

Pengembangan LKPD Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Indonesia Masa Reformasi di Kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan

Jones Febryn Simamora¹ Ricu Sidiq² Yudi Roswandi³ Abdi Waruwu⁴ Jepri Alexsander Padang⁵

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email: jonessimamora2@gmail.com¹ ricusidiq@unimed.ac.id² yudiroswandi00@gmail.com³ waruwuabdi0804@gmail.com⁴ sipadang23@gmail.com⁵

Abstract

This study aims to develop Student Worksheets (LKPD) based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) using the Canva application on the material of Indonesia during the Reformation Period and to determine the level of feasibility of the developed product. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, and grade XII students. The research instruments were in the form of expert validation questionnaires and student response questionnaires. The results showed that the LKPD was declared suitable for use. The validation of material experts obtained an average percentage of 63.33% with a feasible category, while the final stage of media expert validation obtained an average percentage of 99.09% with a very feasible category. The student response test in the small group obtained a percentage of 86.25% and the large group 92.91%, both of which were in the very interested category. These results indicate that HOTS-based LKPD using Canva is interesting and suitable for use in history learning. Based on the research results, it can be concluded that the HOTS-based LKPD developed is suitable for use as supporting teaching materials for learning and has the potential to improve students' high-level thinking skills.

Keywords: Student worksheets, HOTS, Canva, Development and Development



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 membawa perubahan yang sangat signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan saat ini tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah kompleks. Keterampilan ini diperlukan agar peserta didik siap menghadapi tantangan global, perkembangan teknologi, dan dinamika sosial yang semakin kompleks (Aziz, 2022). (Sausan et al., 2023) menegaskan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mencakup tiga kemampuan utama: analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Keterampilan ini mendorong peserta didik untuk mengolah informasi, membuat keputusan yang tepat, dan menghasilkan solusi inovatif terhadap permasalahan nyata. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah harus mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menafsirkan dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menantang, menyenangkan, dan mendorong pengembangan nalar kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan, menemukan konsep, dan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri (Yoki Ariyana et al.,

2018). Meskipun arah kebijakan pendidikan nasional sudah jelas menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa implementasinya masih menghadapi tantangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, ditemukan beberapa permasalahan: (1) penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) masih jarang digunakan, karena guru cenderung mengandalkan soal dari buku paket; (2) LKPD yang tersedia cenderung monoton, kurang menarik, dan belum mendorong siswa untuk berpikir kritis; (3) materi Indonesia Masa Reformasi seringkali dianggap sulit dipahami oleh siswa karena memerlukan analisis mendalam terhadap peristiwa politik, ekonomi, sosial, birokrasi, dan pembangunan pada masa tersebut.

Untuk menjawab persoalan tersebut diperlukan LKPD berbasis HOTS yang dirancang secara menarik dan memandu kegiatan berpikir tingkat tinggi. Menurut Brookhart dalam (Wilson, 2016), HOTS mencakup keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi yang memungkinkan peserta didik mengolah informasi menjadi pengetahuan baru, menilai kebenaran argumen, serta menghasilkan solusi kreatif. Dalam revisi Taksonomi Bloom menempatkan analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6) sebagai dimensi kognitif tertinggi dalam proses berpikir. LKPD berbasis HOTS tidak hanya berfungsi sebagai lembar latihan, tetapi juga sebagai panduan belajar aktif yang menuntun peserta didik untuk mengamati, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Melalui LKPD seperti ini, peserta didik diajak membangun penalaran historis dan mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kondisi sosial politik masa kini. Dengan demikian, LKPD berbasis HOTS menjadi media penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam pembelajaran sejarah. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, inovasi pengembangan LKPD perlu memanfaatkan teknologi digital agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang potensial digunakan adalah Canva, sebuah platform desain visual berbasis daring yang menyediakan beragam template edukatif, elemen grafis, serta fitur kolaborasi waktu nyata. Melalui Canva, guru dapat merancang LKPD berbasis HOTS yang komunikatif dan estetik, dengan integrasi teks, gambar, serta elemen interaktif seperti infografik atau peta konsep.

