



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS 5 DI SD

¹Shavira Nur Annisa, ²Herlina Usman, ³Mahmud Yunus

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta,

¹shaviranur48@gmail.com, ²Negeri Jakarta, herlina@unj.ac.id, ³mahmud.yunus@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis Canva untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 5 di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah masih digunakannya LKPD cetak yang dinilai kurang menarik secara visual dan kurang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap guru dan siswa di SDN Mekarjaya 20 Kota Depok sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media ajar yang lebih interaktif dan relevan dengan konteks pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), adapun disisi lain siswa menunjukkan minat terhadap media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dari segi visual dan lebih fleksibel untuk diakses. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD digital berbasis Canva layak untuk dilanjutkan pada tahap desain dan pengembangan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS kelas 5 di sekolah dasar.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, LKPD Digital, IPS.

Abstrack

This study aims to analyze the needs in developing a digital Student Worksheet (LKPD) based on Canva for Social Studies (IPS) learning in fifth-grade elementary school. The background of this study lies in the continued use of conventional worksheets, which are considered visually unappealing and less effective in encouraging student engagement, leading to decreased learning motivation. A qualitative approach was employed using in-depth interview techniques with teachers and students at SDN Mekarjaya 20, Depok City, as the research subjects. The results show that teachers require more interactive and contextually relevant instructional media, particularly for Social Studies subjects. On the other hand, students expressed interest in digital learning media that are visually appealing and more flexible to access. Based on these findings, it can be concluded that the development of a Canva-based digital LKPD is feasible to proceed to the design and development stages in order to enhance the effectiveness of Social Studies learning for fifth-grade elementary students.

Keywords: Needs Analysis, Digital Worksheet, Social Studies.

PENDAHULUAN

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. LKPD dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis, LKPD juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Usman dkk, 2022). LKPD biasanya berbentuk fisik seperti beberapa lembar cetak yang berisi aktivitas belajar siswa (Nada, 2021). LKPD digunakan

hampir pada setiap materi dalam mata pelajaran, dan harus diproduksi secara banyak sesuai dengan banyaknya siswa dalam setiap kelas. Namun seringkali produksi LKPD fisik secara banyak memakan banyak biaya, salah satu upaya untuk mengurangi biaya produksi dengan memperbanyak LKPD fisik dengan mesin fotocopy. Hal ini membuat LKPD fisik berwarna hitam putih dan kurang menarik, serta beberapa gambar yang tidak jelas membuat siswa kebingungan untuk memahami materi.

Pesatnya perkembangan teknologi, model LKPD cetak yang berbentuk lembaran kertas cetak

mulai dirasa kurang efektif dan kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar (Rizky dkk, 2022). Dari segi biaya, LKPD Cetak cukup memakan banyak biaya produksi, dan tidak ramah lingkungan dikarenakan penggunaan kertas yang begitu banyak. Oleh karena itu, LKPD Digital menjadi pilihan yang paling efektif untuk mengatasi fenomena ini. LKPD Digital dirancang dengan elemen yang menarik, lebih berwarna, fleksibel, dan tentunya lebih hemat biaya dan ramah lingkungan (Aulia dan Usman, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menyatu di berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya di dalam dunia pendidikan. Dampak terbesar dari adanya revolusi digital ini adalah kemunculan berbagai inovasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Tuti, 2016). Penggunaan teknologi di dunia Pendidikan tidak bisa dihindari, dikarenakan hampir berbagai aspek di zaman sekarang menggunakan teknologi (Adibah, dkk 2024). Dalam pendidikan penggunaan teknologi membuka sebuah kesempatan emas untuk merancang proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan juga sesuai dengan perkembangan zaman (Roy, 2019). Dengan masuknya teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, menciptakan adanya peluang serta manfaat yang besar bagi siswa, seperti meningkatnya motivasi belajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, pembelajaran lebih mandiri dan fleksibel serta kolaborasi yang menjadi lebih mudah (Supriadi dkk, 2025). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sangat mudah dilakukan dalam berbagai situasi dan kondisi, salah satunya adalah saat pandemi covid 19 lalu (Salsabila dkk, 2020).

