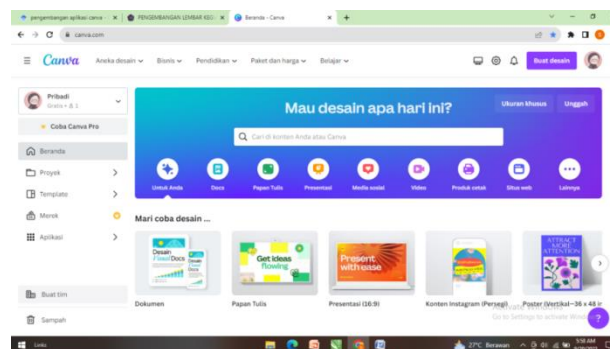
Gambar 9. Website Canva pada Komputer

- 2) Membuat akun Canva sebagai pengguna yang dapat dilakukan dengan menyambungkan pada perangkat google, facebook, atau gmail.



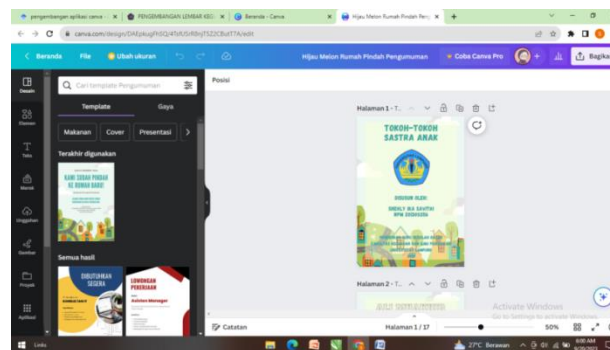
Gambar 10. Cara membuat akun Canva

- 3) Setelah berhasil membuat akun, pengguna dapat secara langsung menggunakan aplikasi Canva dengan gratis. Terdapat banyak fitur dan tools yang disediakan bagi pengguna untuk membuat desain apapun sesuai kebutuhan yang diinginkan.



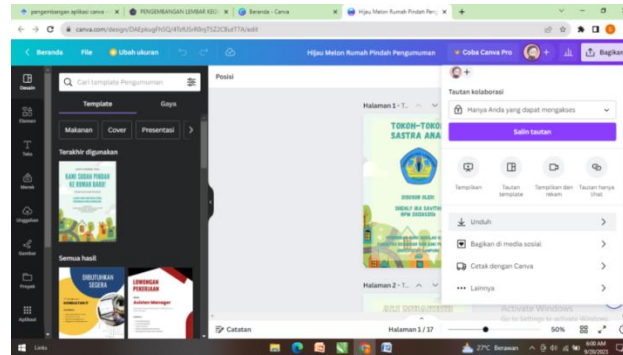
Gambar 11. Cara membuat desain pada Canva

- 4) Desain yang telah dibuat dapat disimpan secara otomatis pada beranda Canva. Hal ini memudahkan pengguna dalam menyimpan desain yang telah dibuatnya.



Gambar 12. Tampilan halaman edit desain

- 5) Cara menyimpan atau mengunduh desain yang telah selesai dapat mengklik tanda panah kebawah pada bagian pojok kanan Canva maka desain yang dibuat akan tersimpan pada ruang penyimpanan file.



Gambar 13. Cara menyimpan hasil desain

3.2.3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat dan pengujian produk. Dalam tahap pengembangan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Setelah produk awal dibuat berdasarkan langkah-langkah, selanjutnya di validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, dan ahli media. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar, aplikasi, dan warna. Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang digunakan yaitu materi harmoni dalam ekosistem. Setiap tim ahli terdiri dari 2 ahli validator. Setelah desain produk di validasi oleh validator dan direvisi serta dinyatakan valid selanjutnya diuji coba skala besar dan skala kecil dalam proses pembelajaran.

