



PENGEMBANGAN *EBOOK INTERAKTIF* BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

¹Yessi Ayuni, ²Rohana, ³Treny Hera

^{1,2,3} FKIP Universitas PGRI Palembang

¹Yesiayuni0@gmail.com, ²rohan@univpgri-palembang.ac.id, ³treny_hera@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis Canva pada materi sistem pencernaan manusia yang valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Simpang Katis pada semester tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data meliputi validasi oleh ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 94,44%. Angket respon siswa menunjukkan kepraktisan yang sangat baik dengan rata-rata 92,3%, dan hasil tes belajar siswa menunjukkan efektivitas penggunaan e-book dengan rata-rata 92%. E-book interaktif ini menampilkan materi dalam bentuk visual yang menarik, seperti teks, gambar, dan video, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, e-book interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.

Kata Kunci : *E-book Interaktif, Canva, Sistem Pencernaan Manusia, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar*

Abstract

His study aims to develop an interactive e-book based on Canva focused on the topic of the human digestive system, ensuring it is valid, practical, and effective as a learning medium for fifth-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SDN 4 Simpang Katis during the 2022/2023 academic year. Data collection techniques involved expert validation, student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation results showed a high level of validity, with an average score of 94.44%. Student responses indicated a very high level of practicality, with an average score of 92.3%, while the effectiveness test showed an average score of 92%. The interactive ebook features content in visual formats such as text, images, and videos, which enhances students' understanding and motivation to learn. Therefore, the interactive e-book based on Canva is considered appropriate for use as a learning tool for teaching the human digestive system in elementary school science classes.

Keywords: *Interactive EBook, Canva, Human Digestive System, Science Learning, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil interaksi aktif dengan lingkungan, yang bertujuan untuk mencapai perubahan yang relatif

permanen dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, dibutuhkan media dan bahan ajar yang relevan serta mampu menarik minat belajar peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Dalam praktiknya, masih banyak siswa

mengalami kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama materi yang bersifat abstrak seperti sistem pencernaan manusia. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 4 Simpang Katis, diketahui bahwa siswa hanya mengandalkan buku cetak dan catatan guru, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah **produk e-book interaktif berbasis Canva**. Produk ini merupakan media pembelajaran digital yang dirancang secara khusus dengan menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan video interaktif yang memvisualisasikan sistem pencernaan manusia secara menarik dan mudah dipahami. Keunggulan produk ini terletak pada kemampuannya menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk visual yang dinamis, sehingga mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kebaruan produk ini terletak pada penggunaan platform Canva secara maksimal dalam pembuatan e-book interaktif, yang belum banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, spesifikasi produk dirancang secara adaptif dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V SD, serta disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Keunikan produk ini adalah integrasi media interaktif dengan pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melihat animasi dan mendengarkan penjelasan melalui audio, serta berinteraksi langsung dengan isi materi.

Berbeda dengan produk sejenis yang umumnya hanya menampilkan ebook dalam bentuk PDF statis atau bahan ajar visual sederhana, e-book interaktif berbasis Canva ini menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan imersif. Hal ini membuat produk ini menonjol dan lebih efektif digunakan sebagai alat bantu belajar dalam memahami konsep sistem pencernaan manusia.

Sederhananya teori belajar yang digunakan untuk anak sekolah dasar yaitu teori kognitif, Teori kognitif yang berkembang akan membantu anak-anak dalam memahami, mempelajari dengan baik mengenai mata pelajaran lain, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam interaksi sosial yang bermakna dan diperluas (Marinda, 2020). Dalam

proses pengajaran, diperlukan buku serta materi pendidikan yang efektif dan baik. Mengingat bahan ajar sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan pengembangan *e-book* sebagai alat bantu pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif serta efisien.

E-book adalah buku elektronik yang ditampilkan dalam format digital dengan teks serta gambar yang bisa dibaca menggunakan komputer ataupun perangkat digital lainnya (Laksana, 2018).

