

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi mempengaruhi cara hidup manusia secara signifikan. Teknologi mempermudah akses informasi, meningkatkan efisiensi pekerjaan, dan membuka peluang baru dalam berbagai sektor. Di bidang pendidikan, teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar, memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas, dan menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.¹

Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang dapat menjadi pusat perhatian dari peserta didik pada materi yang akan disampaikan, salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik ialah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar atau sumber belajar bagi peserta didik.² Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar ialah menggunakan atau menerapkan media pembelajaran.³

Media merupakan alat yang digunakan sebagai saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan dan juga sebagai perantara guru dan murid untuk menyajikan

¹ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, 'Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran', *Islamika*, 3.1 (2021), 123–33.

² Agustian and Salsabila. Hal. 125

³ Bayu Aji Pangestu, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan', *Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 121–26.

segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.⁴

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media ini berperan penting dalam menyampaikan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, guru dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁵ Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu bahan pembelajaran yang mudah digunakan, namun karena keterbatasan literatur, guru lebih memilih bahan pembelajaran yang sudah jadi. Bahan pembelajaran yang disiapkan mengacu pada buku paket atau LKS.⁶ LKPD dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memberikan panduan dan aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik. LKPD dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, mengembangkan keterampilan, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. LKPD tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.⁷

⁴ Nanik Uswatun Fadilah, 2006, Media Pembelajaran, "Manfaat dan Jenisnya Dalam Pembelajaran", hal :1.

⁵ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171.

⁶ Elok Pawestri and Heri Maria Zulfiati, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran', *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6.3 (2020).

⁷ Pawestri and Zulfiati. Hal. 904

LKPD juga memuat tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa. Lembar kerja ini dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun, terutama pelajaran fikih. Di dalamnya berisi materi, soal, metode kerja, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan, bahkan dapat dilengkapi dengan tabel untuk mencatat kegiatan yang diamati.⁸ Dalam perkembangannya, tugas siswa dapat diserahkan dalam bentuk elektronik, dengan kata lain Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). E-LKPD tidak hanya menyediakan soal dan materi saja, namun juga memuat video dan gambar menarik yang dapat meningkatkan atau memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diajarkan.⁹

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, pada hasil observasi ditemukan permasalahan terkait belum adanya pemanfaatan media pembelajaran serta belajar siswa, kejenuhan dalam belajar, seperti banyak yang tidur, melakukan aktivitas lain diluar materi pelajaran, dan peserta didik kurang aktif ketika pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi terganggu, serta proses pembelajaran.¹⁰ yang monoton dalam penyampaianya hanya bersumber dari buku LKS.

Pada hasil wawancara dengan Bapak Marom selaku guru mapel fikih di MA Syi'ar Islam ditemukan permasalahan-permasalahan bahwa masih terdapat bahan ajar yang monoton dan membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran terutama

⁸ N. jowita, v., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Model *Problem based learning* Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Sebtema 3 Lingkungan Sehat Di Kelas V Sd Negeri 55/I Sridadi," 2017, 1–10.

⁹ Weny Septiani and Amril Amir, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sman 1 Sarolangun', *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4.1 (2023), 43–55.

¹⁰ Observasi, Guru Mapel Fikih, MA Syi'ar Islam Rengel Tuban, 1 Mei 2024.

pada mata pelajaran fikih . Adapun Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah buku LKS.¹¹

Sehubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang belum diterapkan dalam pelajaran mapel fikih, menjadikan siswa jenuh dan bosan sehingga proses pembelajaranpun terganggu, oleh karena itu seorang guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran agar suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Dari hasil pemaparan di atas, penulis mencoba memberikan alternatif solusi untuk menanggulangi masalah pembelajaran yang monoton, dan membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran terutama pada mata pelajaran fikih. Agar peserta didik aktif ketika pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media ajar berupa E-LKPD menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* atau bisa disebut dengan PBL.

PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dan relevan sebagai konteks bagi siswa untuk belajar keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan baru. Dalam PBL, masalah tersebut tidak memiliki solusi tunggal yang benar, sehingga mendorong eksplorasi dan diskusi yang mendalam.¹² Karena model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah yaitu

¹¹ Wawancara, Waka Kurikulum MA Syi'ar Islam Rengel Tuban, 1 Mei 2024

¹² Syamsidah and Hamidah Suryani, "Buku Model Peoblem Based Learning (PBL)," *Buku*, 2018, 1–92.

untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹³ Di dalam pembuatan E-LKPD berbasis PBL ini juga membutuhkan aplikasi untuk mendesain. Peneliti disini akan mendesain menggunakan aplikasi *canva* .

