

Pengembangan *E-Book* Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Siswa SD Kelas V

Alfionita Frederika Marindo^{1)*}, Maria Yuliana Kua¹⁾, Fransiskus Xaverius Dolo¹⁾, Dek Ngurah Laba Laksana¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, STKIP Citra Bakti

*Corresponding Author: frederika0820@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan prosedur pembelajaran sangat penting seiring berkembangnya teknologi pendidikan untuk membantu murid menginterpretasi materi pelajaran secara lebih menyeluruh. Perihal tersebut mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran mental dan fisik, yang membantu mereka mengembangkan ide tentang lingkungan mereka, mempertahankan motivasi, dan menjadi lebih terlibat dalam upaya akademis mereka yang semuanya pada akhirnya menaikkan kinerja akademis mereka di kelas. Perihal tersebut dilandaskan masalah di salah satu sekolah dasar Wolowio, di mana sumber belajar yang dipergunakan ialah buku teks yang disediakan perpustakaan, yang membuat anak-anak sulit menginterpretasi pelajaran yang diajarkan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membuat buku elektronik untuk murid sekolah dasar kelas V yang berfokus pada sistem pencernaan manusia. Research and development (R&D) ialah jenis penelitian yang gunakan. Alat penilaian kuesioner dipergunakan dalam penelitian ini. Sepuluh murid sekolah dasar di kelas lima menjadi subjek penyelidikan. Dengan rata-rata persentase total balasan murid sejumlah 95% dan persentase tanggapan instruktur mencapai 89,3%, yang keduanya tergolong sangat memungkinkan, hasil menunjukkan bahwasanya materi pembelajaran digital dalam bentuk e-book yang dihasilkan tergolong sangat praktis. Perihal tersebut menggambarkan betapa cocoknya konten e-book digital yang dibuat Canva untuk topic Sistem Pencernaan Manusia untuk di pergunakan sebagai sumber pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: e-Book Berbasis Canva; Pembelajaran IPAS; Pengembangan

Received: 25 May 2025; Revised: 6 May 2025; Accepted: 7 Jun 2025; Available Online: 11 Jun 2025

This is an open access article under the CC-BY license.



PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan ialah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang bermutu tinggi melalui perolehan pengetahuan secara formal dan informal (Rohim, 2021). Pendidikan yang ditempuh dalam konteks formal, seperti sekolah ialah landasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan (Kua et al., 2020). Akibatnya, pendidikan melibatkan lebih dari sekadar membentuk manusia yang berbeda dari orang lain dalam hal kapasitas mereka untuk melakukan tugas-tugas seperti makan, minum, berpakaian, dan bertempat tinggal; gagasan ini dikenal sebagai "memanusiakan manusia" (Rodin & Huda, 2021). Literasi ialah salah satu dari sekian banyak kemampuan yang diharapkan bisa dicapai anak-anak di sekolah. Di zaman sekarang ini, pendidikan sangat penting bagi perkembangan masyarakat (Harianja et al., 2023). Oleh karena itu sangat di perlukan adanya perubahan pada sistem pembelajaran yang dilakukan.

Pembelajaran ialah satu siklus yang berawal dari pemetaan, standar kompetensi, perencanaan mekanisme pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen untuk memperbaiki pembelajaran sehingga murid bisa mencapai kompetensi yang diharapkan (kemdikbud., 2021). Mekanisme pembelajaran ialah suatu kegiatan antara pendidik dan murid dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan kurikulum yang berlaku, pembelajaran ialah usaha pendidik untuk membantu murid mencapai kompetensi dilandaskan kemampuannya. Menyelaraskan dengan karakteristik murid dan memanfaatkan lingkungan belajar secara optimal ialah aspek pembelajaran yang efektif (Hariyanto & Mustafa, 2020).