Beberapa bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan proyektor dan LCD, penggunaan laptop/komputer dalam pembelajaran atau ujian berbasis komputer, penggunaan internet dan wifi untuk mengakses sumber belajar online, serta aplikasi pembelajaran seperti Kahoot!, Quizizz, Google Classroom, Canva, dan berbagai aplikasi pendukung lainnya (Bintang dkk, 2024). Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan interaksi antara siswa dan guru tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan, efektif, dan menarik (Setiawan, & Yunus, 2020).

Beberapa penggunaan teknologi yang biasa dipakai dalam pembelajaran tersebut, Canva menjadi aplikasi yang cukup populer dan mudah diakses untuk kegiatan pembelajaran. Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang sangat mudah digunakan dan fleksibel untuk diakses dimanapun, serta dapat dengan mudah berkolaborasi dalam waktu yang bersamaan. Canva menyediakan berbagai elemen visual yang menarik dari segi gambar, font dan lain sebagainya (Syahrir dkk, 2023). Oleh sebab itu canva menjadi pilihan terbaik

untuk memulai pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan. Beberapa hal yang dapat diakses dari aplikasi canva yaitu pembuatan Power Point interaktif, pembuatan Video Pembelajaran yang menarik, pembuatan Poster Pembelajaran, Mind Mapping, serta pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital (Zulhilmi dkk, 2024).

Canva menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan LKPD Digital. Dikarenakan Canva dapat digunakan secara gratis. Canva juga menawarkan berbagai elemen visual yang menarik dan mendukung untuk materi pembelajaran. Hal ini dapat memudahkan guru untuk mendesain LKPD Digital lebih mudah dan menarik (Saputri dkk, 2024). Canva juga memungkinkan integrasi elemen multimedia seperti gambar, GIF, video, dan animasi, yang dapat membantu guru dengan mudah dalam menyampaikan materi yang sistematis dan juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik (Riyanto dan Putri, 2024).

Tantangan utama dalam merancang LKPD Digital ialah bagaimana merancang LKPD Digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (Rusnilawati dkk, 2024). Mata pelajaran IPS membutuhkan pendekatan yang lebih konkret dan kontekstual sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari (Lasmawan dkk, 2025). Mata pelajaran IPS juga cukup sulit dimengerti siswa, terutama pada materi sejarah. Beberapa siswa kesulitan untuk memahami alur sejarah serta menghafal beberapa tokoh sejarah jika tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Nur, 2020). Oleh sebab itu, Pengembangan LKPD Digital dalam proses pembelajaran terutama untuk mata pelajaran terkhusus kelas 5 SD harus dipertimbangkan dengan kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Pratiwi, 2022).

Di dalam pembelajaran IPS, guru harus mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan, terlebih lagi IPS merupakan mata pelajaran dengan cakupan yang cukup luas (Arifah, dkk, 2023). Setiap topik yang akan diajarkan harus memiliki karakteristik dan cara penyampaian yang berbeda-beda (Puspitasari, 2019). Dengan dikembangkannya LKPD Digital di pelajaran ini, guru harus mampu mengakomodasi keberagaman dalam materi dengan mempertimbangkan kebutuhan visual yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik per topik, dikarenakan, pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada konten yang diajarkan, tetapi juga pada cara penyampaian yang dapat menarik perhatian siswa (Nursobah, 2019). Dalam hal ini, dengan mengintegrasikan LKPD digital, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam

menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Putri dkk, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Mekarjaya 20 Kota Depok, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS kelas 5, guru masih menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk cetak yang bersifat statis. Proses pembelajaran berjalan dengan cukup baik, namun partisipasi siswa terlihat belum optimal. Beberapa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama saat harus mengerjakan tugas-tugas di LKPD yang hanya berisi teks dan soal-soal tanpa unsur visual atau interaktif. Situasi ini menimbulkan kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.

Observasi juga menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau laptop dalam keseharian mereka, baik untuk bermain gim maupun mengakses konten hiburan. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kedekatan dengan dunia digital, yang apabila dimanfaatkan secara tepat dapat menjadi potensi besar dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital dipandang mampu menjembatani minat siswa terhadap teknologi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran IPS dapat dikemas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar siswa abad 21 (Doddamani & Sisodia, 2020).