3.2.4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan dalam menggunakan produk. Pada tahap ini penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh ahli validator. Setelah itu, produk diuji coba kepada peserta didik kelas V SD Negeri 4 Gadingrejo dan setelah uji coba dilakukan, peserta didik akan diminta untuk mengisi angket sebagai bentuk respon peserta didik terhadap bahan ajar berupa LKPD berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan.

3.2.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan menilai dari setiap langkah kegiatan yang telah dilakukan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahap ini dilaksanakan guna menilai kualitas dari produk yang dikembangkan dapat dievaluasi berdasarkan saran validator maupun peserta didik pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang diperoleh dari angket respon peserta didik. Penelitian yang dilakukan hanya melihat keefektifan, kelayakan, dan kemenarikan produk yang dikembangkan.

3.3. *Setting* Penelitian

3.3.1. Waktu Penelitian

Pra-penelitian telah dilaksanakan pada bulan September 2023. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

3.3.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu pada kelas V. Alamat penelitian Jl. Satria Gadingrejo, Kec. Gadingrejo, Kab. Pringsewu, Lampung.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 22 orang peserta didik. Data dari populasi peserta didik dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Data Populasi Penelitian

| Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|-------|---------------|-----------|--------|
| | Laki-Laki | Perempuan | |
| V | 13 | 9 | 22 |

Sumber: Pendidik Kelas V SD Negeri 4 Gadingrejo

3.4.2. Sampel Penelitian

Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 6 orang praktisi dan 22 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Teknik ini digunakan karena jenis pengambilan sampel probabilitas di mana setiap orang di seluruh populasi memiliki kesempatan yang sama untuk di pilih.

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1. Definisi Konseptual

Bahan ajar cetak yang dikemas secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dapat digunakan untuk bahan pembelajaran secara mandiri baik perseorangan atau kelompok dengan bimbingan pendidik di sekolah. Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pada abad 21 saat ini. Dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat memecahkan masalah, menemukan persoalan yang harus diselesaikan, dan berdiskusi dengan pemikiran yang lebih luas tentang sesuatu hal yang mereka pelajari. Sehingga, dalam proses pembelajaran yang mengedepankan kemampuan berpikir kritis akan

memberikan hasil belajar yang maksimal dari kegiatan pembelajaran peserta didik. Secara praktis, hasil belajar peserta didik dimaksudkan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam bentuk angka-angka yang menjadi penilaian terhadap kemampuan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran.

3.5.2. Definisi Operasional

Potensi dan kondisi menjadi daya dukung sekolah dan peserta didik yang memungkinkan dikembangkannya pembelajaran menggunakan media LKPD berbasis aplikasi Canva dengan sarana dan prasarana yang mendukung untuk pengembangan media. Proses pengembangan menjadi tahap pertama dalam membuat produk media pembelajaran LKPD berbasis aplikasi Canva dengan memperhatikan langkah atau tahapan sesuai dengan model ADDIE yang telah ditentukan. Efektivitas dalam pembelajaran menggunakan media bahan ajar LKPD berbasis Canva yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis Canva pada materi harmoni dalam ekosistem. Efektivitas diukur menggunakan instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang memenuhi indikator pemahaman materi IPAS dengan topik harmoni dalam ekosistem. Kemenarikan dalam pengembangan juga menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan yakni daya tarik sumber belajar yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu tes dan nontes. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik data nontes, yaitu:

3.6.1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pertama adalah observasi. Observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik serta mengamati perubahan perilaku peserta didik dengan

menggunakan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan.

3.6.2. Angket (Kuesioner)

Sugiyono (2019), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Angket yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk memperoleh data hasil validasi materi, desain, dan media serta hasil uji kemenarikan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3.6.3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi bertujuan untuk melengkapi penggunaan metode observasi dan angket, sehingga data yang diperoleh akan lebih dipercaya jika didukung dengan foto-foto serta dokumentasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Mukaromah (2023) menegaskan bahwa teknik dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam memperoleh atau mengumpulkan data untuk memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen angket (kuesioner) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data sebagai hasil belajar peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indikator soal pada pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen berikut ini kisi-kisi instrumen pada

angket (kuesioner) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji kemenarikan dan tes formatif.