Pembelajaran di SD ialah mekanisme interaksi murid dengan pendidik serta sumber belajar di sebuah lingkungan belajar (Wulandari, 2020). Pembelajaran di sekolah menekankan pada bagaimana menghubungkan pengalaman nyata dan konteks kehidupan tiap hari murid dengan materi pembelajaran sebagai salah satu cara untuk menaikkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan kecakapan berpikir kritis serta analisis, serta menaikkan kecakapan murid saat memecahkan masalah mengenai dengan materi pembelajaran. Novianti (2021), dalam penelitiannya menyatakan bahwasannya salah satu matapelajaran yang menghubungkan pengalaman nyata murid dengan materi pembelajaran untuk mempermudah murid dalam meninterpretasi suatu materi pembelajaran ialah IPA.

Murid dituntut untuk belajar tentang diri mereka sendiri serta lingkungan mereka melalui kelas-kelas IPA, terutama di SD serta untuk mencari peluang untuk pengembangan masa depan sehingga mereka bisa mempergunakan pengetahuan ini dalam kehidupan tiap hari. Menurut Juhaeni dkk (2022), dalam penelitiannya mengemukakan bahwasanya mekanisme pembelajaran di SD menekankan di pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi murid supaya bisa menjelajahi serta menginterpretasi alam sekitar secara ilmiah. Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Azizah (2019), ialah memberikan kesempatan pada murid untuk memupuk rasa penasaran secara alamiah, mengembangkan kecakapan bertanya serta mencari jawaban atas peristiwa alam berlandaskan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah dan logis.

Karena murid diharapkan untuk mengamati atau mempelajari benda dan lingkungan sekitar selama kegiatan belajar, kecakapan berpikir kritis sangat strategis bagi mekanisme pembelajaran IPA (Legina & Sari, 2022). Murid harus menginterpretasi konsep yang berkaitan dengan mata pelajaran yang mereka pelajari dengan benar agar bisa memperoleh pendidikan sains. Selain itu, murid harus mampu membahas, mengenali, serta menyelesaikan masalah yang muncul selama mekanisme pembelajaran (Aprilia 2021). Murid harus menginterpretasi konsep yang berkaitan dengan mata pelajaran yang mereka pelajari dengan benar agar bisa memperoleh pendidikan sains. Selain itu, murid harus mampu membahas, mengenali, dan menyelesaikan masalah yang muncul selama mekanisme pembelajaran.

Untuk membangun pembelajaran sains berkualitas tinggi di sekolah dasar, pendidik harus memfokuskan pada kebutuhan anak-anak dan membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan relevan. Salah satu caranya ialah dengan mempergunakan sumber belajar interaktif yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Buku elektronik, yang sering dikenal sebagai e-book berbasis Canva, ialah salah satu jenis sumber belajar yang bisa dibuat. Melalui akun pembelajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, instruktur dan murid bisa mengakses Canva for Education, sebuah platform daring yang memungkinkan mereka membuat e-book interaktif. Pendidik harus melakukan analisis kebutuhan kepada berbagai pertumbuhan muridnya karena setiap murid memiliki kebutuhan dan sifat yang berbeda yang berubah seiring bertambahnya usia (Masgumelar & Dwiyo, 2020). Setiap murid memiliki kualitas yang unik, dan pendidik harus memberikan perhatian khusus kepada mereka yang belum mencapai penguasaan belajar (Mustafa & Winarno, 2020). Prestasi akademik murid, yang biasanya ditunjukkan dengan nilai, bisa dipergunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi pelajaran mereka. Murid yang tidak menginterpretasi mata pelajaran sains dengan baik akan menghasilkan nilai yang buruk. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan dilandaskan karakteristik anak ialah salah satu cara untuk menjamin bahwasanya pembelajaran IPA di sekolah dasar bisa terintegrasi.

Peningkatan prosedur pembelajaran sangat penting seiring berkembangnya teknologi pendidikan guna membantu murid menginterpretasi materi pelajaran secara lebih menyeluruh. Perihal tersebut mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran mental dan fisik, yang membantu mereka mengembangkan gagasan tentang lingkungan mereka, mempertahankan motivasi, dan menjadi lebih terlibat dalam upaya akademis mereka yang semuanya pada akhirnya menaikkan kinerja akademis mereka di kelas. Perihal tersebut dilandaskan masalah yang dihadapi di sebuah sekolah dasar tertentu di Wolowio, di mana sumber belajar yang dipergunakan ialah buku teks yang disediakan perpustakaan, sehingga menyulitkan anak-anak untuk menginterpretasi kontennya. Sehingga upaya yang bisa dilangsungkan ialah dengan penggunaan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran interaktif e-book ini diharapkan akan membantu pendidik saat mengekspresikan materi pelajaran sehingga mekanisme pembelajaran bisa lebih menarik serta efektif dan bisa mendorong murid lebih mudah saat menginterpretasi materi yang dipelajari.

