
PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBASIS CANVA MENGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 BARUMUN T.A. 2024/2025

Priskilia Jeini Patinama¹, Sundut Azhari Hasibuan², Veri Pramudia Fadli³

^{1,2,3}STKIP Padang Lawas

Email: patinamapriskiliajeini@gmail.com¹, sundutazharahasibuan@gmail.com²,
veripramudiafadli30@gmail.com³

Abstrak: Penggunaan LKPD di kelas X SMA Negeri 1 Barumun masih bersifat konvensional dan belum mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD yang digunakan di sekolah hanya berupa kumpulan soal latihan tanpa ilustrasi atau tahapan pembelajaran yang jelas, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga masih berada pada kategori kurang kreatif dengan persentase ketuntasan peserta didik dalam pre-test sebesar 0%. Sehingga dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik salah satunya dengan pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika di kelas X SMA Negeri 1 Barumun. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan LKPD interaktif berbasis Canva mendapat nilai sebesar 84,78% yang berada pada kategori “Valid”. Kepraktisan LKPD interaktif berbasis Canva mendapat nilai sebesar 90,47%. Keefektifan LKPD interaktif berbasis Canva mendapatkan nilai sebesar 81,25% berada pada kategori “Sangat Efektif”. (2) LKPD interaktif berbasis Canva menggunakan model *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sebesar 81,25%.

Kata Kunci: Pengembangan LKPD, Interaktif, Canva, Berpikir Kreatif, *Discovery Learning*.

Abstract: The use LKPD in class X of SMA Negeri 1 Barumun is still conventional and has not been able to increase student activity in the learning process. LKPD used in schools is only a collection of practice questions without illustrations or clear learning stages, so that learning feels monotonous and less interesting. Students creative thinking abilities are also still in the less creative category with a percentage of student completion in the pre-test of 0%. So in an effort to improve students mathematical creative thinking abilities, one of them is by developing interactive LKPD based on Canva. This study aims to find out how the development of interactive LKPD based on Canva using the *Discovery Learning* model to improve mathematical creative thinking abilities in class X of SMA Negeri 1 Barumun. This study is a research and development (R&D). By using the 4D development model the. The results of this study indicate that: (1) The validity of interactive LKPD based on Canva got a value of 84,78% which is in the “Valid” category. The practicality of interactive LKPD based on Canva got a value of 90,47%. The effectiveness of the Canva based interactive LKPD received a score of 81,25% in the “Very Effective” category. (2)

The Canva based interactive LKPD using the Discovery Learning model developed can improve students creative mathematical thinking skills by 81,25%.

Keywords: *Development of LKPD, Interactive, Canva, Creative Thinking, Discovery Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan pada era globalisasi saat ini dituntut berbasis teknologi untuk membentuk individu yang unggul dan siap dalam menghadapi perubahan zaman. Maka dari itu, lembaga pendidikan formal yaitu sekolah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan yang mampu menumbuhkan empat keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi dan kolaborasi. Salah satu pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam membentuk pola pikir peserta didik adalah matematika.

Muis dkk (2023:272) berpendapat bahwa matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia serta mendasari perkembangan teknologi modern. Dalam konteks pendidikan, penguasaan matematika menjadi syarat dasar bagi peserta didik untuk dapat memahami dan berkontribusi dalam berbagai bidang ilmu lainnya.

Pentingnya peserta didik mempelajari matematika diungkapkan oleh Jannah dkk (2023:236) yang mengungkapkan bahwa: “*Mathematics is the key to opportunity*”. Bagi seorang peserta didik keberhasilan pembelajaran matematika akan membuka pintu karir yang cemerlang dalam kehidupannya.

Kemampuan yang dapat menunjang peserta didik dalam pembelajaran abad 21 dimana peserta didik dituntut untuk mengembangkan keterampilan yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) satu diantaranya kemampuan berpikir kreatif. Viona dkk (2023:559) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang manusia.

Pentingnya berpikir kreatif juga diungkapkan oleh Wijaya dkk (2022:110): “*Student who are able to think creatively are able to solve problem effectively*”. Artinya agar dapat bersaing dalam

dunia kerja dan kehidupan pribadi, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah.