3.7.1. Kisi-Kisi Angket (Kuesioner) Ahli Materi

Angket (kuesioner) yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

| No. | Aspek Pembelajaran | Nomor Pertanyaan |
|--------------|--|------------------|
| 1. | Kesesuaian materi | 1, 2 |
| 2. | Interaktif peserta didik terhadap bahan ajar | 3 |
| 3. | Penumbuhan rasa ingin tahu | 4 |
| 4. | Aktualitas/keaktualan | 5 |
| 5. | Kedalaman soal | 6 |
| 6. | Kemudahan untuk dipahami | 7 |
| 7. | Sistematis | 6 |
| 8. | Kejelasan | 9, 10 |
| Total | | 10 |

Sumber: Analisis peneliti tahun 2024

3.7.2. Kisi-Kisi Angket (Kuesioner) Angket Ahli Desain

Angket (kuesioner) yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Aspek yang diamati pada pengembangan ini termuat dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

| No. | Aspek | Nomor Pertanyaan |
|--------------|--|----------------------------|
| 1. | Ukuran Lembar Kerja Peserta Didik | 1 dan 2 |
| 2. | Bagian tampilan Lembar Kerja Peserta Didik | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8 |
| 3. | Bagian Penggunaan Huruf | 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 |
| 4. | Bagian Konsistensi | 1, 2, 3, dan 4 |
| 5. | Bagian berbasis Aplikasi Canva | 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 |
| Total | | 27 |

Sumber: Analisis peneliti tahun 2024

3.7.3. Kisi-Kisi Angket (Kuesioner) Angket Ahli Media

Angket (kuesioner) yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, komunikasi visual dan pembelajaran. Aspek yang diamati pada pengembangan ini termuat dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media

| No | Aspek Rekayasa Model | Nomor Pertanyaan |
|--------------|---|------------------|
| 1. | Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik dan benar serta efektif) | 1 |
| 2. | Kreatif dan inovatif (baru, luwes, cerdas, menarik, dan unik) | 2 |
| 3. | Sederhana | 3 |
| 4. | Pemilihan jenis huruf yang digunakan | 4 |
| 5. | Ukuran huruf yang digunakan | 5 |
| 6. | Pengaturan jarak (baris, huruf, dan karakter) | 6 |
| 7. | Keterbacaan teks yang digunakan | 7 |
| 8. | Tampilan gambar yang disajikan | 8 |
| 9. | Ketepatan penempatan gambar, komposisi warna, dan kerapihan desain. | 9 |
| 10. | Keseimbangan proporsi desain | 10 |
| Total | | 10 |

Sumber: Analisis peneliti tahun 2024

3.7.4. Angket Uji Kemenarikan Kelompok Kecil dan Uji Lapangan

Angket (kuesioner) yang digunakan berupa pertanyaan untuk memperoleh data yakni kemenarikan produk yang ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS dengan topik harmoni dalam ekosistem. Aspek yang diamati pada pengembangan ini termuat dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kemenarikan

| Aspek yang Di Evaluasi | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Pertanyaan |
|---|----------------------------|--------------|--------------------------|
| Kemenarikan LKPD berbasis Aplikasi Canva dalam menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis | Kemenarikan Model | 2 | 1, 2, 13, 14 |
| | Interaktif Peserta Didik | 3 | 3, 16, 17 |
| | Daya Tangkap Peserta Didik | 6 | 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 15 |
| | Kegiatan Pembelajaran | 1 | 10, 18, 19, 20 |
| Jumlah | | | 20 |

Sumber: Analisis peneliti tahun 2024

Skala pengukuran angket memberikan alternatif jawaban berjumlah lima yaitu termuat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Penskoran Angket (Kuesioner)

| Alternatif Jawaban | Skor Pertanyaan |
|--------------------|-----------------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Sumber: Adaptasi dari Akbar & Sriwiyana (2011)

Setelah mencari presentase dari penskoran maka ditentukan kriteria dari presentase tersebut yang disajikan pada tabel kriteria validasi produk di bawah ini.