Berdasarkan data fakta permasalahan penyelidikan terdahulu Hapsari & Zulherman (2021) bahwasanya media berbasis teknologi yang didapatkan pendidik paling banyak diperoleh dari internet, ada banyak murid mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan pembelajaran IPA. Sebagian besar media daring tidak mengaitkan konten dengan situasi dunia nyata, yang membuat murid percaya bahwasanya pengetahuan yang mereka peroleh tidak berguna. Ketika pelajaran didasarkan pada situasi dunia nyata yang nyata yang dilandaskan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, murid lebih termotivasi. Elemen-elemen ini dianggap berperan dalam tantangan murid dalam menginterpretasi instruksi sains dan ketertarikan mereka kepadak onten video animasi berbasis Canva untuk instruksi sains. Materi animasi berdasarkan perangkat lunak Canva bisa dipergunakan untuk memecahkan masalah ini.

Dengan menyajikan konten yang menarik dan menumbuhkan lingkungan belajar aktif yang mudah dipahami murid, media pembelajaran bisa mendukung mekanisme pendidikan serta menaikkan kualitas pendidikan secara umum dengan cara yang efisien, efektif, dan menyeluruh (Hafizatul, 2020). Salah satu alat yang tersedia bagi pendidik untuk dipergunakan di kelas ialah media pembelajaran. Sebagai alat yang bisa dipergunakan untuk mengekspresikan pesan atau berfungsi sebagai jembatan antara media lain, media pembelajaran interaktif memastikan pesan diterima sebaik mungkin dan membangkitkan stimulus atau respons positif yang diinginkan dari komunikator atau penerima pesan (Prahesti & Fauziah, 2021). Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran bisa membantu memfasilitasi mekanisme belajar mengajar dengan membuat makna pembelajaran lebih jelas. Perihal tersebutakan memungkinkan tujuan pendidikan di komunikasikan lebih menyeluruh dan efektif. Media pembelajaran menaikkan pemahaman murid kepada materi pelajaran dengan berfungsi sebagai alat komunikasi atau media bagi pendidik untuk memberikan informasi atau pesan kepada murid. Selain itu, dengan memberikan pendidik cara untuk menyajikan materi pembelajaran yang original, imajinatif, menyeluruh, dan menarik, media pembelajaran bisa menaikkan standar pengajaran bagi pendidik dan menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi murid (Hamid et al., 2020). Untuk menjamin bahwasanya media dan strategi pengajaran yang dipilih bisa berfungsi secara efisien dilandaskan tuntutan murid, pendidik harus menyesuaikan pilihan materi pembelajaran mereka dengan keadaan lingkungan dan kondisi murid saat ini. Penggunaan media pembelajaran sangat penting khususnya dalam menerapkan pada usia sekolah dasar yang masih tergolong anak-anak.

Penyelidikan sebelumnya yang di langungkan oleh Menurut Ade Sintia Wulandari (2022), bahwasanya canva salah satu aplikasi yang digemari oleh para pendidik untuk membuat media pembelajaran Karena terbiasa template menarik di dalamnya yang bisa membuat perhatian murid lebih meningkat dan pembelajarannya menjadi lebih komunikatif. Perihal tersebut juga diperkuat oleh Citradevi (2023) Canva ialah alat desain grafis gratis yang mudah dipergunakan dan sangat berguna. Hanya dengan koneksi internet yang andal, Canva menawarkan alat yang mudah bagi pendidik dan murid untuk menghasilkan konten edukasi.

Pemanfaatan teknologi digital seperti inovasi *e-book* ialah salah satu cara untuk menghadapi pesatnya perkembangan era globalisasi. Tujuan dari penyelidikan ini ialah untuk membuat buku elektronik untuk anak sekolah dasar kelas V dengan fokus pada mata pelajaran Sistem Pencernaan Manusia. Hal ini agar pola sistem pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan belajar siswa.agar pembelajaran yang terjadi tidak terlalu monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh.

