



Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Canva Dengan Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kabupaten Pringsewu

Risma Margaretha Sinaga¹, Pujiati¹, Mona Adha¹

¹Program Studi Magister Pendidikan IPS, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Oktober 13, 2024

Approved Oktober 17, 2024

Keywords:

LKPD; Aplikasi Canva;
Kurikulum Merdeka

ABSTRAK

Pengetahuan guru mengenai alternatif pengembangan perangkat pembelajaran masih sangat kurang. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru-guru IPS SMP/ Sederajat di kabupaten Pringsewu dalam merancang LKPD menggunakan aplikasi Canva yang sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka dan kebutuhan peserta didik. Metode yang digunakan dalam penulisan dan pengabdian ini ialah deskriptif kualitatif, dengan tahapan dilapangan meliputi penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Berdasarkan analisis kegiatan pelatihan pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka di Kabupaten Pringsewu diperoleh hasil nilai rata-rata pre-test peserta pelatihan adalah 70,66 dan rata-rata post-test peserta adalah 80,95. Adapun secara keseluruhan persentase peningkatan hasil evaluasi peserta dari pre-test ke post-test mengalami peningkatan sebesar 14,56%. Persentase peningkatan dapat menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka bagi guru-guru SMP/ Sederajat di Pringsewu dapat mengembangkan potensinya dalam pembuatan LKPD yang menarik dan inovatif sehingga memudahkan dalam proses tranfer ilmu pengetahuan serta kemampuan.

© 2024 JGEN

*Corresponding author email: risma.margaretha@fkip.unila.ac.id

PENDAHULUAN

Pembangunan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sistem pendidikannya. Prospek kemajuan bangsa secara signifikan dipengaruhi oleh kompetensi sumber daya manusia yang dimiliki, terutama generasi mudanya. Dalam konteks ini, sistem edukasi yang komprehensif merupakan instrumen fundamental untuk memfasilitasi terbentuknya generasi yang mampu berkontribusi positif terhadap transformasi global. Merujuk pada regulasi yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem

Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan didefinisikan sebagai upaya terstruktur dan sistematis untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang kondusif, yang bertujuan mengoptimalkan potensi peserta didik dalam aspek intelektual, personal, spiritual, dan keterampilan praktis yang esensial bagi individu maupun masyarakat luas.

Revolusi teknologi informasi dan komunikasi di era milenium ketiga membuka spektrum peluang untuk optimalisasi kualitas pendidikan (Munir, 2009). Selaras dengan dinamika perkembangan multisektoral, sektor pendidikan juga mengalami restrukturisasi signifikan, terutama dalam aspek implementasi kurikulum pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah menginisiasi paradigma baru melalui kurikulum merdeka yang mengakomodasi konsep merdeka belajar. Inovasi kurikuler ini memiliki fokus ganda yaitu pertama, pada konten pembelajaran yang substansial dan kedua, pada kultivasi karakter yang sejalan dengan prinsip-prinsip profil pelajar pancasila.