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD dalam bentuk digital sebagai respon terhadap kebutuhan nyata di lapangan. LKPD digital memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, tampilan visual yang menarik, serta kemampuan untuk menyisipkan elemen interaktif seperti video, animasi, kuis, dan fitur gamifikasi yang membuat siswa lebih terlibat aktif (Mutammimah dkk, 2022). Melalui pengembangan ini, diharapkan proses pembelajaran IPS menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Indawati et al., 2022).

Cara untuk memastikan LKPD digital yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan adalah dengan melakukan analisis kebutuhan (Jannah dan Suciptaningsih, 2023). Analisis kebutuhan menjadi tahap awal yang penting dalam pengembangan bahan ajar, karena pada tahap ini, guru dapat mengidentifikasi berbagai faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan ajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan, harus mencakup berbagai aspek, seperti karakteristik siswa kelas 5 SD, konten yang relevan dengan materi IPS, serta teknologi yang dapat digunakan

untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Iqbaluddin dan Aisa, 2020).

Melalui analisis kebutuhan ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis Canva untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 5 di sekolah dasar, dan diharapkan dapat ditemukan berbagai elemen dan karakteristik yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan LKPD digital yang efektif dan menarik. Hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pengembang LKPD digital untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS yang lebih optimal. Dengan demikian, pengembangan LKPD digital berbasis Canva diharapkan dapat menganalisis kebutuhan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis Canva untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 5 di sekolah dasar.

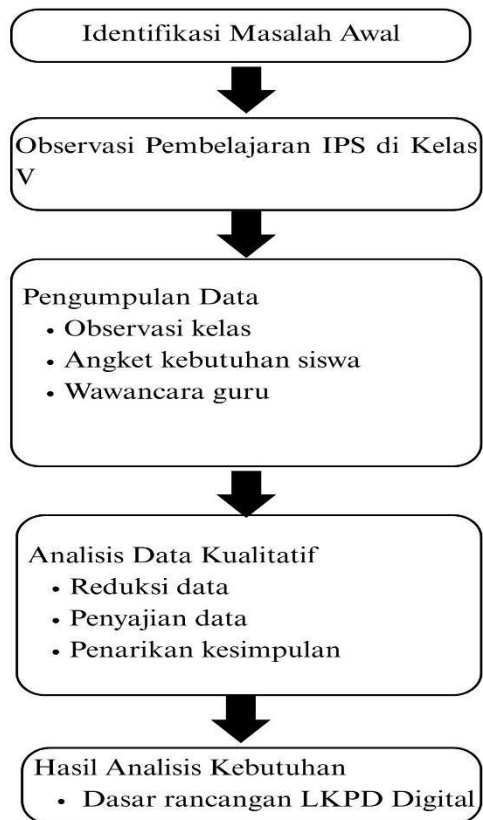
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data mendalam mengenai kondisi aktual pembelajaran, kebutuhan siswa dan guru terhadap media ajar digital, serta preferensi terhadap bentuk LKPD yang sesuai. Menurut (Creswell dan Poth, 2017), pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami makna yang dibangun oleh individu berdasarkan pengalaman mereka terhadap suatu fenomena.

Subjek penelitian terdiri dari seorang guru kelas V dan sejumlah siswa kelas V di SDN Mekarjaya 20 Kota Depok yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data melibatkan tiga instrumen utama: (1) observasi pembelajaran IPS di kelas, (2) angket kebutuhan siswa, dan (3) wawancara semi-terstruktur dengan guru. Observasi dilakukan untuk memahami konteks kelas dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Angket digunakan untuk menggali kebutuhan dan minat siswa terhadap media ajar digital, sedangkan wawancara mendalam digunakan untuk memahami pandangan guru tentang penggunaan dan pengembangan LKPD berbasis digital.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif menurut Miles, Huberman, dan Olapane (2021), yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data penting dari hasil observasi, angket, dan wawancara. Data yang telah diseleksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi dan interpretasi yang sistematis,

sehingga memudahkan dalam melihat pola kebutuhan dan kecenderungan. Kesimpulan dari analisis ini menjadi dasar dalam merancang LKPD digital berbasis Canva yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.