Tabel 12. Kriteria Validasi Produk

| No. | Kriteria | Klasifikasi Kemenarikan | Tingkat Validasi |
|-----|----------------|-------------------------|------------------|
| 1. | 75,01% - 100 % | Sangat Menarik | Sangat mudah |
| 2. | 50,01% - 75 % | Menarik | Mudah |
| 3. | 25,01% - 50 % | Cukup Menarik | Cukup Mudah |
| 4. | 0 % - 25 % | Kurang Menarik | Kurang Mudah |

Sumber: Adaptasi dari Akbar & Sriwiyana (2011)

3.7.5. Kisi-Kisi Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk memperoleh data berupa hasil belajar peserta didik setelah diadakannya tes. Tes yang diberikan ditinjau berdasarkan

indikator soal dan kegiatan pembelajaran setelah menggunakan bahan ajar berupa LKPD berbasis aplikasi Canva. Aspek yang diamati pada pengembangan ini termuat dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Kisi-Kisi Soal Tes

| Sub-CP | Indikator | Ranah Kemampuan | | |
|---|---|-----------------|----|----|
| | | C4 | C5 | C6 |
| Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. | Menyebutkan dan Menguraikan unsur biotik dan abiotik penyusun ekosistem alami yang ada di lingkungan sekitar. | ✓ | | |
| | Menganalisis peran dan hubungan timbal balik antar unsur dalam ekosistem yang ada di lingkungan sekitar. | | ✓ | |
| | Menganalisis perilaku manusia dan masalah di lingkungan sekitar yang dapat memengaruhi kestabilan ekosistem. | | ✓ | |
| | Membuat hipotesis dampak perubahan ekosistem terhadap keseimbangan unsur-unsur penyusunnya. | | | ✓ |

Sumber: Analisis peneliti tahun 2024

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen digunakan untuk mengukur bagaimana penggunaan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan mengujikan terlebih dahulu validitasnya kepada responden di luar subjek uji coba. Instrumen akan dinyatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengukur dengan tepat apa

yang akan diukur. Dengan kata lain, validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur yang digunakan. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur.

Intrumen (soal) dapat dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan. Menurut Arikunto (2012), validitas setiap butir soal dapat diketahui butir-butir soal yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya. Validitas internal dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 n = Jumlah sampel yang diteliti
 X^2 = Jumlah skor X
 Y^2 = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n = 22$

Tabel 14. Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba Instrumen

| Nomor Soal | Validitas | Jumlah Soal | Persentase (%) |
|--|-------------|-------------|----------------|
| 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 25 | Valid | 20 | 80% |
| 8, 11, 18, 23, 24 | Tidak Valid | 5 | 20% |

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2024

3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan dalam prasyarat tes yang akan digunakan. Tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut memiliki hasil yang tepat. Maka, reliabilitas tes

berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes atau jika hasil berubah-ubah hal tersebut dapat dikatakan tidak berarti. Reliabilitas dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ_1^2 = Varian total

Tabel 15. Tingkat Besarnya Korelasi

| Besarnya nilai r | Interpretasi |
|-------------------------|---------------|
| Antara 0,80 sampai 1,00 | Sangat tinggi |
| Antara 0,60 sampai 0,79 | Tinggi |
| Antara 0,40 sampai 0,59 | Cukup |
| Antara 0,20 sampai 0,39 | Rendah |
| Antara 0,00 sampai 0,19 | Sangat rendah |

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas instrumen tes LKPD berbasis aplikasi Canva dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik, maka diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,850. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki criteria reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian.

