

**INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI LKPD MENJODOHKAN
BERBASIS CANVA: STUDI KUALITATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS X DRBK 1
SMK NEGERI 5 BATAM**

**INNOVATION IN HISTORY LEARNING THROUGH CANVA-BASED
MATCHING LKPD: A QUALITATIVE STUDY OF GRADE X DRBK 1
STUDENTS AT SMK NEGERI 5 BATAM**

Elvina Puspita Sari¹, Fitri Yanti², Yuliasman³, Doni Subrata⁴

¹(Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Riau Kepulauan, Kepulauan Riau, Indonesia)
elvinapas@gmail.com¹, fit.ugm@gmail.com², yuliasman@smk5batam.sch.id³, doni@fkip.unrika.ac.id⁴

Abstrak

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah kejuruan masih kerap dipersepsikan sebagai pembelajaran yang monoton sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar cenderung terbatas. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan bermakna. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjodohkan berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah. Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan LKPD menjodohkan berbasis Canva serta menggambarkan respons dan pengalaman belajar peserta didik kelas X DRBK 1 SMK Negeri 5 Batam. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD menjodohkan berbasis Canva menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih terarah, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang terstruktur membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah yang bersifat faktual. LKPD ini dipandang sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang praktis dan kontekstual di SMK.

Kata Kunci; *Inovasi Pembelajaran, Lkpd Menjodohkan, Pembelajaran Sejarah.*

Abstract

History learning in vocational high schools is often perceived as monotonous, resulting in limited student engagement. This situation encourages the need for learning innovations that can provide more varied and meaningful learning experiences. One such innovation is the use of Canva-based matching student worksheets (LKPD) in history learning. This study aims to describe the implementation of Canva-based matching student worksheets and describe the responses and learning experiences of grade X DRBK 1 students at SMK Negeri 5 Batam. The study used a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The study results show that the use of Canva-based matching student worksheets creates a more focused, participatory, and relevant learning environment for students. The attractive visual display

and structured presentation of the material help students understand factual historical material. This LKPD is seen as an alternative, practical and contextual learning innovation in vocational high schools

Keywords; *Learning Innovation, Matching Lkpd, History Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1). Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, di mana interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar menjadi kunci utama dalam membentuk karakter serta kompetensi peserta didik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu memilih dan menggunakan media serta perangkat pembelajaran yang tepat. Pemilihan media yang sesuai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar (Suswanto, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, termasuk dalam pemanfaatan media dan perangkat pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu menjembatani perbedaan gaya belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran sejarah, yang selama ini masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan identik dengan hafalan fakta (Anis, 2016).

Pembelajaran sejarah sejatinya memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran sejarah, kemampuan berpikir kritis, serta sikap nasionalisme peserta didik. Anis (2016)

menegaskan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya mampu merangsang pemikiran kritis dan kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta melatih kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi sejarah secara kontekstual. Namun, pada praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah masih sering dilaksanakan dengan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru.

Astrini Eka Putri (2024) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena masih menggunakan pendekatan satu arah, di mana guru mendominasi pembelajaran dan peserta didik berperan sebagai pendengar pasif. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMK Negeri 5 Batam. Berdasarkan hasil observasi awal pada peserta didik kelas X, pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah, kegiatan mencatat materi dari buku teks, serta evaluasi berupa soal pilihan ganda yang menekankan hafalan fakta, seperti tokoh, peristiwa, dan waktu kejadian. Pola pembelajaran yang berpusat pada guru ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu menekankan ceramah dan hafalan cenderung menghambat partisipasi aktif peserta didik. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat kurang antusias, jarang terlibat dalam diskusi, serta mengerjakan tugas hanya sebagai pemenuhan kewajiban tanpa menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi sejarah.

Hasil refleksi pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik mudah merasa jenuh ketika pembelajaran sejarah dilakukan secara monoton. Dalam beberapa pertemuan, peserta didik terlihat kehilangan fokus, berbicara dengan teman sebangku, atau menyalin jawaban tanpa memahami isi materi. Menurut Hamalik (2017), kejenuhan belajar muncul ketika pembelajaran tidak memberikan variasi aktivitas dan rangsangan visual yang memadai. Jawaban peserta didik pada saat evaluasi juga cenderung bersifat dangkal dan belum menunjukkan kemampuan mengaitkan konsep sejarah dengan konteks yang lebih