Semua media pendidikan dapat digunakan untuk meruntuhkan hambatan dalam belajar (belajar bahasa) sehingga peserta didik dapat mengatasi kekhawatiran mereka dan mengatasi ketakutan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sania et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Dengan adanya media yang interaktif dan menarik, seperti e-book berbasis digital, siswa dapat lebih percaya diri dalam mengeksplorasi materi, mengurangi rasa cemas terhadap pelajaran yang dianggap sulit, serta lebih termotivasi untuk mencapai tujuan belajarnya.

Lingkungan belajar yang efisien, efektif, dan menstimulasi secara optimal dapat dicapai jika pengajar mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan tujuan belajar siswa serta membimbing mereka dengan cara yang membuat mereka ingin belajar. Hampir setiap kegiatan pendidikan dilakukan dengan menggunakan teknologi yang sesuai dengan lingkungan belajar. Singkatnya, teknologi telah membuat media yang digunakan dalam pendidikan menjadi lebih lazim. Multimedia pendidikan adalah salah satu media penggunaannya memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi. Pendidikan multimedia melibatkan berbagai kombinasi grafik, teks, gambar, dan video (Sari, dkk, 2022).

Teknologi dan informasi yang berlebihan telah memunculkan istilah “Era Teknologi dan Media” (*Age of Technology and Media*). Dengan memanfaatkan penggunaan teknologi serta berbagai aplikasi dapat memberikan peluang dalam mengembangkan pendidikan yang inovatif. Memanfaatkan teknologi dan informasi yang lebih canggih dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa karena dapat digunakan sebagai pengganti media pembelajaran tradisional (Putri Fitriyani, dkk., 2021).

Salah satu cara yang bisa digunakan oleh pendidik yaitu dengan melakukan pengembangan

media interaktif berbasis *e-book*. *E-book* interaktif adalah inovasi baru dari media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. *E-book* adalah buku yang ditampilkan melalui komputer atau digital lainnya yang bisa dipergunakan dalam memvisualisasikan materi yang berbentuk abstrak dan diberi anotasi sehingga siswa bisa lebih mudah dalam pemahaman materi dan juga bisa termotivasi ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar yang nantinya bisa meningkatkan hasil dan prestasi belajar dalam semua mata pelajaran (Sukarmin, 2018:55).

Salah satu jenis mata pelajaran akademik yang sering dibahas dalam bahasa Inggris disebut “ilmu pengetahuan alam” atau “study knowledge”. Sementara jiwa terhubung dengan pemahaman, tubuh terhubung dengan indera. ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam konteks internasional sering dikenal dengan istilah 'Natural Science', yang mencakup studi tentang fenomena alam dan proses ilmiah yang dapat diamati melalui pancaindra. Pemahaman konsep IPA tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga keterlibatan fisik dan emosional siswa, karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman inderawi dan pengolahan makna menjadi penting untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah

Akibatnya, IPA dapat disebut sebagai “ilmu pengetahuan” atau “pengetahuan yang berfokus pada peristiwa-peristiwa yang terjadi di dunia alam.” Selain itu, sejak tahun-tahun awal sekolah dasar, IPA telah diajarkan di Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran wajib. IPA menurut Lestari (2019) tujuan pembelajaran IPA untuk peserta didik sebagai berikut: (1) Mendapatkan keyakinan pada Tuhan Yang Maha Esa dari keindahan, keberadaan serta keteraturan alam ciptaannya; (2) pengembangan dalam memahami serta mengetahui konsep IPA yang bisa dimanfaatkan serta diterapkan didalam kehidupan sehari-hari; (3) pengembangan sikap positif rasa ingin tahu serta kesadaran mengenai ada hubungan yang dapat saling memberi pengaruh antara IPA, masyarakat dan teknologi; (4) pengembangan kecakapan dalam proses penyelidikan alam sekitar, pemecahan masalah serta pengambilan keputusan; (5) peningkatan kesadaran ikut serta dalam pemeliharaan, menjaga serta melestarikan lingkungan alam; (6) peningkatan kesadaran dalam menghargai alam yang diciptakan Tuhan ; serta (7) mendapatkan pemahaman,

pengetahuan serta keterampilan IPA sebagai dasar untuk meneruskan pendidikan yang lebih tinggi. Pada pembelajaran IPA sendiri terdapat materi yang mempunyai hubungan langsung dengan manusia yaitu materi sistem pencernaan manusia.