3.8.3. Uji Daya Beda

Uji daya pembeda butir soal berhubungan dengan kemampuan membedakan antara kelompok atas dan bawah berdasarkan skor yang diperoleh pada tes secara keseluruhan. Peserta didik yang memperoleh skor tinggi termasuk ke dalam kelompok atas dan yang memperoleh skor rendah termasuk ke dalam kelompok bawah. Rumus yang digunakan dalam menghitung daya beda soal sebagai berikut.

$$DP = P_A - P_B \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya beda

PA = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PB = Proporsi peserat kelompok atas yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah menjawab benar

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

Tabel 16. Klasifikasi Uji Daya Beda

| No | Indeks daya pembeda | Klasifikasi |
|----|---------------------|-------------|
| 1. | Negatif | Tidak baik |
| 2. | 0,00 | Jelek |
| 3. | 0,20 – 0,39 | Sedang |
| 4. | 0,40 – 0,69 | Baik |
| 5. | 0,70 – 1.00 | Baik sekali |

Sumber: Adaptasi dari Arikunto (2014)

Uji daya beda dilakukan menggunakan *excel* dengan perhitungan maka didapat hasil uji beda sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Daya Beda Soal

| Nomor soal | Klasifikasi |
|--|-------------|
| 1, 2, 4, 5, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20 | Sedang |
| 6, 7, 8, 9, 14, 15 | Baik |
| 3, 11 | Baik sekali |

Sumber: Hasil penelitian tahun 2024

Berdasarkan hasil data di atas bahwa terdapat 20 butir soal instrumen uji coba dengan 2 soal memiliki tingkat daya pembeda soal yaitu baik sekali sebesar 10%, 6 soal memiliki tingkat daya pembeda soal yaitu baik sebesar 30%, dan 12 soal memiliki tingkat daya pembeda soal yaitu sedang sebesar 60%.

3.8.4. Taraf Kesukaran

Uji tingka kesukaran berhubungan dengan angka atau bilangan yang menunjukkan tingkat sukar atau mudahnya butir soal. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah peserta didik menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 18. Klasifikasi Taraf Kesukaran

| No | Klasifikasi Kesukaran | Kesukaran Soal |
|----|-----------------------|----------------|
| 1. | 0,00 – 0,30 | Sukar |
| 2. | 0,31 – 0,70 | Sedang |
| 3. | 0,71 – 1,00 | Mudah |

Sumber: Adaptasi dari Arikunto (2014)

Uji daya beda dilakukan menggunakan *excel* dengan perhitungan maka didapat hasil uji beda sebagai berikut.

Tabel 19. Hasil Taraf Kesukaran Soal

| Nomor soal | Klasifikasi |
|--------------------------------------|-------------|
| 5, 18, 20 | Sukar |
| 2, 8, 12, 14, 16, 17 | Sedang |
| 1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 19 | Mudah |

Sumber: Hasil penelitian tahun 2024

Berdasarkan hasil data di atas bahwa terdapat 20 butir soal instrumen uji coba dengan 3 soal memiliki tingkat kesukaran yaitu sukar sebesar 15%, 6 soal memiliki tingkat kesukaran yaitu sedang sebesar 30%, dan 11 soal memiliki tingkat kesukaran yaitu mudah sebesar 55%.

3.8.5. Analisis Data Efektivitas

Efektivitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistic *N-Gain* sebagai berikut.

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

- (g) = Gain ternormalisasi
 S_t = Nilai *Posttest*
 S_i = Nilai *Pretest*
 S_m = Nilai *Maksimum*

Tabel 20. Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya

| Rata-rata | Klasifikasi | Tingkat Efektivitas |
|-----------------------|-------------|---------------------|
| $(g) \geq 0,70$ | Tinggi | Efektif |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang | Cukup Efektif |
| $g < 0,3$ | Rendah | Kurang Efektif |

Sumber: Adaptasi dari Melzer (dalam Syahfitri, 2008)

Data kuantitatif yang digunakan yaitu hasil pretest dan posttest akan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS harmoni dalam ekosistem. Uji yang digunakan yaitu *N-Gain*. Hipotesis yang diajukan yaitu:

H_1 = Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V sekolah dasar.