Gambar 1. Analisis kebutuhan dan perancangan LKPD Digital dalam pembelajaran IPS kelas V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh dari guru kelas V SDN SDN Mekarjaya 20 Kota Depok dan siswa kelas V SD menyetujui adanya pengembangan modul IPS yang berbasis LKPD Digital, yang dimana media ini dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran IPS. Berikut ini disajikan tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru dan tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

Tema/Aspek	Hasil Reduksi Data	Interpretasi
Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik	Guru tidak terpaku pada satu metode, berusaha variasi agar kelas tidak jenuh

Media pembelajaran	Media terbatas: LKPD manual (fotokopi), proyektor, video	Media Cetak masih dominan, kurang interaktif
Kendala	Biaya cetak tinggi, LKPD hitam putih tidak menarik	Kendala utama ada di biaya & tampilan visual
Harapan	LKPD digital yang menarik, berwarna, hemat biaya	Ada peluang besar mengembangkan LKPD berbasis Canva

Hasil wawancara dengan guru kelas V menjelaskan bahwa metode pendekatan dalam proses belajar mengajar yang diterapkan sangat beragam tergantung pada materi yang disampaikan. Metode yang diterapkan mulai dari ceramah, diskusi hingga praktik. Guru tidak menggunakan salah satu metode saja guna menghindari kondisi kelas yang jenuh.

Terkait media dan sumber belajar yang digunakan, guru menjelaskan bahwa media yang paling sering digunakan berupa LKPD Cetak, Proyektor, dan video pembelajaran yang difasilitasi berupa aplikasi pembelajaran dari sekolah. Adapun LKPD yang digunakan berupa cetakan fotocopy berwarna hitam putih, yang masih mendominasi dikarenakan kurangnya sarana digital.

Guru juga menjelaskan kendala yang dialami dalam pemakaian LKPD Cetak, seperti gambar yang tidak terlihat jelas mengharuskan siswa maju kedepan untuk melihat gambar dari LKPD yang asli. LKPD Cetak ini juga diperbanyak dengan mesin fotocopy, yang menjadikan LKPD ini berwarna hitam putih dan kurang menarik. Proses memperbanyak LKPD Cetak ini juga sangat memakan banyak biaya, karena harus diproduksi sebanyak jumlah siswa.

Kendala tersebut dapat dihadapi dengan adanya Pengembangan LKPD Digital berbasis canva. Namun terdapat beberapa kendala dalam Pengembangan ini. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dalam pembuatan desain LKPD Digital serta keterbatasan sarana dan prasarana seperti proyektor menjadi alasan utama LKPD Digital belum pernah diterapkan di kelas ini.

Dari beberapa kendala yang ada, guru tetap menyambut baik adanya pengembangan LKPD Digital berbasis Canva. Menurut guru, LKPD Digital berbasis canva sangat menghemat biaya cetak dan sangat menarik. Dengan menggunakan LKPD Digital, LKPD dapat dirancang lebih berwarna dan bergambar. Sehingga LKPD terlihat jelas dan terstruktur. Dengan begitu, LKPD Digital

digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa.

Guru juga menyampaikan harapannya agar LKPD digital ini dapat terus dikembangkan, baik dari segi isi maupun tampilan visual. Guru juga berharap pengembangan ini bisa menjadi solusi untuk mengurangi biaya cetak LKPD Digital.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

Tema/Aspek	Hasil Reduksi Data	Interpretasi
Pengalaman belajar	Siswa menganggap IPS cukup menyenangkan, tapi pemahaman materi rendah	Pembelajaran menyenangkan tapi kurang efektif
Kendala LKPD Cetak	Gambar buram, warna tidak jelas	Visual LKPD Cetak tidak mendukung pemahaman
Kendala teknologi	Tidak semua siswa punya gadget, keterbatasan proyektor	Infrastruktur jadi hambatan implementasi digital
Harapan	Siswa setuju dengan pembelajaran berbasis teknologi	Ada kesiapan siswa menerima LKPD digital

Wawancara dengan 3 siswa dilakukan untuk mengetahui persepsi serta tanggapan siswa tentang pengalaman dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, menunjukkan respon yang positif terhadap media pembelajaran yang ada, maupun yang akan dikembangkan. Siswa menyatakan bahwa, pembelajaran IPS saat ini sudah cukup menyenangkan. Adapun media serta metode ajar yang sudah diterapkan sebelumnya, seperti video pembelajaran menggunakan proyektor, serta dengan metode yang beragam mulai dari ceramah, diskusi, dan lain-lain.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa menyatakan tidak terlalu paham dengan materi yang diajarkan, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan lemahnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya penggunaan LKPD Cetak yang menampilkan gambar kurang jelas, dari segi gambar, maupun warna. Seperti keterangan yang telah disampaikan oleh guru, biasanya siswa yang gambar di lembar LKPDnya kurang jelas, harus maju kedepan untuk melihat

gambar dari LKPD yang asli. Hal ini bisa saja menjadikan kondisi kelas kurang kondusif.