Beka dkk (2021:655) mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran peserta didik adalah bahan ajar. Sugianto (2024:1796) mengatakan untuk mengevaluasi kualitas bahan ajar dapat dilihat dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan bahan ajar. Dengan adanya bahan ajar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.. Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting bagi guru dan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Dachi & Perdana (2021:42) berpendapat bahwa LKPD merupakan salah satu bahan ajar berupa lembaran yang memuat materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas sebagai panduan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka. Fauziyah & Hamdu (2022:177) mengatakan bahwa LKPD yang baik adalah LKPD yang mendukung proses pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik untuk aktif berpikir dan aktif berbuat terhadap pemecahan masalah yang ada.

Eryani et al (2025:324) juga mengungkapkan bahwa: *“The Student Worksheet is an essential part of the learning tools that serves as a medium to provide students with opportunities to be active and creative through the learning process”*.

Artinya LKPD merupakan bagian penting dari perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai media untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi pada penggunaan alat-alat bantu mengajar disekolah dan lembaga pendidikan yang ada.

Mengingat pentingnya LKPD dalam pendidikan, pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Menurut Resmi dkk (2021:337) Canva merupakan program desain online yang menyiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media

pembelajaran. Irkhamni dkk (2021:134) mengatakan bahwa aplikasi Canva memiliki berbagai template, variasi bentuk, gambar, warna, dan huruf yang beraneka ragam sehingga mendukung pembuatan bahan ajar yang menarik.

Kajian yang telah dilakukan oleh Maulia (2023) diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizanta & Arsanti (2022) mengungkapkan bahwa Canva sangat menunjang proses pendidikan yang dibuktikan dengan adanya layanan *Canva for Education* yang didesain untuk pendidik dan peserta didik agar memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kolaboratif.

Sehingga 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 serta mendukung eksplorasi mereka.

Disamping bahan ajar, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah Guru. Guru harus meningkatkan kompetensinya dalam memilih model pembelajaran. Dikarenakan pembelajaran di sekolah masih berfokus pada peran guru (*teacher oriented*). Salah satu model yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Discovery Learning*.

Menurut Suryaningrum dkk (2023:224) *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran terpadu dan mengembangkan peran peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dan mendalami konsep-konsep pembelajaran untuk menyimpan hasilnya dalam memori untuk waktu yang lama. Eriansyah & Badillah (2023:152) mengatakan bahwa dalam penerapannya, pembelajaran *Discovery Learning* melatih kemampuan peserta didik untuk mengamankan dan berkonsentrasi secara rutin, memiliki ketajaman dalam menyelesaikan masalah, dan memanfaatkan informasi yang masuk akal.

Melihat permasalahan-permasalahan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Canva Menggunakan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Barumun T.A 2024/2025 ”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Edray & Hamimah (2023:83) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifannya. Penelitian yang dilakukan peneliti dengan metode *Research and Development* (R&D) dikarenakan peneliti mengembangkan bahan ajar berupa LKPD interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik.

Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti adalah model 4D. Arifin dkk (2022:122) mengungkapkan bahwa Model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) and penyebaran (*Disseminate*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, observasi.

Teknik analisis data pengembangan bahan ajar berupa LKPD merujuk pada metode atau pendekatan yang digunakan untuk memproses, menganalisis, dan mengevaluasi data yang terkait dengan pengembangan LKPD. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan keefektifan yang dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berikut ini penjelasan lebih lanjut.

Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dari bahan ajar yang digunakan dipenelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Rumus yang digunakan adalah:

$$X = \frac{\sum(\text{skor} \times \text{banyaknya jawaban})}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Persentase kevalidan

n = Jumlah butir rubrik

Untuk dapat memberikan makna dan mengambil keputusan dari penilaian bahan ajar oleh validator dalam menentukan kevalidan bahan ajar digunakan ketetapan sebagai berikut :

Tabel 1 Range dan Kriteria Kevalidan Produk

Interval	Kriteria
85 % x 100 %	Sangat valid
70 % x < 85 %	Valid
55 % x < 70%	Cukup valid

40% x < 55 %	Kurang valid
0% x < 40 %	Tidak Valid

Razak dkk, (2023:65)

Menurut Razak dkk (2023:65) bahan ajar dikatakan valid apabila persentase kevalidan berada dalam kriteria minimal valid.

Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dari bahan ajar yang dikembangkan ini menggunakan data yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah :

$$X = \frac{\text{Angket Respon Guru (\%)} + \text{Angket Respon Peserta didik(\%)}}{2}$$

Keterangan:

X = Persentase kepraktisan

Untuk dapat memberikan makna dan mengambil keputusan dari penilaian angket respon guru dan angket respon peserta didik dalam menentukan kepraktisan bahan ajar digunakan ketetapan sebagai berikut :

Tabel 2 Range dan Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kriteria
85 % x 100 %	Sangat Praktis
70 % x < 85 %	Praktis
55 % x < 70%	Cukup Praktis
40% x < 55 %	Kurang Praktis
0% x < 40 %	Tidak Praktis

Razak, dkk, 2023:65)

Menurut Razak dkk (2023:65) bahan ajar dikatakan praktis apabila persentase kepraktisan berada dalam kriteria minimal praktis.

Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dari bahan ajar yang dikembangkan ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penilaian hasil tes peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\text{Banyaknya peserta didik yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Tabel 3 Kriteria Konversi Data Keefektifan Bahan Ajar Matematika

Persentase KKM	Kategori
80 % < x 100 %	Sangat Efektif
60 % < x 80 %	Cukup Efektif
40 % < x 60 %	Kurang Efektif
20 % < x 40 %	Tidak Efektif
0% x 20 %	Sangat Tidak Efektif

Razak, dkk, (2023:66)

Menurut Razak, dkk (2023:66) bahan ajar efektif apabila persentase peserta didik yang mencapai batas ketuntasan minimum (KKM) berada pada kriteria minimal cukup efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

1) Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Ibu Rahayu Sri Rizki Hasibuan, S.Pd.I sebagai guru matematika kelas X SMA Negeri 1 Barumon menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan dan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada kompetensi, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pelaksanaan pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka diarahkan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, serta mendorong peserta didik agar mampu menemukan konsep melalui proses eksplorasi. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran di SMA Negeri 1 Barumun masih didominasi oleh metode ceramah. Selain itu bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kreatif matematika khususnya melalui LKPD. LKPD yang tersedia belum mengakomodasi pendekatan yang memungkinkan peserta didik melakukan penemuan secara aktif dan mandiri sesuai dengan karakteristik model *Discovery Learning*. Maka dari itu diperlukan pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva yang dirancang menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah.

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam pengembangan bahan ajar berupa LKPD interaktif berbasis Canva ini diperlukan analisis karakteristik peserta didik. Tujuan dari analisis karakteristik peserta didik ini untuk memahami bagaimana cara belajar, minat, serta kecenderungan sikap dan kemampuan peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan besar peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Peserta didik terbiasa menerima informasi secara langsung dari guru tanpa aktif bertanya atau mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Selain itu, peserta didik juga mudah merasa jenuh terhadap metode pembelajaran yang monoton dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa kemampuan matematika peserta didik khususnya dalam aspek berpikir kreatif masih dalam kategori kurang kreatif. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik yang dipaparkan di atas peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Pengembangan LKPD interaktif berbasis Canva yang dirancang dengan pendekatan *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3) Analisis Materi

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap materi yang akan dibahas dalam LKPD. Materi yang dibahas dalam LKPD ini adalah materi vektor yang dipelajari pada semester genap kelas X SMA.

4) Spesifikasi Tujuan

Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD dan indikator yang sesuai dengan silabus kelas X SMA.

Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

LKPD interaktif berbasis Canva ini dirancang dan dikembangkan untuk materi vektor kelas X SMA. Pada tahap ini peneliti mulai merancang LKPD interaktif berbasis Canva pada pokok bahasan vektor. Kegiatan pada tahap ini adalah rancangan awal, pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan tes.

1) Rancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan rancangan awal pembuatan LKPD vektor yang akan dikembangkan. Pada tahap ini melalui beberapa kegiatan yaitu:

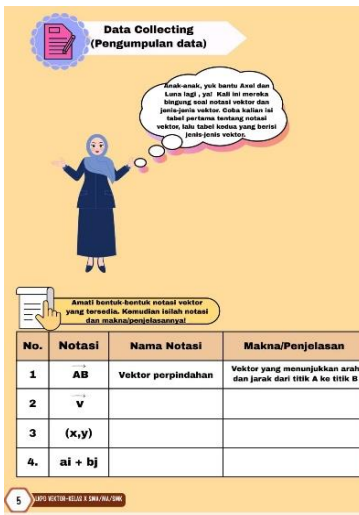
- **Membuat judul**

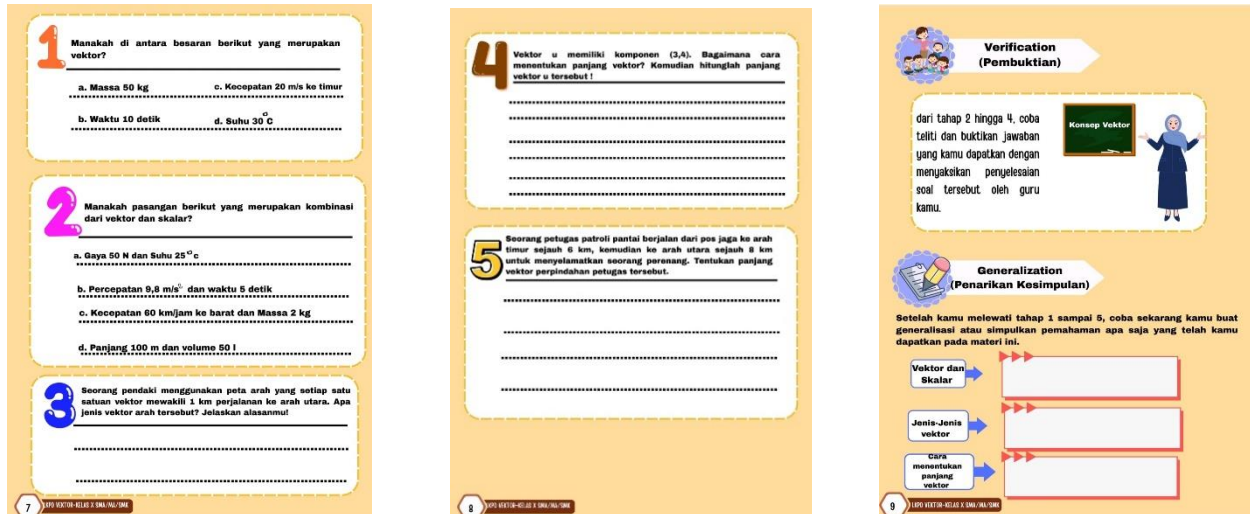
Pada Penelitian ini dikembangkan LKPD interaktif berbasis Canva tentang mata pelajaran matematika materi vektor dengan judul “LKPD Vektor dan Operasinya”.

- **Menentukan ukuran kertas dan jenis huruf**

Pada tahap ini menentukan ukuran kertas dan jenis huruf yang akan digunakan pada rancangan awal produk. Pada penelitian ini digunakan ukuran kertas A4 dan jenis huruf Archivo Black dan Handy Casual.

- **Menentukan gambar dan warna yang menarik, kegiatan ini meliputi pembuatan cover, karakter, dan materi.**





Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKPD yang dirancang dengan menggunakan platform Canva. Pemilihan media ini didasari oleh kemudahan dalam menyajikan informasi dan visual yang menarik, sehingga dapat memperlancar komunikasi pembelajaran. Dengan media ini dapat menambah ketertarikan peserta didik dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, terutama memahami konsep-konsep yang diajarkan.

2) Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan dengan mengkaji format-format LKPD yang sesuai dengan format rencana pembelajaran dalam kurikulum merdeka dan dipadu dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

3) Penyusunan Tes

Tes yang disusun merupakan tes kemampuan berpikir kreatif. Tes yang disusun terdiri dari 4 butir soal pre-test dan 4 butir soal post-test. Penyusunan tes ini meliputi perancangan kisi-kisi, butir soal tes kemampuan berpikir kreatif, alternatif penyelesaian dan skor per indikator kemampuan berpikir kreatif.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Terdapat 3 langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut;

1) Validasi Produk

Validasi dilakukan dalam 2 bentuk yaitu validasi isi dan validasi konstruk.

- Validasi Isi

Validasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media.