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang sangat populer dan berguna bagi siapa saja yang ingin membuat desain visual tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.¹⁴ *Canva* menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat desain yang menarik, termasuk opsi gratis dan berbayar. Berikut adalah penjelasan detail mengenai *canva* dan penggunaannya untuk membuat media pembelajaran yang menarik.¹⁵

E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* nantinya dikembangkan tidak hanya memuat materi serta soal saja, namun dilengkapi dengan animasi berupa gambar dan video. Di dalamnya juga terdapat game atau quizizz. Dengan harapan peserta didik tidak monoton dan bosan ketika pembelajaran. Dengan ini E-LKPD diharapkan dapat membantu dan meningkatkan sumber belajar siswa. Selain itu, dapat membantu siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran fikih yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang diharapkan, sehingga siswa dapat berprestasi di kelas.¹⁶

¹³ Syamsidah and Suryani.Hal. 10

¹⁴ Amin Harahap and others, 'Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah', *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8.2 (2022), 539–44.

¹⁵ Riyantika Saraswati and Cintaning Mega Setiastuti, "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas X Sma N 5 Surakarta," *FKIP UNS Journal Systems* 1, no. 1 (2023): 1–6.

¹⁶ Uum Umaroh, Novaliyosi Novaliyosi, and Yani Setiani, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Problem based learning* (PBL) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Peserta Didik Pada Materi Lingkaran', *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3.1 (2022).

Dari uraian diatas pengajuan judul Skripsi ini di latar belakang oleh kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran yang diakibatkan oleh minimnya media pembelajaran serta pembelajaran yang bersifat monoton dan penyampaian hanya bersumber pada buku LKS. Sehingga mengakibatkan pembelajaran terganggu di MA Syi'ar Islam Maibit. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) MELALUI *CANVA* PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI TRANSAKSI JUAL BELI KELAS X DI MA SYI'AR ISLAM RENGEL TUBAN”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang telah peneliti paparkan pada latar belakang di atas, maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan E-LKPD berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* pada mata pelajaran fikih materi transaksi jual beli kelas X di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban ?
2. Bagaimana kelayakan terhadap E-LKPD berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* pada mata pelajaran fikih materi transaksi jual beli kelas X di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-LKPD berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* pada mata pelajaran fikih materi transaksi jual beli kelas X di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban.
2. Untuk menguji kelayakan terhadap E-LKPD Berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* pada mata pelajaran fikih materi transaksi jual beli kelas X di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat media E-LKPD berbasis pbl melalui *canva* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran materi transaksi jual beli fase E mata pelajaran fikih. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap kemajuan teknologi yang semakin canggih dan praktis, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan media pembelajaran E-LKPD berbasis PBL melalui *canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Madrasah

- 1) Hadirnya penelitian ini dapat menjadi evaluasi pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dan diharapkan dapat mendorong munculnya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

b. Bagi Pendidik

Memfasilitasi sebuah pembelajaran dalam penyampaian dan tidak bersifat monoton terutama pada mata pelajaran fikih dan memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Peserta didik

- 1) Diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dengan adanya media pembelajaran E-LKPD berbasis PBL melalui *canva*
- 2) mempermudah siswa dalam mengulang kembali materi yang telah diajarkan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan dalam bidang media pembelajaran fikih untuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Komponen-komponen yang digunakan dalam E-LKPD berbasis *Problem based learning* melalui *canva* materi transaksi jual beli pada mata pelajaran fikih ini ada beberapa yaitu Laptop, paket internet, Aplikasi *canva* yang bertujuan agar peserta didik dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. E-LKPD berbasis PBL dirancang menggunakan aplikasi *canva* . Dan dapat ditampilkan pada handphone, komputer, dan laptop. pada mata pelajaran fikih.

2. E-LKPD dibagikan melalui link, dan E-LKPD yang dikembangkan sesuai dengan materi transaksi jual beli mata pelajaran fikih kelas X.
3. Setiap pembahasan, ilustrasi gambar, soal quizz dan video pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi transaksi jual beli.
4. Materi pembelajaran dirancang sesuai aspek-aspek pembelajaran, memperlihatkan bahwa materi tersebut mampu memudahkan pembelajaran, yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dan keterbatasan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di kelas X MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. Bertujuan untuk mengetahui pembelajaran fikih dengan adanya media pembelajaran E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* . Agar terhindar dari meluasnya permasalahan penelitian ini, maka perlu pembatasan masalah. Berikut batasan dalam pengembangan ini adalah :

- a. Media pengembangan penelitian berupa *E-LKPD* berbasis PBL melalui *canva* untuk materi transaksi jual beli fase E mata pelajaran fikih di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban.
- b. Dengan fokus materi yaitu menguatkan iman fase F (Jual beli, Khiyar, Salam, Al-Hajru) pada bab VII.

- c. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MA Syi'ar Islam Rengel Tuban.
- d. E-LKPD yang dikembangkan dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) .
- e. E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* dirancang dengan berbagai animasi, gambar, video, serta teks yang didalamnya terdapat materi transaksi jual beli fase E (Jual beli, Khiyar, Salam, Al-Hajru). Media E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* digunakan sebagai alat bantu untuk menungjang proses pembelajaran siswa.