Salah satu upaya dalam hal ini adalah dengan mengadakan pengembangan LKPD Digital berbasis Canva (Marsim dkk, 2022). Namun hal ini juga tidak mudah, dikarenakan siswa memiliki beberapa kendala, seperti beberapa siswa tidak memiliki *gadget*, dan keterbatasan bagi beberapa siswa dalam mengakses teknologi. Adapun upaya untuk menanggulangi hal ini dengan menggunakan LKPD Digital pada proyektor/LCD yang disediakan sekolah. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran dengan fasilitas LKPD yang lebih berwarna dan bergambar, serta tersusun dengan sistematis.

Siswa juga menyetujui adanya keterlibatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan guru juga memperkuat dengan menyatakan bahwa siswa sangat antusias jika pembelajaran menggunakan teknologi, seperti proyektor dan lain-lain.

Berdasarkan hasil dari dua wawancara tersebut, analisis kebutuhan untuk peluang pengembangan LKPD Digital berbasis Canva cukup terbuka. Dikarenakan LKPD Cetak sudah kurang efektif untuk digunakan, adapun kendalanya seperti yang sudah disebutkan bahwa LKPD Cetak cukup memakan biaya produksi dan juga menghambat kejelasan visual, serta LKPD Cetak ini dapat membatasi keterlibatan serta kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini bisa menyebabkan siswa kurang interaktif yang dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dan antusiasme yang menurun, yang kemudian akan berdampak pada suasana kelas yang kurang dinamis dan jenuh (Fuji, 2023).

Permasalahan ini mendorong adanya pengembangan media ajar yang lebih menarik siswa, seperti LKPD Digital. LKPD Digital ini ditaksir mampu meningkatkan daya tarik siswa dari segi visual. LKPD Digital ini juga dapat didesain sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan siswa (Novitasari dan Rosida, 2018). Melalui pengoperasian dengan media Canva, pembuatan LKPD Digital dapat lebih mudah, serta dapat dikombinasikan dengan video pembelajaran yang interaktif, atau bisa dikombinasikan dengan dengan membuatnya dengan pendekatan Gamifikasi yang menyatukan elemen-elemen permainan seperti point, level dan lain sebagainya untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dan juga melatih jiwa kompetitif siswa.

Penggunaan media ajar yang dirancang dengan baik secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, terutama pada mata pelajaran IPS (Hadijah, 2024). Seringkali, mata pelajaran IPS terkhusus pada topik sejarah, membuat siswa kesulitan dan kurang bisa memahami dengan jelas apa yang sedang dipelajari. Selain itu, pembelajaran sejarah biasanya juga

hanya dilakukan dengan metode ceramah yang membuat siswa jenuh dan tidak mampu memahami materi yang ada. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru untuk membuat siswa dapat memahami materi serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran kebutuhan yang berguna untuk pengembangan LKPD digital, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, cakupan subjek penelitian relatif kecil karena hanya melibatkan satu guru kelas V dan sejumlah kecil siswa di SDN Mekarjaya 20 Kota Depok, sehingga generalisasi temuan ke sekolah lain dengan konteks berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, angket sederhana, dan wawancara semi-terstruktur instrumen kuantitatif terstandar (skala likert yang lebih luas) tidak diaplikasikan, sehingga analisis cenderung deskriptif dan kualitatif. Ketiga, aspek infrastruktur seperti akses internet, ketersediaan perangkat bagi seluruh siswa, dan kesiapan teknis guru hanya teridentifikasi secara kualitatif tanpa pengukuran kuantitatif mendalam. Keterbatasan-keterbatasan ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang menggunakan sampel lebih besar, instrumen kuantitatif, dan pengukuran kondisi infrastruktur secara sistematis.