Tanpa LKPD yang dirancang berbasis HOTS dan dikembangkan secara inovatif, peserta didik cenderung berhenti pada hafalan fakta dan tidak mengasah kemampuan berpikir kritis yang menjadi tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva menjadi solusi yang relevan dalam pembelajaran sejarah. Inovasi ini diharapkan dapat membantu guru menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Sehingga, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul : “Pengembangan Lkpd Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Indonesia Masa Reformasi Di Kelas XII Sma Negeri 1 Percut Sei Tuan”. Diharapkan LKPD ini dapat menjadi bahan ajar yang menarik, inovatif, dan mampu mendorong siswa berpikir kritis sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan atau kelayakan produk tersebut. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dimaksud adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk Mata Pelajaran Sejarah Materi Indonesia Masa Reformasi pada submateri “Reformasi Awal dan Demokrasi Politik yang Terbuka”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

model ADDIE, yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana dalam mengembangkan produk pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Implement (Penerapan), dan Evaluate (Evaluasi).

ADDIE merupakan salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang dapat di implementasikan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk. Menurut Mariam (2019), model ADDIE memberikan panduan yang komprehensif dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam menjamin kualitas produk yang dihasilkan, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Analisis kebutuhan, analisis kurikulum hingga karakteristik peserta didik. Tahap desain merupakan kelanjutan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun storyboard rancangan awal LKPD berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva sebagai dasar dalam proses pengembangan produk. Kegiatan perancangan dilakukan untuk menentukan struktur, isi, dan tampilan LKPD agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Pada tahap pengembangan penyusunan LKPD yang dikembangkan dilakukan beberapa langkah yaitu: a) validasi ahli, validasi ahli terdiri dari dua dosen ahli meliputi ahli materi, dan ahli media. b) revisi, dilakukan saat produk telah divalidasi oleh para ahli terhadap LKPD berbasis HOTS yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dibuat kepada peserta didik, adapun implementasi dilakukan untuk mendapatkan data respon peserta didik terhadap LKPD berbasis HOTS yang telah dikembangkan pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada langkah evaluasi dilakukan untuk menganalisis kelayakan LKPD dan seberapa besar respon peserta didik terhadap LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan pada tahap implementasi serta melakukan revisi berdasarkan evaluasi pada saat uji coba lapangan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Menurut (Sugiyono, 2019) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Yang terdiri dari angket validasi oleh ahli dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1) Analisis Kualitatif yaitu suatu analisis yang didasarkan pada saran atau hasil validasi dari ahli pakar terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti yakni LKPD berbasis HOTS. 2) Analisis Kuantitatif, hasil analisis kuantitatif diperoleh dari validasi oleh para ahli yakni dosen. Serta melalui kuesioner respon dari peserta didik berupa skor dari angket yang dibagikan terhadap produk yang dikembangkan yaitu LKPD yang berbasis HOTS. 3) Analisis Lembar Validasi LKPD. Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Persentase diperoleh dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dari validator dengan skor maksimal dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan Produk

$\Sigma\chi$ = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\Sigma\chi_{maks}$ = Skor maksimal yang mungkin di peroleh

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi skala likert dimana aturan pemberian skor dapat dilihat pada tabel berikut ini (Sugiyono, 2019):

Tabel 1. Skor Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

Hasil persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan produk secara sistematis, sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian

No.	Persentase	Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	0% - 40%	Tidak Layak

Analisis respon peserta didik, dalam hal ini peneliti memperoleh data melalui lembar angket respon peserta didik, skor penilaian yang digunakan yaitu:

Tabel 3. Skor Penilaian Peserta Didik

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Tertarik	4
2	Tertarik	3
3	Kurang Tertarik	2
4	Tidak tertarik	1

Selanjutnya data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis dan presentasi sesuai rumus yang sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma\chi}{\Sigma\chi_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang dicari

$\Sigma\chi$ = Jumlah nilai jawaban respon/hasil skor

$\Sigma\chi_1$ = Jumlah nilai ide

Kategori respon peserta didik ditentukan berdasarkan rentang persentase tertentu yang disesuaikan dengan skala penilaian angket, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian

No.	Persentase	Kategori Respon
-----	------------	-----------------

1	81% - 100%	Sangat Tertarik
2	61% - 80%	Tertarik
3	41% - 60%	Kurang Tertarik
4	0% - 40%	Tidak Tertarik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada materi Indonesia Masa Reformasi kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Proses pengembangan LKPD dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Pada subbab ini akan dipaparkan hasil pengembangan LKPD yang dimulai dari proses pengembangan pada tahap analisis sebagai dasar perancangan produk.