luas, padahal pembelajaran sejarah seharusnya mampu melatih kemampuan analisis dan interpretasi peserta didik (Anis, 2016).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang pada umumnya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktis, kontekstual, dan visual. Hal ini sejalan dengan panduan pembelajaran SMK yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), yang menekankan pentingnya penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang konkret untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan perangkat pembelajaran yang digunakan, khususnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang berisi rangkaian tugas dan petunjuk kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Trianto (Putri & Sholikhah, 2020) menyatakan bahwa LKPD berfungsi sebagai sarana untuk 3 membimbing peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar secara mandiri dan terarah. Namun, LKPD yang digunakan selama ini masih bersifat teks-dominan, kurang menarik secara visual, serta belum memberikan variasi aktivitas yang mampu mendorong keaktifan peserta didik. Prastowo (2018) menegaskan bahwa bahan ajar yang minim unsur visual cenderung kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan LKPD agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu bentuk LKPD yang dapat digunakan adalah LKPD menjodohkan. Bentuk LKPD ini menyajikan aktivitas menghubungkan dua informasi, seperti tokoh dengan peristiwa, peristiwa dengan waktu, atau konsep dengan penjelasannya. Sukardi (2019) menyatakan bahwa aktivitas menjodohkan dapat melatih kemampuan peserta didik dalam menghubungkan konsep secara logis serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat faktual seperti sejarah.

Agar LKPD menjodohkan lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik, diperlukan perancangan tampilan yang baik. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan LKPD adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain yang

menyediakan berbagai template dan fitur visual untuk membantu guru menyusun bahan ajar dengan tampilan yang rapi, menarik, dan terstruktur (Wulandari & Mudinillah, 2022). Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai alat bantu dalam proses perancangan dan pembuatan LKPD, bukan sebagai media pembelajaran digital yang digunakan secara langsung di kelas. LKPD yang telah dirancang menggunakan Canva kemudian dicetak dan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Penggunaan Canva dalam pembuatan LKPD menjodohkan memungkinkan guru menyusun LKPD dengan tampilan yang lebih variatif tanpa mengubah esensi kegiatan pembelajaran. Tampilan LKPD yang menarik secara visual diharapkan dapat mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Putri et al. (2023) menyatakan bahwa desain bahan ajar yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih positif dan mendorong keaktifan peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam Inovasi Pembelajaran Sejarah melalui LKPD Menjodohkan Berbasis Canva: Studi Kualitatif pada Peserta Didik Kelas X DRBK 1 SMK Negeri 5 Batam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses penerapan LKPD menjodohkan yang dikembangkan serta respons peserta didik terhadap penggunaannya dalam pembelajaran sejarah.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada eksplorasi dan deskripsi secara mendalam terhadap fenomena pembelajaran sejarah, khususnya penggunaan Canva dalam pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjodohkan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alamiah. Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik lisan maupun tertulis, dari orang-orang serta perilaku yang diamati (Bogdan & Taylor, dalam Safarudin

et al., 2023). Penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena dalam konteks alamiah dengan menekankan makna, proses, dan perspektif partisipan. Studi kasus digunakan untuk mengkaji secara komprehensif dinamika pembelajaran dalam satu konteks kelas tertentu.

Lokasi penelitian adalah SMK Negeri 5 Batam yang beralamat di Kav. Bukit Kamboja, Kelurahan Sungai Pelunggut, Kecamatan Sagulung, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Sekolah ini dipilih karena menjadi tempat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti dan telah menerapkan penggunaan LKPD dalam pembelajaran sejarah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X DRBK 1 SMK Negeri 5 Batam yang mengikuti pembelajaran sejarah. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik kelas X berada pada tahap awal adaptasi pembelajaran di sekolah menengah kejuruan, sehingga relevan untuk dikaji dalam penerapan inovasi pembelajaran sejarah.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan dalam perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis data. Instrumen pendukung meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran sejarah, khususnya penggunaan LKPD menjodohkan berbasis Canva. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah dan beberapa peserta didik untuk menggali pandangan, pengalaman, serta respons terhadap penggunaan LKPD. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa LKPD, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif naratif untuk menggambarkan proses penerapan LKPD dan respons peserta didik. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan diverifikasi melalui teknik triangulasi. Keabsahan data diuji melalui

triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi Pembelajaran

Secara etimologi inovasi berasal dari kata latin innovation yang berarti pembaharuan dan perubahan . Kata kerja innovo yang artinya mempengaruhi dan mengubah. inovasi adalah satu perubahan yang baru dan menuju ke arah perbaikan, yang lain atau dari yang sebelumnya yang dilakukan dengan sengaja dan terencana. Inovasi adalah gagasan, perbuatan atau sesuatu yang baru dalam konteks sosial tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi.