METODE

Penyelidikan ini mempergunakan metode penelitian serta pengembangan Research dan Develoment (R & D). R & D ialah metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk, sertamenguji keefektifan produk tersebut, menurut (Sugiyono, 2016). Seirama dengan penyelidikan (Yayuk et al., 2021) bahwasanya metode R & D ialahmetode yang dipergunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk yang bisa dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini bisa di defenisikan sebagai mekanisme untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada supaya bisa dipertanggung jawabkan. R & D bahan ajar ini mengacu di model desain ADDIE. Model ADDIE ialah metode generik yang membantu pendidik, instruktur, serta perancang program dalam menciptakan program pembelajaran yang efisien, efektif, serta menarik menurut Pribadi, (2009). Seirama dengan penyelidikan (Wijaya et al., 2022) menyatakan bahwasanya model ADDIE terdiridaritahapanalisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi

(*evaluation*). Kelima tahap tersebut dijalankan secara sistematis serta berurutan dimana tiap tahap dari model ADDIE dilangsungkan evaluasi sehingga menghasilkan produk yang layak untuk dipergunakan.

Tes evaluasi, kuesioner, dan lembar validasi ialah alat pengumpulan data yang dipergunakan dalam metodologi pengumpulan data penyelidikan ini. Validitas e-book berbasis Canva dievaluasi mempergunakan lembar validasi. Bahasa dan materi telah disesuaikan dengan tahap perkembangan murid. Tes evaluasi dipergunakan untuk memastikan kemanjuran e-book berbasis Canva, dan kuesioner dipergunakan untuk menilai kegunaan materi instruksional.

Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif dipergunakan dalam penyelidikan ini. Sebelum uji coba materi pembelajaran, pakar media, pakar konten, dan pakar bahasa memberikan umpan balik dan rekomendasi untuk peningkatan produk, yang termasuk dalam komponen kualitatif. Sedangkan pada kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon pendidik dan angket murid serta skor). Subjek uji coba dipenyelidikan ini ialah murid kelas V SDK Wolowio Kabupaten Ngada. Dimana murid kelas V dengan jumlah keseluruhan 19 murid dan 10 murid sebagai uji coba. Mekanisme analisis data kuantitatif dilangsungkan mempergunakan rumus yang diuraikan pada persamaan 1.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan : NP = Nilai persen yang dicari atau diinginkan, R = Hasil skor awal yang diperoleh SM = Skor maksimal yang bisa dicapai, 100 = Angka tetap.

Tabel interpretasi persentase pada skala Likert, yang terlampir dalam Tabel 1, kemudian dibandingkan dengan % nilai yang dihitung.

Tabel 1. Interpretasi Persentase Hasil Skala Likert (Luren dkk 2023)

No	Interprestasi	Presentase
1	Sangat kurang layak	1% - 20 %
2	Kurang layak	21% - 40%
3	Cukup layak	41% - 60%
4	Layak	61% - 80%
5	Sangat layak	81% - 100%

Peneliti mempergunakan lembar validasi dan angket pendidik dan murid tentang kelayakan media *e-book* yang dimodifikasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam prosedur pengumpulan data. Tabel 2 dan 3 menampilkan tabel kisi validasi beserta pertanyaan pendidik dan murid.

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Kepada Media E-book (BSNP 2008)

No	Validator	Aspek Penilaian	Nomor Butir Indikator
1	Ahli materi	Pendahuluan	3
		Isi materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,
		Bahasa	13, 14, 15
2	Ahli media	Cover	1, 2
		Tampilan	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Isi	13, 14, 15
3	Ahli bahasa	Lugas	1, 2, 3
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Kesesuaian dengan perkembangan murid	13, 14, 15

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Pendidik dan Murid

No	Aspek penilaian	Nomor butir indikator	Nilai
1	Kelayakan penyajian	1, 2	10
2	Kelayakan isi	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	50
3	Kelayakan bahasa	13, 14, 15	15
	Total skor		55