Paradigma pendidikan kontemporer telah menghadirkan suatu inovasi kurikuler yang memungkinkan institusi pendidikan untuk mengoptimalkan pengembangan konten pembelajaran selaras dengan aspek kontekstual dan kebutuhan spesifik lingkungan setempat. Dalam implementasi kerangka kurikuler tersebut, dibutuhkan suatu instrumen pedagogis yang mampu mengakomodasi dan mengartikulasikan berbagai dimensi intrinsik yang terintegrasi di dalamnya. Instrumen pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai katalisator dalam proses akuisisi pengetahuan peserta didik serta memfasilitasi pencapaian objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu manifestasi dari instrumen pedagogis yang dimaksud adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), yang berperan sebagai perangkat penunjang aktivitas pembelajaran. Dalam rangka mengimplementasikan kurikulum merdeka secara efektif, diperlukan pengembangan LKPD yang relevan dan sesuai dengan karakteristik kurikulum tersebut (Rahayuningsih, 2018; Rahmawati & Wulandari, 2020). Namun dalam praktiknya LKPD dalam proses pembelajaran Guru masih manual dan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang memuat materi dan pengerjaan soal-soal saja. Tentunya LKPD seperti itu terlihat tidak menarik dan membosankan bagi peserta didik sehingga kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. LKPD yang menarik dan interaktif disesuaikan dengan karakter peserta didik yang berbasis kurikulum merdeka akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Rahayu dkk., 2021). Hal ini dikarenakan pada kurikulum merdeka, ditekankan bahwa pembelajaran di kelas harus berpihak pada murid, disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan upaya guru dalam mengembangkan keterampilan dalam membuat LKPD yang menarik dan interaktif secara digital agar siswa semakin termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan pelatihan kepada guru-guru IPS SMP/Sederajat di kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi dilingkungan mitra, permasalahan tersebut antara lain: tidak adanya sosialisasi, pelatihan atau *workshop* mengenai pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka. Kesulitan guru dalam merancang LKPD yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik. Kesulitan guru dalam membuat LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka. Kemudian dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas dalam pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka.

Pelatihan

Konseptualisasi pelatihan telah mengalami berbagai interpretasi oleh para akademisi. Dalam konteks pengembangan sumber daya manusia, terdapat beberapa perspektif mengenai definisi pelatihan. Salah satu pandangan yang signifikan

dikemukakan dalam literatur Mangkunegara, yang mengadopsi pemikiran Andrew F. Sikula: “*Training is a short term educational process utilizing systematic and organized procedure by which non managerial personel learn technical knowledge ang skill for a definite purpose*”. Pelatihan adalah sesuatu proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir, sehingga karyawan operasional belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu. Perspektif alternatif diajukan oleh Mathis & Jackso (2009), mengkonseptualisasikan pelatihan sebagai suatu proses transformatif di mana individu mengakuisisi kompetensi tertentu yang berkontribusi pada pencapaian sasaran organisasional. Interpretasi ini menekankan interkoneksi antara pengembangan kapabilitas individual dengan tujuan kolektif organisasi, memungkinkan pemahaman yang bervariasi dari sudut pandang yang spesifik hingga komprehensif. Ambar & Rosidah (2003) memberikan elaborasi lebih lanjut dengan mendefinisikan pelatihan sebagai suatu intervensi edukasional jangka pendek yang mengaplikasikan pendekatan sistematis untuk memodifikasi perilaku pegawai secara terarah. Tujuan ultimat dari proses ini adalah optimalisasi pencapaian objektif organisasional melalui pengembangan kompetensi personal.

Kurikulum Merdeka

Berdasarkan dokumentasi yang dipublikasikan oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan (2018), paradigma kurikulum merdeka mengedepankan elaborasi substansi pembelajaran yang esensial serta pengoptimalan kapabilitas peserta didik sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendekatan ini memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih komprehensif, substantif, dan kondusif, tanpa tekanan temporal yang berlebihan. Metodologi pembelajaran diimplementasikan melalui pendekatan berbasis proyek yang lebih kontekstual dan interaktif, memberikan ruang eksplorasi yang lebih ekstensif bagi peserta didik untuk menganalisis berbagai isu kontemporer, seperti permasalahan lingkungan, kesehatan, dan aspek-aspek relevan lainnya. Hal ini bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter dan mengembangkan kompetensi yang sejalan dengan profil pelajar pancasila. Objektif fundamental dari kerangka pedagogis ini adalah untuk mengoptimalkan kapasitas literasi dan numerasi peserta didik, serta memperdalam pemahaman mereka dalam setiap bidang studi. Konsep fase atau tingkat perkembangan dalam konteks ini mengacu pada capaian pembelajaran yang perlu diperoleh peserta didik, dengan mempertimbangkan karakteristik individual, potensi intrinsik, serta kebutuhan spesifik mereka. Kurikulum merdeka mengadopsi pendekatan yang berpusat pada peserta didik dan memberikan otonomi pedagogis, di mana tenaga pendidik dan institusi pendidikan diberikan keleluasaan untuk menentukan strategi pembelajaran yang optimal sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran.