Sistem pencernaan manusia merupakan proses yang bisa membantu manusia dalam pengkonsumsian makanan serta minumannya dengan cara yang memudahkan tubuh mereka untuk mencerna dan menyerap berbagai nutrisi, yang bermanfaat bagi organ-organ internal dan seluruh bagian tubuh mereka (Games, 2019).. Sistem pencernaan manusia terbagi menjadi tujuh bagian, antara lain yaitu: mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum (poros anus) serta anus.

Dari observasi atau pengamatan yang sudah dilakukan peneliti pada bulan Januari 2023, yaitu terdapat permasalahan yang menurut peneliti harus diselesaikan, sebagai berikut : 1. Siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi di kelas IPA, yang menyebabkan hasil belajar di kelas perilaku manusia di bawah KKM. 2. *E-book* interaktif berbasis canva yang dikembangkan pada materi mata pelajaran IPA sebagai alat bantu masih pada tahap awal, 3. Siswa sangat memerlukan media digital atau bahan ajar yang menarik serta dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

Karena hal tersebut, siswa membutuhkan materi pembelajaran digital yang menarik untuk mempercepat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menikmati materi pembelajaran yang menyertakan teks, gambar, dan grafik. Mereka juga lebih menyukai materi yang memiliki video animasi.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pembelajaran siswa adalah dengan menggunakan *e-book* interaktif. *E-book* interaktif yang akan dikembangkan bisa memberikan tampilan mengenai sistem pencernaan manusia yang ditampilkan melalui video interaktif.

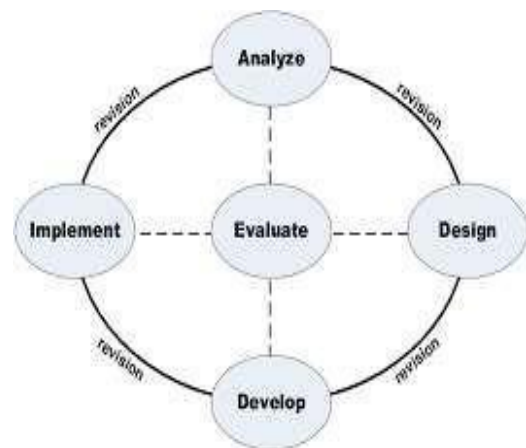
E-book interaktif adalah salah satu inovasi ide baru media pembelajaran yang ditampilkan menggunakan teknologi. *E-book* merupakan buku yang diaplikasikan ke dalam komputer agar dapat memvisualisasikan materi yang abstrak dalam bentuk visual agar siswa lebih mudah dalam pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar siswa. *E-book* interaktif ini ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer maupun smartphone. *E-book* interaktif ini digunakan dengan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau ponsel. *E-book* dengan basis

canva interaktif memiliki keunggulan karena menyertakan teks interaktif yang menampilkan gambar, video, dan suara sehingga pengguna dapat dengan mudah membacanya. Dengan demikian ebook ini merupakan suatu alat media bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk peningkatan pemahaman, pengetahuan serta memotivasi siswa untuk mempelajari konsep IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Ada beberapa peneliti yang sudah melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan *e-book* interaktif sebagai berikut, menurut Soepriyanto, (2018) penggunaan *e-book* memiliki tujuan untuk bisa meningkatkan interaksi antar siswa dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih menarik serta berwarna, sedangkan menurut Liza, (2019) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, agar *e-book* yang digunakan bermanfaat bagi guru sekolah dasar serta dapat memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pemanfaatan media.