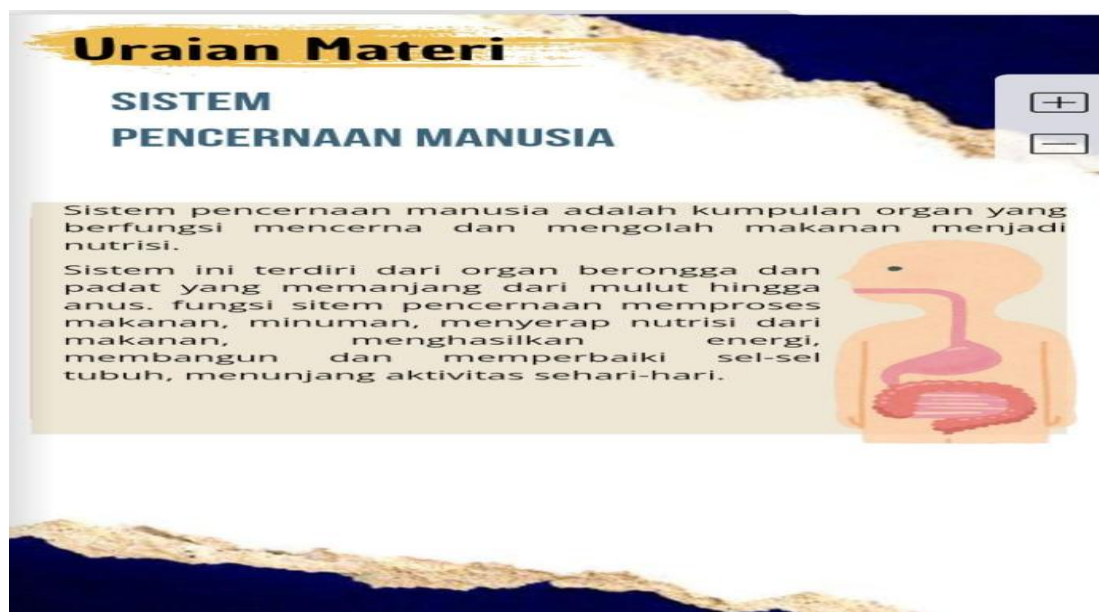
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis (*Analyze*) ialah tahap di mana peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta kelayakan dan persyaratan yang diperlukan. Enam komponen tersebut ialah bagian dari analisis yang dilaksanakan, yaitu: materi pelajaran, mekanisme pembelajaran, kurikulum, analisis kebutuhan, silabus, dan media pembelajaran yang sering dipergunakan. Analisis mekanisme pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, kebutuhan, dan silabus ialah tahapan analisis yang paling sering dilaksanakan oleh peneliti.

Desain ialah langkah kedua dalam metodologi ADDIE. Berdasarkan temuan penyelidikan sebelumnya, peneliti mulai merancang materi pembelajaran e-book selama langkah ini. Identifikasi komponen yang diperlukan untuk media e-book, seperti struktur jaringan tematik dan kerangka media, dilaksanakan setelah fase desain ini. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang bakal dipergunakan saat pembuatan materi pembelajaran untuk e-book.



Gambar 1. Cover E-book



Gambar 2. Uraian Materi



Gambar 3. Daftar Pustaka



Gambar 4. Penutup

Tahap pengembangan (*Development*) ialah tahap realisasi produk. Ditahap ini, pengembangan media e-book dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pertama, materi untuk media e-book Book diserahkan kepada pendidik mata pelajaran sebagai ahli materi untuk direvisi. Selanjutnya, ahli bahasa akan memeriksa keseluruhan materi untuk memastikan kaidah bahasa yang dipergunakan sesuai. Mekanisme ini berlanjut hingga seluruh kaidah bahasa dalam materi disetujui. Setelah itu, ahli media diminta untuk menilai media e-book yang dikembangkan melalui aplikasi Canva, berdasarkan aspek kelayakan media tersebut, serta memberikan saran dan komentar untuk revisi, perbaikan, dan penyempurnaan media. Mekanisme ini berlangsung hingga media e-book dianggap layak untuk di implementasikan dipembelajaran.