3.8.6. Analisis Data Kemenarikan

Kualitas daya tarik aspek kemenarikan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Gadingrejo terhadap rentang persentasenya sebagai berikut.

Tabel 21. Nilai Kemenarikan dan Klasifikasinya

| Nilai Kemenarikan | Klasifikasi | Tingkat Kemenarikan |
|--------------------------|--------------------|----------------------------|
| 90% - 100% | Sangat Menarik | Sangat Mudah |
| 70% - 89% | Menarik | Mudah |
| 50% - 69% | Cukup Menarik | Cukup Mudah |
| 0% - 49% | Kurang Menarik | Kurang Mudah |

Sumber: Adaptasi dari Elice (2012)

Adapun persentase diperoleh persamaan :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Proses pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dan merujuk kepada tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model ADDIE. LKPD berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem yang dihasilkan efektif digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji ahli pakar materi memperoleh nilai 95%, ahli pakar media 90%, dan ahli pakar desain 75,89%, artinya LKPD layak digunakan ke tahap uji coba lapangan.
2. Efektivitas dari pengembangan LKPD berbasis aplikasi Canva memiliki tingkat keefektifan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,40 dengan klasifikasi sedang dan tingkat efektivitas tergolong cukup efektif dan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.
3. Kemenarikan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi Canva terbukti menarik dan tingkat validasi mudah digunakan dengan persentase 89,07%.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan peneliti dalam hal ini terdapat saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memahami prosedur dalam penggunaan LKPD berbasis aplikasi Canva dan ikut serta secara aktif dalam proses pencarian informasi dan menemukan konsep yang ada.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menjadikan LKPD berbasis aplikasi Canva ini sebagai salah satu pemahaman pengembangan bahan ajar yang terbaru dan didukung dengan alat dan bahan serta media pada tahap *inquiry learning*. Pendidik juga diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest One Group Design* dengan mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan desain, objek, dan subjek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*.
- Afdhaluzzikri, M. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi*.
- Aransyah, A. 2023. Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Media QR-Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. (2023). Konferensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-317.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Ariyana, Y., Bestary, R., Yogyakarta, U. N., & Mohandas, R. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*. 95.
- Ayunda, N., & Alberida, H. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *05(02)*, 5000–5015.
- Departemen Pendidikan Nasional 2006 Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar (Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional)
- Dini Rahma Diani, Nurhayati, D. S. 2019. Pengembangan LKPD Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2).
- Elfina, S., & Sylvia, I. 2020. Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 27–34.

- Ennis, R. H. 1985. A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational leadership*, 43(2), 44-48.
- Fadhlulloh, M. Y., & Hidayati, Y. M. 2021. Analisis Lembar Kerja Peserta Didik ditinjau dari Keterampilan Abad 21 dan HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5488–5497.
- Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. 2018. Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40.
- Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Habaridota, M. L. B. B. 2023. Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI. *JOTE: Journal On Teacher Education*, 4(3), 841–851.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hayati, N., & Nuriyah, T. S. 2023. Pengembangan LKPD Model PBL (Problem Based Learning) Dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Binomial*, 6(2), 172-184.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. 2021. Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Edu Publisher, Jakarta.
- Istiqomah, E. 2021. Analisis LKPD Sebagai Bahan Ajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–15.
- Julian, R., & Suparman. 2019. Analisis Kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceeding of the 1st Steem*, 1(1), 238–243.