Inovasi pembelajaran merupakan pembaruan dalam proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan kualitas belajar. Menurut Rusman (2017), inovasi pembelajaran mencakup pembaruan dalam metode, media, maupun strategi pembelajaran agar proses belajar lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Inovasi diperlukan sebagai respons terhadap perubahan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan.

Dalam pembelajaran sejarah, inovasi sangat penting untuk mengatasi kejenuhan belajar. Joyce, Weil, dan Calhoun (2016) menekankan bahwa pembelajaran yang inovatif harus memberikan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan reflektif agar peserta didik dapat membangun pemahamannya sendiri.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain online yang membantu guru membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, dan pengeditan foto. Aplikasi ini memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya dalam pembelajaran mereka (Wulandari & Mudinillah, 2022).

b. Kelebihan Aplikasi Canva

Jurnal (Monoarfa & Haling, 2021) menyebutkan beberapa keunggulan aplikasi Canva:

- 1) Membantu membuat desain yang mereka butuhkan, seperti poster, sertifikat, informasi, template video, presentasi, dan lainnya, dengan menggunakan aplikasi Canva.

- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang menarik dan mudah diakses, seseorang dapat dengan mudah membuat desain yang sudah ada dengan hanya menyesuaikan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan pilihan lainnya.
- 3) Aplikasi Canva mudah diakses: karena dapat diakses melalui Android dan iPhone, Anda hanya perlu mendownloadnya jika Anda menggunakan ponsel. Jika Anda menggunakan laptop, Anda dapat membuka web Canva atau Chrome dan masuk ke aplikasi tanpa perlu mendownloadnya.

c. Kekurangan Aplikasi Canva

Jurnal (Monoarfa & Haling, 2021) menyebutkan beberapa kekurangan aplikasi Canva:

- 1) Aplikasi Canva membutuhkan jaringan internet yang kuat. Jika tidak ada internet atau kuota dalam gawai atau laptop Anda yang dapat mengaksesnya, aplikasi tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain.
- 2) Template, stiker, ilustrasi, font, dan fitur lainnya di aplikasi Canva memerlukan biaya, jadi beberapa di antaranya memerlukan biaya. Namun, banyak template gratis yang menarik membuatnya tidak masalah. hanya cara pengguna dapat menjadi kreatif dan menarik.
- 3) Terkadang, desain yang dipilih berhubungan dengan desain lain. Ini dapat terjadi karena template, gambar, warna, atau faktor lain. Namun, ketika pengguna memilih desain yang berbeda, ini tidak menjadi masalah.

3. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kegiatan Peserta Didik atau yang disingkat dengan LKPD adalah salah satu bagian dari perangkat pembelajaran. LKPD harus dikembangkan oleh guru untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Trianto (Putri & Sholikhah, 2020), LKPD adalah pemahaman yang digunakan untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah. Menurut Katirani (2016) dan Anissa (2021), LKPD adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dilakukan siswa agar mereka lebih aktif dan dapat memahami proses pembelajaran.

4. Soal Menjodohkan

Menurut Sukardi (210:123) item tes menjodohkan sering juga disebut matching test item. Item tes menjodohkan ini juga termasuk dalam kelompok teks objektif. Secara fisik, bentuk item tes menjodohkan terdiri atas dua kolom yang sejajar. Sedangkan menurut Burhan (2001:91) dalam tes bentuk menjodohkan, siswa dituntut untuk menjodohkan, mencocokkan, menyesuaikan, atau menghubungkan antara dua pernyataan yang

disediakan, pernyataan biasanya dietakkan dalam dua lajur, lajur kiri berupa pernyataan pokok atau pertanyaan dan lajur kanan merupakan jawaban atas pernyataan lajur kiri.

5. Penerapan LKPD Menjodohkan Berbasis Canva dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, penerapan LKPD menjodohkan berbasis Canva diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Guru menjelaskan secara singkat kompetensi yang diharapkan serta memberikan pengantar mengenai materi sejarah yang akan dipelajari. Tahap awal ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai arah dan fokus pembelajaran sehingga mereka memiliki kesiapan dalam mengikuti kegiatan belajar.