Tahap implementasi (*Implementation*) terbatas pada sekolah yang dipilih sebagai tempat penyelidikan. Ditahap ini, media e-book yang telah dikembangkan dipergunakan dalam pembelajaran. Murid diminta untuk bergabung dalam kelompok dan mendiskusikan media pembelajaran e-book dengan memperhatikan keseluruhan isinya. Untuk mengevaluasi kelayakan media yang dihasilkan, murid kemudian diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Tugas berikut ini memerlukan tindakan khusus untuk mempraktikkan materi pendidikan yang telah dibuat. Semua yang telah disiapkan akan diatur pada tahap ini sehingga bisa dipergunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Uji coba skala kecil dipergunakan dalam tahap implementasi penyelidikan ini untuk menbisakan masukan dari pendidik dan murid tentang materi pendidikan yang dibuat. Mekanisme uji coba dilaksanakan di SDK Wolowio.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) ialah tahap yang dilaksanakan untuk merevisi tiap tahap pengembangan lainnya. Sasaran tahap ini ialah membuat konten e-book yang dibuat benar-benar sesuai dan bisa dipergunakan dalam berbagai macam lingkungan pendidikan. Pokok bahasan yang dibahas dalam pembuatan sumber daya

pendidikan berbasis e-book ini ialah “sistem pencernaan manusia”. Kuesioner yang mencakup berbagai topik yang berkaitan dengan penyajian konten dalam media e-book yang dikumpulkan diberikan kepada validator untuk mengumpulkan hasil evaluasi validasi media e-book. Pada skala 1 hingga 5, setiap pertanyaan kuesioner diberi peringkat. Para ahli dalam domain bahasa, desain, dan konten, khususnya profesor IPAS di SDK Wolowio akan menilai total 24 pertanyaan. Tabel 4 menampilkan temuan evaluasi para ahli ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Kepada Media e-Book Materi Sitem Pencernaan Manusia

No	Validator	Aspek Penilaian	Nilai Perolehan	Jumlah	Skor	Predikat
1	Ahli materi	Pendahuluan	5	62	97%	Sangat layak
		Isi materi	43			
		Bahasa	14			
2	Ahli media	Cover	8	76	95%	Sangat layak
		Tampilan	53			
		Isi	15			
3	Ahli bahasa	Lugas	14	74	92,5%	Sangat layak
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	45			
		Kesesuaian dengan perkembangan murid	15			

Buku elektroni ktentang sistem pencernaan manusia memperoleh skor 92% yang tergolong sangat praktis berdasarkan tanggapan pakar pada Tabel 4. Menurut pakar desain, media buku elektronik tentang sistem pencernaan manusia memperoleh nilai autentisitas 95% yang juga tergolong sangat praktis. Selain itu, 92,5% atau sangat memungkinkan ialah skor yang diperoleh pakar bahasa yang menilai bahasa yang dipergunakan dalam media buku elektronik tentang sistem pencernaan manusia. Peneliti mempergunakan komentar dari pendidik IPAS dan murid kelas V SDK Wolowio untuk menguji kegunaan format buku elektronik ini. Tabel 5 dan 6 menampilkan data hasil uji coba kepraktisan.

Tabel 5. Angket Penilaian Pendidik kepada Media e-book Materi Sistem Pencernaan Manusia

No	Aspek penilaian	Nilai yang diperoleh	Nilai total
1	Kelayakanpenyajian	9	10
2	Kelayakanisi	45	50
3	Kelayakanbahasa	13	15
	Jumlah	67	75
	Skor	89,3%	
	Predikat	Sangat layak	

Denganskor 90% yang tergolong sangat layak, Tabel 5 membuktikan bahwasanya pendidik IPA memberikan respon yang baik kepada media e-book. Selain itu, respon murid kepada penggunaan media e-book memperoleh skor 95% yang juga tergolong sangat layak. Tabel 6 di bawah ini memberikan informasi tentang bagaimana respon murid kepada media e-book.