Desain kurikuler yang diimplementasikan memiliki sejumlah elemen distingtif yang berperan instrumental dalam fasilitasi restorasi proses pembelajaran. Manifestasi karakteristik tersebut teridentifikasi dalam beberapa aspek fundamental yaitu pertama, pengadopsian metodologi pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan secara komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan kompetensi teknis, tetapi juga memberikan emphasis signifikan pada kultivasi keterampilan non-kognitif dan pembentukan disposisi karakterologis yang selaras dengan konstruk ideal pelajar yang berlandaskan filosofi Pancasila. Terdapat reorientasi substansial terhadap konten pembelajaran dengan mengaksentuasikan materi-materi esensial. Strukturisasi ini memfasilitasi alokasi temporal yang adekuat untuk eksplorasi mendalam terhadap kompetensi-kompetensi fundamental, dengan fokus partikular pada pengembangan kapabilitas literasi dan numerasi.

Ketiga, kurikulum ini menginkorporasikan elemen fleksibilitas yang memungkinkan tenaga pendidik untuk mengimplementasikan diferensiasi instruksional. Pendekatan yang adaptif ini mempertimbangkan diversitas kapabilitas peserta didik, *simultaneously enabling* penyesuaian kontekstual dan akomodasi muatan lokal dalam proses pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam praktik pendidikan di ruang kelas, pendidik kerap memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai salah satu komponen pembelajaran utama. Mengacu pada pemikiran Prastowo (2011), LKPD dapat dipahami sebagai materi pembelajaran tercetak yang terdiri dari lembaran yang memuat materi, ringkasan, serta panduan pelaksanaan aktivitas belajar yang perlu diselesaikan oleh siswa, dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Trianto (2013) memaparkan LKPD sebagai suatu panduan bagi pelajar yang tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir, tetapi juga berfungsi sebagai acuan dalam mengembangkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk memberikan arahan dalam proses investigasi atau penyelesaian masalah sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran yang diharapkan. Perspektif lain dikemukakan oleh Choo dkk. (2011), yang memandang LKPD sebagai suatu alat pembelajaran yang terdiri dari serangkaian pertanyaan dan informasi yang didesain khusus untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks, serta mengarahkan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran secara terstruktur. LKPD juga dimaknai sebagai bentuk rangsangan atau panduan pengajaran yang disajikan secara tertulis (Suwastini dkk., 2022). Dalam penyusunannya, perlu mempertimbangkan aspek-aspek media grafis yang menarik secara visual untuk meningkatkan minat siswa. Konten LKPD harus memperhatikan beberapa faktor kunci, meliputi elemen-elemen grafis dalam penulisan, struktur materi yang sistematis, dan pemilihan soal yang tepat guna dan berhasil guna.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berperan sebagai instrumen edukatif yang memfasilitasi terciptanya lingkungan pembelajaran yang bersifat resiprokal, mendorong intensifikasi partisipasi peserta didik, serta mengoptimalkan capaian pembelajaran, sehingga dapat terwujud proses edukasi yang efisien dan produktif (Umbariyati, 2016). Lebih lanjut, dalam perspektif Prastowo (2011), implementasi LKPD berkontribusi pada transformasi paradigma pedagogis dari pendekatan yang terpusat pada pendidik menjadi orientasi yang berfokus pada peserta didik, mengingat kapabilitasnya dalam mengkatalisasi keterlibatan aktif peserta didik selama berlangsungnya proses transfer pengetahuan.