Setelah penyampaian tujuan pembelajaran, guru membagikan LKPD menjodohkan yang telah didesain menggunakan aplikasi Canva kepada peserta didik. LKPD tersebut memuat aktivitas mencocokkan antara tokoh, peristiwa, waktu, dan deskripsi peristiwa sejarah yang relevan dengan materi pembelajaran. Desain LKPD dibuat dengan memperhatikan aspek visual, seperti penggunaan warna yang tidak berlebihan, ikon pendukung, serta tata letak yang rapi, sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami isi LKPD.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan tingkat fokus dan ketertarikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan LKPD konvensional. Tampilan visual pada LKPD berbasis Canva membantu peserta didik memahami instruksi dengan lebih cepat dan jelas. Peserta didik tidak lagi banyak mengajukan pertanyaan terkait teknis pengerjaan LKPD, melainkan langsung terlibat dalam aktivitas mencocokkan yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain LKPD yang menarik dapat mengurangi hambatan pemahaman instruksi dan meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran.

Selain meningkatkan fokus belajar, penerapan LKPD menjodohkan berbasis Canva juga mendorong terjadinya interaksi antarpeserta didik. Beberapa peserta didik terlihat berdiskusi ringan dengan teman sebangku untuk memastikan kecocokan jawaban yang dipilih. Diskusi tersebut berlangsung secara spontan dan tetap relevan dengan materi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai LKPD menjodohkan berbasis Canva yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah, berikut ditampilkan contoh LKPD yang digunakan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung:



Gambar 1.1. Tampilan LKPD Menjodohkan Berbasis Canva

6. Respons dan Pengalaman Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik kelas X DRBK 1, diperoleh temuan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan LKPD menjodohkan berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan LKPD yang menarik, dengan penggunaan warna dan tata letak yang rapi, membuat mereka tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa LKPD menjodohkan berbasis Canva “lebih enak dilihat dan tidak membingungkan”, sehingga ia dapat langsung memahami apa yang harus dikerjakan tanpa merasa terbebani. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa desain visual pada LKPD berperan penting dalam membantu peserta didik memahami instruksi serta meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran sejarah.

Selain itu, peserta didik juga menyampaikan bahwa aktivitas menjodohkan membantu mereka mengingat materi sejarah dengan lebih mudah, khususnya materi yang berkaitan dengan tokoh, peristiwa, dan waktu kejadian. Dengan mencocokkan informasi yang saling berkaitan, peserta didik merasa lebih mudah memahami hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Tampilan visual pada LKPD berbasis Canva

turut memperkuat pemahaman tersebut karena informasi disajikan secara ringkas dan sistematis.

Dari sisi pengalaman belajar, peserta didik merasakan perubahan suasana pembelajaran sejarah yang cukup signifikan. Pembelajaran yang sebelumnya dianggap berat dan membosankan menjadi lebih ringan dan menyenangkan. LKPD tidak lagi dipersepsikan sebagai tugas administratif semata, melainkan sebagai bagian dari proses belajar yang membantu mereka memahami materi secara bertahap.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan LKPD menjodohkan berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih positif bagi peserta didik. Peserta didik merasa lebih nyaman, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD menjodohkan berbasis Canva dalam pembelajaran sejarah di kelas X DRBK 1 SMK Negeri 5 Batam merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Inovasi ini dilakukan melalui pengembangan tampilan LKPD agar lebih menarik secara visual tanpa mengubah esensi aktivitas pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya.

Penerapan LKPD menjodohkan berbasis Canva membantu peserta didik memahami instruksi dengan lebih mudah, meningkatkan fokus belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran sejarah. Desain LKPD yang rapi, berwarna, dan terstruktur membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan waktu belajar secara lebih efektif.

Respons dan pengalaman belajar peserta didik menunjukkan kecenderungan yang positif. Peserta didik merasa pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami. Aktivitas menjodohkan membantu peserta didik mengingat materi faktual sejarah serta memahami hubungan antara tokoh, peristiwa, dan waktu kejadian. Dengan demikian, LKPD menjodohkan berbasis Canva memberikan

pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

REFERENSI

- Anis, M. (2016). Pembelajaran Sejarah yang Menarik dan Efektif. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 487-500.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (pp. 1085-1092).
- Prastowo, A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533-540.
- Putri, I. O. H., & Sholikhah, N. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 4(2)
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukardi. (2010). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wulandari, R., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 89–98