Tabel 4 Daftar Nama Validator

No	Validator	Jabatan
1	Syarimah Siregar, M.Pd	Dosen STKIP Padang Lawas
2	Rahayu Sri Rizki Hasibuan, S.Pd.I	Guru Matematika Kelas X SMA Negeri 1 Barumun

Data hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Penilaian Validasi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Penilaian Validator		Rata-Rata	Kategori
Ahli Materi	Ahli Media		
84,16%	85,41%	84,78%	Valid

Berdasarkan tabel di atas bahwa LKPD interaktif berbasis Canva dinyatakan valid. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata validasi sebesar 84,78% berada pada kategori valid. Dengan demikian kedua indikator kevalidan bahan ajar terpenuhi.

Setelah produk divalidasi oleh validator, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi dan validator ahli media. Validator menyarankan agar seharusnya diberi contoh soal terlebih dahulu baru diberi tugas, walaupun sudah diberi materi secara pengertian. Validator juga menyarankan agar pada contoh soal sebaiknya diberi penyelesaian jalan pada soal tersebut.

- Validasi Konstruk

Validasi ini dilakukan secara kuantitatif melalui analisis statistik terhadap butir-butir soal. Adapun hasil uji validitas pada pre-test kemampuan berpikir kreatif disajikan sebagai berikut:

Tabel 6 Validitas Butir Soal Pre-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	r_{xy}	Interpretasi	t_{hitung}	t_{tabel}	Kategori	Keputusan
1	0,77	Tinggi	4,36	1,75	Valid	Digunakan
2	0,85	Tinggi	5,85	1,75	Valid	Digunakan
3	0,67	Tinggi	3,32	1,75	Valid	Digunakan
4	0,77	Tinggi	4,40	1,75	Valid	Digunakan

Sedangkan hasil uji validitas untuk soal post-test kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Validitas Butir Soal Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	r_{xy}	Interpretasi	t_{hitung}	t_{tabel}	Kategori	Keputusan
1	0,69	Tinggi	3,41	1,75	Valid	Digunakan
2	0,89	Tinggi	7,00	1,75	Valid	Digunakan
3	0,63	Tinggi	2,95	1,75	Valid	Digunakan
4	0,79	Tinggi	4,61	1,75	Valid	Digunakan

Tabel di atas adalah uji coba instrument penelitian tes kemampuan berpikir kreatif matematis untuk 4 soal pre-test dan post-test berbentuk essay dengan taraf signifikan 5%, $dk = 15$, diperoleh $t_{tabel} = 1,75$. Jika merujuk pada kriteria pengujian, dengan kriteria pengujian adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tes kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan atau bersifat valid. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*, maka disimpulkan bahwa tes kemampuan berpikir kreatif matematis dapat digunakan atau valid.

2) Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk dapat dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket respon guru dan angket respon peserta didik diberikan pada setiap akhir pertemuan pembelajaran. Kepraktisan produk disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Kepraktisan Produk

Responden	Persentase	Kategori
Guru	91,47%	Sangat Layak
Peserta Didik	89,47%	Sangat Baik
Rata-Rata	90,47%	Sangat Praktis

Hasil penilaian responden sebagai nilai kepraktisan LKPD interaktif berbasis Canva adalah sebesar 90,47% berada pada kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, kedua indikator kepraktisan bahan ajar terpenuhi.

3) Keefektifan Produk (Uji Coba Produk)

Pada tahap ini dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada yahap uji coba skala kecil diperoleh dari uji coba produk terhadap 5 orang peserta didik kelas X-G SMA Negeri 1 Barumun. Hasil uji coba skala kecil disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9 Keterangan Peserta Didik Lulus KKM Uji Coba Skala Kecil

Keterangan	Jumlah Peserta didik	Persentase
Tuntas	4 orang	80%
Tidak Tuntas	1 orang	20%

Selanjutnya dilakukan tahap uji coba skala besar. Pada tahapan ini dilakukan uji keefektifan produk pada skala besar, hasil dari uji coba ini diperoleh dari uji coba produk terhadap 32 peserta didik kelas X-H SMA Negeri 1 Barumun. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik. Hasil uji coba skala besar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10 Kriteria Peserta Didik Lulus KKM Uji Coba Skala Besar

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	26	81,25%%
Tidak Tuntas	6	18,75%

Berdasarkan perhitungan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik yang mencapai KKM mendapatkan persentase 81,25% berada pada kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian indikator keefektifan bahan ajar terpenuhi.