Tabel 6. Angket Respon Murid Kepada Media e-Book Materi Sistem Pencernaan Manusia

No	Aspek Penilaian	Jumlahsubjek & perolehannilai									
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	Kelayakanpenyajian	10	9	10	9	10	9	8	10	10	10
2	Kelayakanisi	45	50	47	45	50	50	50	45	50	50
3	Kelayakanbahasa	14	14	15	14	15	14	15	15	14	14
	Jumlah	69	73	72	69	70	73	73	70	74	74
	Presentase	92%	97%	96%	92%	93%	97%	97%	93%	99%	99%
	Skor total	95%									
	Kategori	Sangat layak									

Mekanisme research and development (R&D) dipergunakan dalam pembuatan materi pembelajaran digital dengan Canva. Sumber daya pengajaran digital yang membantu mekanisme pembelajaran

mengepresikan konten materi pelajaran diperlukan untuk penerapan mekanisme pembelajaran aktif. Paradigma ADDIE dipergunakan dalam model pengembangan e-book berbasis Canva untuk mata pelajaran sistem pencernaan manusia.

Tahap pertama yang dilangsungkan ialah tahap analisis, yaitu tahap awal dalam pembuatan e-book atau sumber belajar digital. Melalui latihan observasi dan percakapan dengan wali kelas V SDK Wolowio, kebutuhan akan langsung dinilai untuk analisis ini. Tujuan dari prosedur ini ialah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk perbaikan lebih lanjut.

Tahap kedua ialah tahap perancangan, yaitu tahap pengembangan desain produk awal dan penyusunan berbagai bahan dan sumber referensi dari sumber belajar yang telah ditetapkan. Setelah itu, produk dibuat dengan desain yang menarik agar murid lebih aktif serta antusias dalam berkontribusi kegiatan pembelajaran.

Pembuatan produk yang dimaksud ialah langkah ketiga, setelah itu para profesional melakukan pengujian validasi untuk melihat apakah buku elektronik atau materi pembelajaran digital layak dipergunakan. Produk tersebut bisa dipergunakan oleh murid setelah lulus uji validasi dan menjalani modifikasi yang diperlukan untuk menjamin kesesuaiannya. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwasanya buku elektronik berbasis Canva, yang berfokus pada sistem pencernaan manusia, cocok untuk kurikulum kelas V pada semester ganjil.

Sepuluh dari 19 murid di kelas V SDK Wolowio berpartisipasi dalam tahap implementasi, yang ialah tahap selanjutnya. Selain mengevaluasi pengaruh kepada kualitas pembelajaran yang meliputi kegembiraan, efektivitas, keterlibatan, dan keikutsertaan murid selama mekanisme pembelajaran, kegiatan ini berupaya untuk mengukur bagaimana pendidik dan murid menanggapi *e-book* berbasis *Canva*.

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir, di mana temuan penyelidikan dari kuesioner pendidik dan murid diperiksa berdasarkan hasil uji cobaterbatas yang telah dilangsungkan. Dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 95%, umpan balik murid sangat positif, sementara umpan balik pendidik mempresentase yang sangat baik sebesar 89,3%. Menurut temuan penyelidikan Putrisli dan Airlanda (2021), yang berfokus pada pembuatan e-book dengan cerita bergambar tentang mekanisme terjadinya hujan untuk menaikkan minat baca anak-anak SD, 93% murid memberikan tanggapan. Selain itu, penyelidikan Kresnadi dan Hakiki (2022) tentang pembuatan e-book untuk murid IPA kelas lima tentang sistem pencernaan manusia mempergunakan perangkat lunak Canva bisa persentase keberhasilan sebesar 99,55%.

Hasil penyelidikan Hakiki (2022) tentang pembuatan bahan ajar e-book mata kuliah Sistem Pencernaan Manusia di SDN 39 Pontianak mempergunakan perangkat lunak Canva semakin memperkuat hal tersebut. Dengan skor persentase sebesar 99,55%, hasil penyelidikan pengembangan tersebut tergolong sangat baik. Komponen bahasa memperoleh penilaian 100% yang juga termasuk kategori sangat baik; komponen desain memperoleh penilaian 99,30% yang termasuk kategori sangat baik; serta komponen isi memperoleh penilaian 99,75% yang termasuk kategori sangat baik. Karena media pembelajaran e-book inisiah, bermanfaat, dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran, maka hasil penyelidikan ini bisa dijadikan pedoman bagi para pendidik.