Berdasarkan temuan bahwa guru dan siswa menunjukkan kebutuhan dan minat terhadap LKPD digital (terutama untuk meningkatkan visual, interaktivitas, dan efisiensi biaya), berikut implikasi praktis yang dapat dijadikan pedoman implementasi di sekolah dasar:

1. Desain LKPD yang berfokus pada keterbacaan dan keterlibatan — gunakan layout yang sederhana, ikon/gambar kontekstual, dan aktivitas interaktif (kuis singkat, drag & drop, atau tautan video singkat) agar anak kelas 5 mudah memahami konsep IPS yang abstrak seperti peristiwa sejarah atau konsep sosial dalam kehidupan sehari-hari.
2. Model implementasi hybrid — untuk mengatasi keterbatasan perangkat siswa, penerapan awal dapat dilakukan melalui proyektor/LCD di kelas yang menampilkan LKPD digital (teacher-led), disertai tugas cetak minimal untuk latihan individu. Setelah ada dukungan perangkat, beralih ke akses individual. Hal ini sesuai rekomendasi guru di lapangan yang menyarankan penggunaan proyektor sebagai jembatan awal.
3. Pelatihan singkat untuk guru — agar pembuatan dan pemanfaatan LKPD berbasis Canva tidak menjadi beban waktu, adakan workshop singkat (2–3 jam) yang memuat template siap pakai, teknik pemadatan konten, dan cara menyisipkan multimedia/elemen gamifikasi sederhana. Pelatihan ini penting

mengingat kendala waktu pembuatan desain yang diungkapkan guru.

4. Pengelolaan sumber daya dan biaya — alokasikan anggaran sekolah/komite sekolah untuk perangkat proyektor/Chromebook secara bertahap atau manfaatkan program kemitraan (dana BOS, CSR, donasi lokal) sehingga transformasi digital dapat berkelanjutan.

Untuk memperkuat bukti efektivitas pengembangan LKPD digital berbasis Canva, penelitian lanjutan disarankan dengan desain sebagai berikut:

1. Uji coba terbatas (pilot) dan eksperimen kuasi: kembangkan prototipe LKPD digital untuk satu topik IPS (Proklamasi Kemerdekaan atau Peristiwa Lokal), lalu lakukan uji coba kelompok kontrol (kelas A menggunakan LKPD digital; kelas B menggunakan LKPD cetak). Ukur hasil belajar (pretest-posttest), motivasi belajar, dan keterlibatan siswa. Hal ini akan menghasilkan bukti kuantitatif tentang dampak LKPD digital terhadap hasil belajar dan motivasi (Sari, 2025).
2. Studi aksesibilitas dan pemerataan: lakukan survei yang mengukur ketersediaan gadget, kualitas koneksi internet, serta kemampuan literasi digital orangtua/guru di beberapa sekolah dasar wilayah urban dan rural untuk merumuskan strategi implementasi yang inklusif (Wahyudi, 2024).
3. Evaluasi desain instruksional: teliti elemen Canva mana (animasi, video, kuis, gamifikasi) yang paling efektif meningkatkan pemahaman konsep IPS pada anak usia 10–11 tahun, sehingga pengembang dapat membuat template yang evidence-based (Maulani dkk, 2024).
4. Analisis biaya-manfaat: studi ekonomis sederhana membandingkan biaya produksi LKPD cetak vs. digital (dengan asumsi berbagai skenario pemeliharaan perangkat) untuk membantu pengambil kebijakan di tingkat sekolah/komite.

Sebagai panduan praktis untuk melanjutkan ke tahap desain, berikut komponen inti yang ditawarkan dalam satu halaman LKPD digital untuk topik sejarah sederhana:

1. Judul & Tujuan Pembelajaran (1–2 baris): jelas dan terukur.
2. Penghangat (Warm-up): gambar kontekstual + pertanyaan reflektif singkat (1 menit diskusi).
3. Inti Materi: teks ringkas + infografik kronologis (4–6 poin) yang dapat di-klik untuk melihat keterangan singkat.
4. Aktivitas Interaktif: kuis pilihan ganda 4 soal (feedback otomatis), pasangan urut (drag & drop) untuk alur peristiwa, dan tugas mini berpikir tingkat tinggi (1–2 soal open-ended).