Hasil Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran bahan ajar berupa LKPD interaktif berbasis Canva. Penyebaran ini dilakukan di sekolah uji coba produk yaitu di SMA Negeri 1 Barumon. Selain itu, LKPD interaktif berbasis Canva ini juga disebarkan ke beberapa sekolah lainnya, yaitu SMK Negeri 1 Barumon, SMA Negeri 1 Sosa dan SMA Negeri 1 Hutaraja Tinggi

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kevalidan LKPD interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Valid” dilihat berdasarkan penilaian angket validasi ahli materi dengan persentase rata-rata 84,16%. Penilaian Angket validasi ahli media pada LKPD interaktif berbasis Canva memperoleh kategori “Valid” dengan persentase rata-rata 85,41%. Sehingga dihasilkan rata-rata kevalidan sebesar 84,78% berada pada kategori “Valid”.
- 2) Kepraktisan LKPD interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dilihat berdasarkan penilaian angket respon guru dengan persentase rata-rata 91,47%. Penilaian angket respon peserta didik memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan persentase rata-rata 89,47%. Sehingga dihasilkan rata-rata kepraktisan sebesar 90,47% berada pada kategori “Sangat Praktis”.
- 3) Keefektifan LKPD interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan memperoleh persentase nilai rata-rata tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 80% . Dan terdapat peningkatan pada penilaian tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada uji coba skala besar yang memperoleh persentase sebesar 81,25% berada pada kategori “Sangat Efektif”.

- 4) Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Canva yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang baik.
- 5) LKPD interaktif berbasis Canva menggunakan model *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 81,25%. Dilihat dari hasil pre-test sebesar 0% dan post-test uji coba skala besar sebesar 81,25%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. LKPD interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian memiliki materi yang terbatas, sehingga diharapkan untuk produk selanjutnya dapat menggunakan materi yang lebih luas.
2. Pada saat penelitian, penulis hanya melakukan kegiatan uji coba pada satu sekolah saja, dan hanya menggunakan 2 kelas saja yang diteliti. Diharapkan untuk selanjutnya dapat diuji cobakan dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F. N., dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education untuk Menumbuhkan Kemampuan Literasi Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Bengkulu Utara*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 5(1), h. 119-131.
- Beka, Y. A., dkk. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Setting Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Aritmatika Sosial*. Jurnal Citra Pendidikan, 1(4), h. 654-662.
- Dachi, F. A., & Perdana, D. N. 2021. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering And Mathematics (STEM) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Pada Siswa Kelas XI Busana SMK Negeri 6 Padang*. Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti, 1(1), h. 38-48.
- Edray, A. E., & Hamimah, H. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada*

- Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal, 3(2), h. 80-91.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. 2023. *Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 2(3), h. 151-158.
- Eryani, R., dkk. 2025. *Needs Analysis for PBL-Based Mathematics Student Worksheet at SMPN L Sidoharjo*. Journal of English Language and Education, 10(2), h. 323-337.
- Fauziyah, S., & Hamdu, G. 2022. *Implementasi E-LKPD Berbasis ESD pada Kompetensi Berpikir Kritis di SD*. Attadib: Journal of Elementary Education, 6(1), h. 172-179.
- Irkhamni, I., dkk. 2021. *Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan, 2, h. 127-134.
- Jannah, E. C., dkk. 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Pop Up Book Materi Penyajian Data Kelas IV*. Pedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal), 9(2), h. 236-241.
- Maulia, S. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi, Vol. 1, No. 1, h. 83-87.
- Muis, S., dkk. 2023. *Meningkatkan Keterampilan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Manik-Manik Pada Siswa Kelas I Sd Inpres Talaborong Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa*. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(2), h. 271-282.
- Razak, A., dkk. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Model ADDIE Berbasis Flip Pdf Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Jambi Medan*. Journal Mathematics Education Sigma 4(1), h. 63-70.
- Resmini, S., dkk. 2021. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Abdimas Siliwangi, 4(2), h. 335-343.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. In Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 2, No. 1, h. 560-568.

- Sugianto, S. 2024. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Efficacy Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ali Imron*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), h. 1794-1813.
- Suryaningrum, G. D., & Mawardi, M. 2023. *The Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 13(3), h. 222-230.
- Viona, V. O., dkk. 2023. *Telaah Model Challenge Based Learning Terintegrasi STEAM berbantuan Sevima Edlink terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, Vol. 6, h. 557-564.
- Wijaya, A. J., dkk. 2022. *Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 11(1), h. 108-122.