G. Definisi Operasional

Menurut permasalahan yang sudah dijelaskan, agar penelitian menjadi terstruktur maka istilah-istilah judul penelitian media E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* ini perlu penjelasan terkait batasan-batasan terkait judul penelitian ini, diantaranya:

1. E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik)

E-LKPD adalah alat atau media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran secara interaktif melalui perangkat elektronik seperti komputer atau tablet. Ini dapat berisi berbagai aktivitas, tugas, atau materi

pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.¹⁷

2. *Problem based learning* (PBL)

PBL adalah metode di mana siswa mempelajari materi baru dengan memecahkan masalah nyata. Mereka bekerja mandiri atau dalam kelompok untuk menemukan solusi, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari, mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan pemahaman mendalam.¹⁸

3. *Canva*

Canva adalah platform desain grafis daring yang memudahkan pembuatan desain seperti poster, brosur, dan media sosial. Dengan beragam template dan alat penyuntingan intuitif, *Canva* cocok untuk pengguna berpengalaman maupun pemula. Guru dapat membuat materi pembelajaran menarik, dan siswa dapat membuat proyek kreatif.¹⁹

4. Fikih

Fikih adalah ilmu yang menjelaskan hukum syariah terkait perkataan dan perbuatan manusia. Pembelajaran fikih mengembangkan berpikir kreatif siswa dan keterampilan dari pengalaman kehidupan sehari-hari.²⁰

¹⁷ Yeni Mardianti et al., "Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis," *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 1 (2022): 10–21.

¹⁸ Syamsidah and Suryani, "Buku Model Peoblem Based Learning (PBL)."Hal. 9

¹⁹ Rifqi Pratama and others, 'Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Madrasah Aliyah', *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3.1 (2023), 40.

²⁰ Gafrawi Gafrawai and Mardianto Mardianto, "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah," *Al-Gazali Journal of Islamic Education* 2 no.1, no. 1 (2023): 79.

5. Transaksi Jual Beli

Jual beli adalah pertukaran antara benda atau harta dengan imbalan berupa uang atau barang lainnya, dilakukan dengan saling ridha antara kedua belah pihak.²¹

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian tentang E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Dalam pemaparan ini akan dijelaskan beberapa penelitian terdahulu untuk mengetahui hasil, perbedaan, dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini tabel dari hasil, perbedaan, dan persamaan penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan dilakukan dengan judul **Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* pada mata pelajaran fikih Materi Transaksi Jual Beli Kelas X Di MA Syi'ar Islam Rengel Tuban.**

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Nichola Eka Buana, <i>Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Problem based learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem Di SMAN 1 Pasir Sakti, 2022</i> ²²	<ul style="list-style-type: none"> • Media Pembelajaran E-LKPD • Model pembelajaran PBL 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian Kuantitatif • Mata Pelajaran Biologi 	Penggunaan E-LKPD berbasis PBL ini berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi sains siswa dalam pembelajaran biologi.
2.	Hanny Firtsanianta dan Imroatul Khoififah, <i>Efektivitas E-LKPD</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran E-LKPD 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis <i>Liveworksheet</i> 	Penggunaan E-LKPD Berbantuan <i>Liveworksheet</i> ini

²¹ M. As'ary, *Fikih X*, 2020.

²² N. E Buana, "Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis *Problem based learning* Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem Di Sman 1 Pasir Sakti," *Universitas Lampung*, 2022, 21–34.

	<i>Berantuan Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, 2019</i> ²³	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan platform website online 	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian studi pustaka Mata pelajaran Matematika 	dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik.
3.	Nur'aini Sukmawati, Pengembangan LKPD Berbasis <i>Problem based learning</i> (PBL) Pada materi perbandingan dan skala SMP kelas VII, 2017 ²⁴	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian R&D Model pembelajaran PBL 	<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran LKPD berbentuk cetak Materi pembelajaran matematika 	Penggunaan LKPD berbasis PBL ini memiliki kualitas baik dan dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran matematika

Kebaruan dari penelitian ini adalah peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem based learning* (PBL) melalui *canva* yang di operasikan menggunakan *smartphone*, laptop dan PC. Selain itu, model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran khususnya mapel fikih. Selain itu, dapat membantu peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Aplikasi *canva* juga diharapkan dapat menambah sumber belajar peserta didik, menarik minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

²³ Hanny Firtsanianta and Imroatul Khofifah, "Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Conference of Elementary Studies*, 2022, 140–47.

²⁴ Nur'aini Sukmawati, "Pengembangan Lembar Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem based learning* (PBL) Pada Materi Perbandingan Dan Skala SMP Kelas VII Skripsi," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

I. Sistematika Pembahasan

Agar memperoleh pembahasan yang sistematis, penulis menyusun sistematika pembahasan sehingga mampu melakukan penelitian secara terarah dan mudah dimengerti. Sistematika pembahasan meliputi:

BAB I: Bab pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinilitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II: Bab kajian teori memaparkan sejumlah teori terkait pengertian media, jenis jenis media, fungsi dan kelebihan media. Dalam bab ini terdapat pemaparan terkait E-LKPD berbasis PBL melalui *canva* , kelebihan dan kekurangannya.

BAB III: Bab metode penelitian dan pengembangan yang didalamnya terdapat model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: Pada bab ini terdapat penyajian data temuan penelitian yakni hasil pengembangan, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

BAB V: Penutup yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran dari pengembangan selanjutnya.