5. Refleksi & Tugas Rumah: satu pertanyaan reflektif untuk orang tua-anak (menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari) dan instruksi pengumpulan tugas (foto/unggah).
6. Sumber & Catatan Guru: catatan ringkas untuk guru (durasi, tujuan penilaian, adaptasi untuk siswa berkebutuhan khusus).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis Canva untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah masih digunakannya LKPD cetak yang dinilai kurang menarik secara visual dan kurang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menurunkan motivasi belajar. Melalui analisis kebutuhan, penelitian ini berusaha menemukan gambaran nyata tentang kondisi pembelajaran di kelas, termasuk kebutuhan guru akan media ajar yang lebih relevan serta preferensi siswa terhadap media digital yang interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran IPS, sedangkan siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media digital yang lebih bervariasi secara visual dan mudah diakses. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan LKPD digital berbasis Canva sebagai alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran IPS. Media ajar tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep IPS yang abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan ini menjadi landasan penting untuk melanjutkan penelitian pada tahap desain dan pengembangan LKPD digital berbasis Canva. Media ajar yang dihasilkan nantinya diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penelitian, yakni memastikan bahwa pengembangan LKPD digital benar-benar relevan, aplikatif, serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS kelas V di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang telah diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan analisis kebutuhan ini dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan, arahan,

serta fasilitas dalam proses penyusunan penelitian ini. Tidak lupa, peneliti menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing, pihak sekolah, serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi terhadap guru serta siswa kelas V di SDN Mekarjaya 20 Kota Depok, diperoleh temuan bahwa guru masih menggunakan LKPD konvensional yang kurang menarik secara visual, membutuhkan biaya cetak yang cukup tinggi, serta terbatas dalam mendukung interaktivitas pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya variasi dalam proses belajar mengajar, sehingga materi IPS menjadi sulit dipahami oleh sebagian siswa. Di sisi lain, siswa menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep IPS akibat minimnya penyajian visual pada LKPD cetak, namun mereka memperlihatkan minat yang cukup tinggi terhadap media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik, interaktif, serta fleksibel untuk diakses kapan saja.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk mengembangkan LKPD digital berbasis Canva yang lebih interaktif, kontekstual, hemat biaya, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kehadiran media ajar ini diharapkan dapat menjawab tantangan pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pengembangan LKPD digital juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran IPS di kelas V dapat tercapai secara optimal.

Saran

Pengembangan LKPD digital berbasis Canva sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan guru serta karakteristik siswa agar produk yang dihasilkan benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini penting karena media ajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan tuntutan kurikulum akan lebih mudah diterima serta digunakan dalam proses pembelajaran. Guru membutuhkan media yang praktis, menarik, dan mudah disesuaikan dengan materi, sementara siswa memerlukan tampilan visual yang sederhana, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut, LKPD digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap,

tetapi juga sebagai media utama yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS.

Sebelum diimplementasikan secara luas, LKPD digital perlu melalui tahap uji coba terbatas untuk memperoleh masukan langsung dari guru maupun siswa sebagai pengguna utama. Uji coba ini dapat memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kelemahan produk, sehingga pengembang dapat melakukan revisi agar LKPD lebih efektif dan sesuai kebutuhan. Selain itu, guru dan siswa juga disarankan mengikuti pelatihan singkat mengenai cara penggunaan LKPD digital berbasis Canva, baik dalam hal teknis maupun strategi penerapan di kelas. Dengan adanya pelatihan, diharapkan proses pemanfaatan LKPD digital dapat berjalan optimal, meminimalkan hambatan teknis, dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, serta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Hadijah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. : : *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 10. <https://ejurnal.staibabussalamsula.ac.id/index.php/JUANGA/article/view/186/158>
- Ade Tias Putri Riyanto, M., & Juliana Dwi Putri, S. (2024). *Expertnet: Exploration Journal of Technological Education Trends The Utilization of Canva Application in Innovative Learning For Elementary School Teachers*. <https://doi.org/10.37630/expertnet.v1i2.271>
- Andriani Tuti. (2016). *SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/1930>
- Aulia, D. U., & Usman, H. (2023). *Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Ipa Berbasis Liveworksheet Dengan Model Problem Based Learning*. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3>
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing among Five Approaches*.
- Diah Puspitasari, A. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN MODUL CETAK DAN MODUL ELEKTRONIK PADA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Dicky Iqbaluddin & Aufia Aisa. (2020). *Asas Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Sosial Budaya, Psikologis, Kebahasaan dan Pendidikan)*.
- Doddamani, A. S., & Sisodia, S. S. (2020). Use of Digital device in Academic Achievement by the Post Graduate Students of MPUAT, Udaipur (Rajasthan). *International Journal of Current Microbiology and Applied Sciences*, 9(9), 1334–1341. <https://doi.org/10.20546/ijcmas.2020.909.163>
- Hanifah Aisyah Nur. (2020). *Development of History Interactive Learning Media Through Ludo Teaching to Improve Student's Critical Thinking*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Haryana Putri, A. C., Sulistyaningsih, D., & Suprayitno, I. J. (2025). Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition dengan Pendekatan Etnomatematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 286–297. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5197>
- Indawati, N., Andariana, F. T. P., & Pristyoawti, D. (2022). IPS Learning on Natural Environmental Material and Artificial Environment Based on Contextual Teaching And Learning Through Interactive Comic Media. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1085. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1085-1092.2022>
- Jannah, I. K., & Suciptaningsih, O. A. (2023). *Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS*. <http://jiip.stkipyapisdompau.ac.id>
- Marsim, F., Danial, M., & Syahrir, M. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Solving pada Materi Titration Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 5(2), 2597. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.13315>