Proses Pengembangan LKPD Berbasis HOTS

Tahap Analisis

Tabel 5. Kategori Penilaian

No	Langkah	Hasil
1.	Analisis Kebutuhan	Proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) masih jarang dilakukan, dan LKPD yang tersedia belum dirancang untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.
2.	Analisis Kurikulum	Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Sejarah kelas XII berdasarkan Kurikulum Merdeka.
3.	Analisis Karakteristik Peserta Didik	Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi, kemampuan, dan kebiasaan belajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual dan teknologi digital.

Tahap Desain

Tabel 6. Kategori Penilaian

No	Langkah	Hasil
1.	Pemilihan Perangkat Lunak Dalam Mendesain LKPD	Pemilihan perangkat lunak dalam mendesain LKPD dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur desain, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih aplikasi Canva sebagai perangkat lunak utama dalam mendesain LKPD berbasis HOTS.
2.	Proses Perancangan Produk LKPD	Selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengonsepkan setiap bagian kerangka produk. Sebelumnya peneliti telah membuat storyboard sebagai konsep atau tampilan awal dari perancangan produk yang akan dikembangkan. Kemudian mengumpulkan materi ajar dan membuat RPP. Setelah itu maka dengan menggunakan aplikasi canva yang dipilih oleh penulis memulai perancangan yang dimulai dengan memilih gambar dan tulisan yang menarik dan sesuai dengan materi untuk membuat cover, tema yang menarik dan bervariasi untuk setiap sub materi.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan setelah produk selesai dirancang. Produk yang dihasilkan adalah LKPD berbasis HOTS dengan format akhir berupa pdf dan berbentuk

cetakan. Selanjutnya produk yang dikembangkan dilakukan validasi ahli materi dan media untuk mengetahui validitas produk.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Validasi Ahli

Hasil Angket Validasi	Aspek	Nilai Persentase Kelayakan	
Materi	Penyajian materi Indonesia masa reformasi topik "Reformasi Awal dan Demokrasi Politik yang Terbuka"	Tahap I	Tahap II
		61,66%	63,33%
Media	Media	Tahap I	Tahap II
	Bahasa		
	Desain	77,27%	99,09%
	Penyajian		

Pengembangan LKPD berbasis HOTS dilakukan dengan beberapa langkah dengan melalui validasi ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi produk sesuai saran dan komentar validator yang kemudian dilakukan validasi kedua pada produk hingga bahan ajar tersebut memperoleh kategori layak dan sangat layak oleh skor nilai ahli media dan ahli materi pada saat proses validasi. Dari data hasil validasi ahli materi pada tahap penilaian pertama memperoleh skor dengan hasil persentase sebesar 61,66% dengan kritik dan saran dari ahli materi. Setelah melakukan revisi produk sesuai saran dari ahli materi, selanjutnya peneliti melakukan validasi tahap kedua terhadap ahli materi dan memperoleh skor dengan hasil persentase sebesar 63,33% dengan kesimpulan akhir ahli materi produk dalam kategori layak digunakan tanpa revisi. Kemudian dari data validasi pertama ahli media diperoleh skor dengan persentase sebesar 77,27% dengan kritik dan saran oleh ahli media, setelah melakukan revisi sesuai saran selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua dan memperoleh skor dengan hasil persentase sebesar 99,09% dengan kesimpulan akhir ahli media produk layak digunakan tanpa revisi. Setelah produk dinyatakan valid oleh para ahli maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yakni uji coba produk yang dilaksanakan di SMA N 1 Percut Sei Tuan.