Aplikasi Canva

Dalam era digital kontemporer, berbagai *platform* teknologi telah bermunculan, salah satunya adalah aplikasi desain daring yang dikenal sebagai Canva. *Platform* ini menawarkan spektrum luas instrumen desain, mencakup berbagai format seperti materi presentasi, *curriculum vitae*, media visual seperti poster dan pamflet, serta berbagai bentuk komunikasi grafis lainnya. Dalam konteks edukatif, Canva memfasilitasi pengembangan materi instruksional melalui beragam *template* presentasi yang dioptimalkan untuk keperluan pendidikan. Aksesibilitas *platform* ini dijamin melalui ketersediaannya secara cuma-cuma di *platform* distribusi aplikasi. *Platform* ini memiliki sejumlah keunggulan signifikan, antara lain yaitu menyediakan beragam *template* desain yang estetis, berpotensi mengkatalisasi kreativitas pendidik dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran melalui fitur-fitur komprehensif yang disediakan, mengefisienkan proses pembuatan media pembelajaran, serta menawarkan fleksibilitas penggunaan baik melalui komputer jinjing maupun perangkat seluler (Tanjung & Faiza, 2019). Sebagai *platform*

desain berbasis daring, Canva memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas karena mengharuskan pengguna untuk senantiasa terkoneksi dengan jaringan internet. Ketidakmampuan pengoperasian secara luring menjadi salah satu limitasi signifikan, mengakibatkan kebutuhan akan konektivitas data yang konsisten bagi para penggunanya. Meskipun Canva menawarkan sejumlah konten premium berbayar, *platform* ini tetap menyediakan beragam opsi desain dan *template* yang dapat diakses secara cuma-cuma, sehingga tidak menghambat kreativitas pengguna secara substansial.

Implementasi penggunaan Canva, terdapat beberapa tahapan prosedural yang perlu dilaksanakan:

1. Pengguna diharuskan melakukan proses autentikasi melalui portal www.canva.com. Mekanisme autentikasi dapat dilakukan melalui berbagai modalitas, termasuk integrasi dengan akun Facebook, Gmail, atau melalui registrasi konvensional dengan memasukkan data personal untuk membuat kredensial Canva.
2. Pilih kebutuhan. Canva merupakan platform desain daring menawarkan beragam opsi desain, mulai dari materi presentasi, konten video, hingga unggahan media sosial. Dalam konteks pelatihan ini, peserta diarahkan untuk mengakses fitur pembuatan *slide* presentasi guna mengembangkan materi pembelajaran.
3. Pilih lembar kosong (*template*). Tersedia dua pilihan utama: pertama, kanvas kosong yang memberikan keleluasaan penuh bagi kreativitas pengguna, dan kedua, berbagai desain pra-dibuat yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, mempermudah proses pembuatan konten berkualitas.
4. Gunakan fitur-fitur Canva. Aplikasi canva dilengkapi berbagai instrumen yang memungkinkan pengguna menghasilkan materi pembelajaran secara efektif dan efisien.
5. Menyimpan hasil. Sistem penyimpanan canva otomatis menjamin keamanan progress desain Anda. *Platform* juga menyediakan kemudahan untuk mendistribusikan, mengunduh, dan menampilkan hasil karya secara langsung.

METODE PELAKSANAAN

Program pelayanan masyarakat diimplementasikan di institusi pendidikan menengah kejuruan K.H Ghalib yang berlokasi di wilayah Pringsewu. Demi mewujudkan sasaran yang direncanakan, inisiatif pengabdian komunitas ini menerapkan beragam pendekatan, dengan salah satunya berupa:

1. Penyuluhan, yakni sosialisasi edukasional, yang merupakan cara penyebaran pengetahuan untuk konten yang sifatnya general dan konseptual; dalam konteks ini berkaitan dengan peningkatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memanfaatkan *platform* Canva yang diselaraskan dengan kerangka kurikulum merdeka.
2. Pelatihan, metode ini untuk meningkatkan keterampilan dalam hal melakukan pendampingan terkait pembuatan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan berbasis kurikulum merdeka.
3. Pembimbingan dilakukan untuk memastikan efektivitas program *mentoring* bagi pengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP dan yang setara di wilayah Pringsewu. Implementasi program terbagi menjadi dua fase yaitu pembelajaran konseptual dan aplikasi praktis yang dilaksanakan secara bertahap melalui sesi pembimbingan.