- Mutammimah, matul, Satrijono, H., Kurniasih, F., Guru Sekolah Dasar, P., Negeri Jember, U., Pucang Sidoarjo, S. I., & Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, D. (2022). PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MATERI PANTUN DENGAN BERBANTUAN APLIKASI QUIZZZ KELAS V SDN PUCANG IV SIDOARJO. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Nursobah, A. (2019). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN MI/SD*.
- Olapane, E. C. (2021). *Journal of Humanities and Social Sciences Studies (JHSSS) An In-depth Exploration on the Praxis of Computer-assisted Qualitative Data Analysis Software (CAQDAS)*. <https://doi.org/10.32996/jhsss>
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Rahayu Fuji. (2023). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK*.
- Rizky, R., Zainuddin, M., & Murdiah, S. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Video Interaktif Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan Penguatan Karakter Semangat Kebangsaan Kelas V SDN. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 933–943. <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p933-943>
- Roy, A. (2019). TECHNOLOGY IN TEACHING AND LEARNING. In *International Journal of Innovation Education and Research* (Issue 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.31686/IJIE R.VOL7.ISS4.1433>
- Rusnilawati, R., Rahmawati, R. O., Amalia, R. R., Kurniasih, R., Aguvia, R. D., Pamungkas, R. S. A., Ronalia, R., Nisa', R., Pratiwi, S., Mardiana, S., Hazima, A. A., & Rahman, F. (2024). Pelatihan Pembuatan LKPD dan Video Pembelajaran dengan Pendekatan CRT melalui Aplikasi Canva bagi Guru Sekolah Dasar. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(12), 2355–2365. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i12.7650>
- Saputri, R. E., Syavina, Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1113>
- Supardi Novitasari, & RakhmAwati Rosida. (2018). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (1), 2018, 49–55, 1(1), 49–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/DJM.V1I1.2012>
- Supriadi, D., Tinggi Agama Islam Al-Hidayah, S., Sholeh Iskandar, J. K., Tanah Sereal, K., Raya Dramaga, J., Margajaya, K., Bogor Barat, K., & Bogor, K. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL: STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z*. <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/snii s/article/download/851/328>.
- Usman, H., Nurhasanah, N., & Wulandari, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Wayan Lasmawan, I., Kertih, I. W., Studi, P., Dasar, P., & Pendidikan Ganesha, U. (2025). EKSPLORASI FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN IPS KONTEKSTUAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR: PERSPEKTIF GURU DAN SISWA NI PUTU ELLYS SUCITHA DEWI. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4, 2025. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Wulandari Nada, R. P. Abd. K. (2021). Analisis Kreativitas Guru Kelas dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). In *AGUSTUS: Vol. IV* (Issue 2). <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/download/1280/732>.
- Zulhilmi, F., Suneki, S., Studi, P., Profesi, P., Prajabatan, G., Kewarganegaraan, P., Kewarganegaraan, D., Pascasarjana, F., Universitas, /, Semarang, P., Semarang, J., & Tengah, I. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1).

<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/6172>