Implementasi

Implementasi berarti menerapkan produk yang telah dikembangkan melalui tahapan validasi ahli. Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba produk dalam skala kecil dan besar.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik

Uji Coba	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase Keterarikan	Kategori
Kelompok Kecil	483	560	86,25%	Sangat Tertarik
Kelompok Besar	1613	1736	92,91%	Sangat Tertarik

Setelah memperoleh validasi dari para ahli maka selanjutnya dilakukan tahap implementasi yakni uji coba produk terhadap peserta didik. Uji coba produk dilakukan dalam dua kelompok belajar, yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba pada kelompok kecil dilakukan pada kelas XI Inqlanbio dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 siswa. Hasil yang diperoleh mendapatkan respon yang baik dari peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan dilihat dari hasil validasi angket respon peserta didik yang mencapai persentase sebesar 86, 25%. Kemudian pada uji coba kelompok besar yang dilakukan pada kelas XII Inqlanfor sebanyak 31 peserta didik. Siswa memberikan respon yang sangat baik dan ketertarikan pada LKPD berbasis HOTS terlihat dari hasil validasi angket peserta didik yang

memperoleh persentase sebesar 92,91 % dengan kategori sangat tertarik tanpa adanya revisi. Siswa merasa tertarik terhadap LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan.

Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan LKPD berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva pada materi Indonesia Masa Reformasi pada topik Reformasi Awal dan Demokrasi Politik yang Terbuka. Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan akhir produk berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, serta hasil uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media tahap II, LKPD berbasis HOTS dinyatakan layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan LKPD. Dengan demikian, melalui tahap evaluasi ini dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator dan peserta didik terhadap LKPD berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva pada materi Indonesia Masa Reformasi mendapat penilaian yang sangat baik secara keseluruhan dan layak digunakan sebagai bahan ajar sejarah pada tingkat SMA. LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan dengan gambar – gambar yang menarik dan aktivitas berpikir tingkat tinggi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap gambar yang ditampilkan memiliki fungsi yang lebih dari sekedar visual yang saat di klik, akan membawa peserta didik ke artikel atau video terkait. Aktivitas HOTS yang terdapat dalam LKPD yaitu C4, C5 & C6 dapat menggali kemampuan analisis dan kreativitas mereka dalam pemecahan sebuah masalah. LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk mengakomodasi aktivitas berpikir tingkat tinggi mulai dari analisis terhadap teks sejarah, evaluasi kebijakan, hingga kreasi produk visual seperti infografik. Hal ini merupakan implementasi nyata dari pembelajaran berbasis HOTS yang bukan hanya berfokus pada penguasaan konten, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif. LKPD berbasis HOTS diharapkan dapat menjadi bahan ajar bagi pendidik, untuk mengasah analisis dan kreativitas peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Dapat juga membuat siswa lebih aktif dan produktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis HOTS dalam mendukung proses pembelajaran sejarah pada kelas XII maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan LKPD berbasis HOTS berpedoman pada model pengembangan ADDIE dengan melalui lima tahapan pengembangan yaitu analisis (analyze) dengan rincian analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik, kemudian desain (design) dilakukan dengan perancangan produk, dan pengembangan (development), implementasi (implementation, evaluasi (evaluate) dengan melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik dengan melakukan penyebaran angket. Validitas LKPD berbasis HOTS berada dalam kategori layak dan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validitas akhir materi memperoleh skor 38 dari skor maksimal 60 dengan hasil persentase sebesar 63,33% dengan kategori layak. Kemudian validitas media memperoleh skor sebesar 109 dari skor maksimal 110 dengan hasil persentase sebesar 99,09% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap LKPD berbasis HOTS berada dalam kategori sangat tertarik. Dilihat dari hasil angket respon peserta didik pada uji kelompok terbatas memperoleh skor 483 dari skor maksimal 560 dengan persentase yang diperoleh adalah 86,25% yang kemudian pada uji kelompok besar memperoleh skor 1613

dari skor maksimal 1736 dengan hasil yang diperoleh pada persentase sebesar 92,91% dan juga dari respon mereka dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan responsif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis HOTS menggunakan aplikasi Canva berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Produk ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) Dalam Pembelajaran Social Studies Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50.
- Mariam, N. (2019). The Development Of An ADDIE Based Instructional Model For ELT In Early Childhood Education (Vol. 20, Issue 1).
- Sausan, K., Rohmatillah, R., & Rini, Y. P. (2023). HOTS Based On Revised Bloom's Taxonomy : Analysis In English Examination Test Items Used In High School Level. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 16(1), 102–118.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.
- Wilson, L. O. (2016). Blooms Taxonomy Revised - Understanding The New Version Of Bloom's Taxonomy. *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*, 1(1), 1–8.
- Yoki Ariyana, M., M.Pd., D. A. P., Reisky Bestary, M. P., & Prof. Dr. Zamroni, P. . (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*.