Kesuksesan inisiatif ini sangat bergantung pada kolaborasi dengan pihak mitra serta tingkat partisipasi aktif mereka dalam serangkaian aktivitas peningkatan kompetensi yang telah dirancang.

Pada kegiatan persiapan tim pengabdian masyarakat menghubungi Koordinator MGMP IPS SMP/Sederajat di Kabupaten Pringsewu untuk menginformasikan bahwa tim

pengabdian masyarakat akan melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di Kabupaten Pringsewu. Kemudian menghubungi Kepala SMK K.H Ghalib untuk meminta kesediaan sebagai penyedia tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Pada tahap selanjutnya, tim pengabdian masyarakat melakukan penyusunan materi yang akan di sampaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat tersebut. Adapun materi yang disusun mengenai pelatihan pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka di Kabupaten Pringsewu.

Tahapan persiapan terakhir yang dilakukan yaitu melakukan pembuatan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun tujuan dari pembuatan evaluasi tersebut guna mengetahui pemahaman peserta pengabdian masyarakat pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian masyarakat tersebut. Salah satu cara yang dilakukan tim pengabdian dengan membuat *pre-test* dan *post-test*. Besar harapan tim pengabdian setelah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut, para peserta pengabdian masyarakat yang dalam hal ini peserta *workshop* (guru-guru IPS SMP/Sederajat) di Kabupaten Pringsewu dapat memahami dan serta mampu mengimplementasi mengenai materi yang dijelaskan dalam hal pengembangan LKPD menggunakan Canva dengan berbasis kurikulum merdeka di Kabupaten Pringsewu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMK K.H Ghalib Pringsewu Kabupaten Pringsewu, pada hari Sabtu, 2 Maret 2024. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 15.30 WIB. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini berjumlah 21 orang. Acara pertama diawali dengan pembukaan dan sambutan kemudian sebelum masuk ke sesi materi dan pelatihan dilakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman peserta kegiatan terhadap pengetahuan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Canva berbasis kurikulum merdeka.

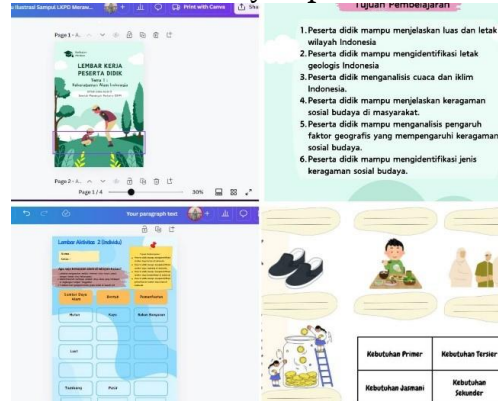
Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini terdapat empat sesi, sesi pertama dan kedua berupa penyampaian materi. materi pertama yaitu mengenal kurikulum merdeka belajar untuk SMP/Sederajat. Materi kedua adalah pembelajaran berkualitas dalam implementasi kurikulum merdeka belajar, dan sesi ketiga yaitu pelatihan atau *workshop* pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan berbasis kurikulum merdeka belajar bagi guru-guru IPS SMP sederajat di Kabupaten Pringsewu. Sesi terakhir yaitu tanya jawab antara peserta dan pemateri. Berikut ini dokumentasi penyampaian materi dalam kegiatan *workshop*.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M. Hum.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Contoh Hasil Pembuatan LKPD Peserta