Peningkatan hasilbelajar murid SD kelas 3 sebesar 95% ialah hasil penyelidikan yang sama oleh Rukman & Samsudin (2022) yang berfokus pada pembuatan bahan ajar kontekstual berupa modul berbantuan aplikasi Canva, khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan data penyelidikan, 87,25% murid memberikan tanggapan yang menunjukkan bahwasanya e-book berbasis Canva sangat diapresiasi. Dengan demikian, pembuatan e-book berbasis Canva dinilai tepat untuk dipergunakan dan bisa membantu murid menginterpretasi materi pelajaran. Menurut Winarno (2009), sebagaimana dilaporkan dalam Ernawati & Sukardiyono (2017), umpan balik murid dari kegiatan uji coba kelompok kecil dan evaluasi media pembelajaran yang dibuat menunjukkan bahwasanya media tersebut bisa memotivasi murid untuk belajar. Selain itu, media yang dibuat bisa mengomunikasikan gagasan secara efektif dan membangkitkan minat serta motivasi murid, sehingga mendorong mekanisme pembelajaran yang terarah (Suryani, 2018).

SIMPULAN

Penyelidikan ini mengembangkan *e-book* berbasis *Canva* mempergunakan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama ialah analisis kebutuhan di sekolah yang dilangsungkan melalui observasi serta wawancara,

untuk menghasilkan data yang diperlukan dalam mekanisme pengembangan. Setelah data diperoleh, tahap berikutnya ialah perancangan e-book, diikuti dengan pengembangan bahan ajar digital berupa buku elektronik yang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Konten bahan ajar digital ini mencakup pemaparan materi dan video pembelajaran, yang bisa membuat murid lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pelajaran di kelas. Selanjutnya, e-book ini diimplementasikan di sekolah. Tahap terakhir ialah evaluasi, yang dilangsungkan dengan menyebarkan angket kepada murid serta pendidik mata pelajaran IPAS. Hasil penyelidikan membuktikan bahwasanya respon murid menunjukkan bahwasanya *e-book* berbasis *Canva* layak dipergunakan untuk membantu murid dalam menaikkan pemahaman mereka kepada pembelajaran IPAS di SDK Wolowio.

Daftar Pustaka

- Ade Sintia Wulandari. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 682–689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>
- Anak, P., Dini, U., Dasar, P., & Ginanto, D. (2024). *Pembelajaran dan*. August.
- Azizah, R. O. N. (2019). Kajian Metode Eksperimen Terhadap Sikap Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran Ipa. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1, 265.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204–210. 2(2), 204–210.
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hakiki, H., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2022). Keterampilan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 310. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55512>
- Hamid, A. & Mustofa. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harianja, S. I., Kurnia, L., & Trimayani, R. (2023). Upaya Program Kampus Mengajar Terhadap Peningkatan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Di Sd Negeri 066/Ix Sengeti. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 813–819. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1405>
- Hariyanto, E., & Mustafa, P. S. (2020). *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani* (Issue February). https://books.google.co.id/books?id=t3D3DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Kua, M. Y., Suparmi, N. W., Aryani, N. W. P., & Rewo, J. M. (2020). Pendampingan Belajar Fisika Berbasis Smart Solution Dengan Real World Problem Bagi Siswa Smp Di Desa Malanusa Kecamatan Golewa. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(1), 54–63. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i1.71>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Prenada Media.

- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Masgumelar, N. K., & Dwiyoogo, W. D. (2020). *Development of Game Modification Using Blended Learning in Physical Education, Sports, and Health For Senior High School Students BT - Proceedings of the 3rd International Conference on Sports Sciences and Health 2019 (ICSSH 2019)*. 95–100. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201107.024>
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.7629>
- Novianti, R. (2021). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB - Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Rodin, R., & Huda, M. (2021). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Multikultural. *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 110–119. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.136>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133–141. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11757>
- Wulandari, F. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2158>
- Yayuk, E., Restian, A., & Ramadhani, N. F. (2021). Penggunaan Adobe Flash Cs3 untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animated Video Pada Materi Tematik Kelas I SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 144–157.