METODE

Jenis penelitian ini disebut penelitian “*Research and Development (R&D)*”. dalam bahasa Indonesianya disebut dengan penelitian dan pengembangan. Pengembangan ini merupakan suatu metode analisis yang dipergunakan dalam penentuan keefektifan produk yang dibuat yang diterima serta memperoleh pemanfaatan dari produk tersebut. Pengembangan penelitian pada metode ataupun pendekatan secara sistematis dalam pengembangan serta validasi produk yang bertujuan dalam bidang keilmuan. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode atau proses yang sistematis serta objektif dalam pengembangan produk baru ataupun penyempurnaan produk yang telah ada yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk dengan memenuhi standar mutu agar dapat dipertanggungjawabkan keefektifannya Penelitian ini berfokus pada pengembangan *E-book* interaktif berbasis Canva untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA. Metode yang digunakan untuk pengembangan dan evaluasi media dalam pendidikan menggunakan model ADDIE. Dalam ADDIE, terdapat dua fase pengembangan..



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Sugiyono,2019:755)

Metode Pengumpulan Data. Pada penelitian ini mengumpulkan data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Angket kuesioner merupakan mengumpulkan data dengan cara memberi daftar pertanyaan kepada ahli yang telah ditentukan sebelumnya. Yang dimaksud dengan angket kuesioner ini adalah angket yang diberikan kepada orang yang ahli dibidangnya. Angket respon siswa adalah mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket kepada siswa yang telah dijadikan sampel sebelumnya.

Tes merupakan cara mengumpulkan data menggunakan lembar evaluasi siswa berupa soal dalam rangka menilai kapasitas individu atau kelompok. Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data menganalisis dokumen tekstual, grafis maupun elektronik. Pada penelitian mempergunakan dokumentasi dengan mengambil foto-foto pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung, studi dokumentasi dalam manajemen siklus hidup produk.

Untuk mengetahui tingkat validitas produk yang telah dicapai diperlukan teknik validasi prototype. Uji coba ini dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain: validasi yang dilakukan oleh ahli media pendidikan melalui evaluasi bahan ajar. Ahli validasi nantinya memberikan saran untuk memperbaiki sehingga bahan ajar yang sudah didesain bisa dilihat dan disempurnakan agar bisa dipergunakan di lapangan. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi media.

Tabel 1. Kisi kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Isi	Isi Ebook sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar

		Konsep lengkap serta sesuai dengan materi yang disajikan
		Dampak Penggunaan diorama dalam kegiatan belajar mengajar
2	Konstruk	E-book mudah untuk digunakan
		Kelengkapan media dan tampilan media
		Kesesuaian media dan bentuk media
3	Bahasa	Keterbacaan materi dengan baik
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

Tabel 2. Kisi kisi Angket Ahli Materi

N o	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Materi yang disajikan sesuai dengan KD Materi yang disajikan sesuai dengan indikator Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Materi	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Penjelasan materi Kedalaman materi Materi didukung media yang tepat
3	Evaluasi	Materi mudah dipahami Memberikan sumber lain untuk belajar Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
		Kesesuaian evaluasi dengan materi Kesesuaian tingkat kesulitan soal

Angket validasi materi digunakan untuk mengumpulkan data dan menilai kelayakan media, yang telah dikembangkan serta kesesuaian materi terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang dicantumkan

Tabel 3. Kisi kisi Angket Respon Pendidik

NO	Aspek	Indikator
1	Materi	Materi yang disajikan

		sesuai dengan KD Materi yang ditata Kalimat yang dipergunakan tepat, serta bahasa yang dipergunakan mudah dipahami materi yang ditampilkan sesuai dengan yang dirumuskan materi sesuai dengan kemampuan siswa
2	Tampilan dan Pemanfaatan	Teks dan gambar jelas Ukuran teks dan jenis huruf jelas Uraian materi jelas
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	Media yang dipergunakan mudah digunakan Gambar yang dipergunakan sesuai dengan materi Indikator yang dipergunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran Penjelasan KI dan KD

Tabel 4. Kisi Kisi Angket Respon Peserta Didik

NO	Aspek	Indikator
1	Tampilan Media	E-book yang ditampilkan menarik. Gambar yang ditampilkan menarik dan mudah dipahami
2	Ketertarikan Media Pada siswa	Animasi yang ditampilkan pada media jelas dan menarik Desain tampilan menarik dan jelas.
3	Isi Materi	Gambar yang ditampilkan mempunyai hubungan dengan konsep Materi yang ditampilkan mudah dipahami

Pengumpulan data dilakukan dengan cara ini untuk memperoleh tanggapan yang jelas dari responden dan para ahli terhadap media yang digunakan. Angket respon siswa mengenai e-book interaktif berbasis canva dipergunakan agar memperoleh tanggapan dari siswa untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan.