- Julian, R., & Suparman, S. 2020. Analisis kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1). 238-243.
- Junaedi, S. 2021. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahapeserta didik pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. 2(2), 91–102.
- Karmili, N. K., Mardani, D. M. S., & Sadyana, I. W. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Tahap Lanjutan) Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar di Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 174.
- Katriani, L. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*, 819–824.
- Kemendikbud. 2003. Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kependidikan, J. I., Muna, L. N., & Mulyani, P. K. 2023. Pengembangan Lkpd Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar. 4, 498–508.
- Misbah, M., Dewantara, D., Hasan, S. M., & Annur, S. 2018. The development of student worksheet by using guided inquiry learning model to train student's scientific attitude. *Unnes Science Education Journal*, 7(1).
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486.
- Muhhamad, Y. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Munira, S. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Memecahkan Masalah Matematika Kelas IV MIN 25 Aceh Besar (Doctoral dissertation, Uin Ar-Raniry).

- Murti, B. 2019. *Berpikir Kritis*. 1–5. Edu Publisher, Jakarta.
- Nurlina, N., & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Berkah Utami.
- Pasaribu, A. I., Lubis, I. S., & Medriati, R. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis STEM untuk Melatih Berpikir Kritis Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 486.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
- Pulungan Marwan, Nuraini Usman, Suratmi, Vina Amalia, B. H. 2013. *LKPD Pada Pembelajaran Tematik K13*. 29–36.
- Putri, F. E. 2019. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pokok Bahasan Jarak, Waktu Dan Kecepatan Di Kelas V SD (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Rahardhian, A. 2022. Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) dari Sudut Pandang Filsafat. 5(2), 87–94.
- Ramadani, R. F. 2022. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas IV SD (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Rositawati, D. N. 2019. Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya). 3(2). 74-84.
- Saputra, H. 2020. Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. Perpustakaan IAI Agus Salim. 2(3), 1–7.
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. 2020. Pengembangan LKPD dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820.
- Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. 2022. Analisis Kelengkapan LKPD Sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42–47.
- Siahaan, S. M., dkk. 2020. Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk Guru-Guru Mgmp Fisika Kab. *Musi Rawas*. 3(2). 29-36.

- Sibuea, S. A., & Wandini, R. R. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Tematik Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Pada Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 5314–5318.
- Siregar, N., & Nara, H. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudarti. 2020. Analisis Dan Desain LKPD Berbasis Keterampilan Proses Sains (Kps) Di Sma Negeri 6 Bulukumba (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Makasar).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sutianah, D. C., Pd, S., & Pd, M. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media
- Suwartaya, Anggraeni, E., Rujiyati, Saputra, S., & Setyaningsih, D. A. 2020. Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar. *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan*, 28.
- Syafitri, E., Armanto, D., Rahmadani, E., Medan, U. N., Matematika, P., & Asahan, U. 2021. *Aksiologi kemampuan berpikir kritis*. 4307(3), 320–325.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Tri, N. C., & M., S. S. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (Hots). Proses berpikir merupakan suatu proses yang dilakukan. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(2), 168–176.
- Vikram, M., Supriatno, B., & Indonesia, U. P. 2020. Analisis Komponen Penyusun Lembar Kerja Peserta Didik Uji Golongan Darah Sistem ABO (*Analysis of Component Compiler of Student Worksheet for ABO System Blood Type Tes*). 6, 562–569.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Erlangga, Bandung.
- Wahono, R. H. J., Supeno, S., & Sutomo, M. 2022. Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8331-8340.
- Wahyuni, M., Sari, N. F., Ma'arif Tarigan, M. R., Iskandaria, W., Pakpahan, E. H., & Usman, A. 2022. Analisis Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses

Sains (KPS) di SMA Negeri 1 Selesai, Provinsi Sumatera Utara. *Bioma : Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 7(2), 184–199.

Widianti, R. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Wulandari, H., & Suparman, S. 2020. Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulus Kemampuan Berfikir Kritis. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1). 23-31.

Zulmi, F. A., & Akhlis, I. 2020. Pengembangan LKPD berekstensi EPUB berbasis discovery learning untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 209-216.