Kemudian setelah dilakukan kegiatan penyuluhan dan pelatihan berikutnya dilakukan *post-test*. Adapun hasil pretest dan *post-test* tiap peserta sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Peserta Pelatihan Saat *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Peserta	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Persentase Kenaikan (%)
1	Maria Ulfa	76	86	13,16
2	Astriyana	88	92	4,55
3	Teni Rahayu	84	88	4,76
4	Muhammad Dzikri Robbany	56	76	35,71
5	Ani Dwi Novitasari	76	80	5,26
6	Khomsun Subarkah	72	80	11,11
7	Sigit Subiyantoro	72	82	13,89
8	Dinanti Kikiningtyas	84	84	0,00
9	Romanita	80	86	7,50
10	Feni Nursetianingrum	72	78	8,33
11	Dewi Pratiwi	68	72	5,88
12	Lucky Nadya	80	84	5,00
13	Indrawanto	72	80	11,11
14	Wampi	64	76	18,75
15	Arni Kristiani	64	72	12,50
16	Triyantoro	52	72	38,46
17	Witasari	64	78	21,88
18	Ulfi Istiningdiah	84	92	9,52
19	Endah Winarni	56	80	42,86

20	Novita Sari	60	82	36,67
21	Iis Irawati	60	80	33,33
Jumlah		1484	1700	
Rata-rata		70,66	80,95	14,56 %

Pada tabel di atas diketahui bahwa terdapat hasil pada saat *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rata-rata keseluruhan hasil peserta yakni 70,66. Kemudian setelah dilakukan kegiatan dan dilakukan juga *post-test* maka terdapat peningkatan rata-rata menjadi 80,95. Hal itu berarti bahwa terjadi peningkatan sebesar 14,56% dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan berbasis kurikulum merdeka belajar bagi guru-guru IPS SMP sederajat di Kabupaten Pringsewu.

Harapan dari kegiatan ini juga, para peserta ingin bimbingan lebih lanjut dengan salah satu cara melakukan komunikasi lewat pertemuan zoom dan juga menggunakan group WhatsApp sehingga pemahaman peserta pengabdian masyarakat semakin luas dan meningkat. Peserta pengabdian mengucapkan terimakasih kepada tim pengabdian masyarakat besar harapan meraka agar di waktu-waktu berikutnya ada kegiatan bersama-sama lagi terutama terkait dengan pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan berbasis kurikulum merdeka belajar bagi guru-guru IPS SMP/ sederajat di Kabupaten Pringsewu.



Gambar 4. Foto Bersama dengan peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah mengevaluasi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi kegiatan tersebut telah mencapai target yang direncanakan dan berlangsung tanpa kendala signifikan. Terdapat peningkatan pemahaman guru-guru mengenai pengembangan LKPD menggunakan aplikasi Canva dengan berbasis kurikulum merdeka belajar bagi guru-guru IPS SMP/ sederajat di Kabupaten Pringsewu. Peserta kegiatan begitu antusias mengikuti kegiatan dari sesi pertama hingga sesi akhir. Diharapkan dari kegiatan ini para peserta mampu mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat berbagi praktik baik kepada rekan sejawat di sekolah masing-masing.

Saran

Terdapat beberapa saran setelah pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat, sebagai berikut:

1. Dapat membuat LKPD yang berkelanjutan untuk mendukung pengembangan kompetensi guru, terutama dalam memanfaatkan aplikasi Canva dan menerapkan konsep kurikulum merdeka secara lebih efektif.
2. Dapat menerapkan evaluasi berkala terhadap penggunaan LKPD yang dikembangkan oleh guru untuk memastikan bahwa alat pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. Dapat disosialisasikan lebih luas terkait pentingnya penggunaan LKPD interaktif berbasis digital di lingkungan pendidikan agar semakin banyak guru yang dapat mengadopsi pendekatan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar, T. S., & Rosidah. (2003). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Pertama). Graha Ilmu.
- Choo, S. S. Y., Rotgans, J. cI, Yew, E. H. J., & Schmidt, H. G. (2011). Effect of Worksheet Scaffolds on Student Learning in Problem-Based Learning. *Advances in Health Sciences Education*, 16(4), 517–528. <https://doi.org/10.1007/s10459-011-9288-1>
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2018). *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Mathis, R. L., & Jackso, J. H. (2009). *Human Resource Management* (13 ed.). South-Western Cengage Learning.
- Munir, M. (2009). Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*, 2(2), 1–4.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS). *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 112–118.
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Suwastini, N. N. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. C. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group.