Teknik analisis data dipergunakan agar memberikan hasil pengembangan e-book yang mempunyai kualitas tinggi serta memenuhi kriteria validitas, reliabilitas serta konsistensi. Berikut tahapan menganalisis kriteria media pembelajaran

yang dikembangkan untuk bisa menghasilkan produk yang berkualitas tinggi.

Lembar validasi yang sudah di isi serta ditandatangani oleh para ahli kemudian dianalisis oleh peneliti dan di rangkum hasil penelitian dari ahli. Hasil dari penilaian oleh ahli mengenai materi pembelajaran e-book bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik Sangat	2
Kurang	1

Selanjutnya validasi yang telah diisi dan dinilai oleh para ahli dianalisis oleh peneliti dengan menghitung skor penilaian dari masing-masing validator dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100$$

Tabel 6. Kriteria Nilai Validasi

Presentase (%)	Kriteria validasi
80 %-100%	Sangat Valid
65 % - 80%	Valid
55 % - 65%	Cukup valid
40 % - 55%	Kurang valid
0 % - 40%	Sangat Tidak Valid

E-book dengan basis Canva interaktif berbasis sistem pengetahuan manusia yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki standar kualitas yang baik dan mudah digunakan jika kriteria minimal valid terpenuhi. Angket siswa yang telah diuji sebelumnya diberikan untuk mengetahui apakah e- book interaktif berbasis canva pada materi sistem pencernaan manusia praktis. Persentase tanggapan responden dapat dilihat sesuai dengan kriteria interpretasi skor pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Kriteria Nilai Kepraktisan

Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
80% -100 %	Sangat Praktis
65%-80%	Praktis
55%-65%	Cukup Praktis
40%-55%	Kurang Praktis
0%-40%	Tidak Praktis

Untuk mengetahui keefektifan E-book Interaktif berbasis Canva pada Materi Sistem Pencernaan Manusia yang dikembangkan diberikannya angket respon siswa dan telah diuji

coba, apakah produk tersebut efektif untuk siswa untuk dijadikan media.

Presentasi dari tanggapan validator bisa dilihat sesuai dengan kriteria interpretasi skor pada tabel berikut.

Tabel 8. Kriteria Nilai Keefektifan

Presentase (%)	Tingkat Keefektifan
81% -100 %	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

Untuk mengetahui keefektifan E-book interaktif berbasis Canva pada mata kuliah Human Knowledge System yang diimplementasikan, maka perlu dilakukan uji coba terhadap respon mahasiswa dan menentukan apakah produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap E-book interaktif berbasis Canva pada materi Sistem Saraf Manusia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar diperoleh melalui beberapa pengujian. Urutan ini sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap- tahap sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi Penelitian dilakukan di SDN 4 Simpang Katis. Validasi ebook dilakukan oleh validator dengan cara menganalisis kode validasi yang peneliti berikan. Tim validasi terdiri dari dua orang dosen ahli media, ahli materi, dan satu orang guru sekolah dasar di SDN 4 Simpang Katis. Berikut ini adalah hasil kerja tim validasi sampai saat ini.

Tabel 9. Hasil Validasi Kevalidan Isi

Validator	V1	V2	V3	Total (V1, V2, V3)
Jumlah Nilai	15	20	19	54
Persentase	92,75 %	90,38 %	90,76 %	95,83%
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Tabel 10. Hasil Validasi Kevalidan Konstruksi

Validator	V1	V2	V3	Total (V1, V2, V3)
Jumlah Nilai	16	13	14	43
Persentase	100	81,25	87,5	89,58%

	%	%	%	
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Tabel 11. Hasil Validasi Kevalidan Bahasa

Validator	V1	V2	V3	Total (V1, V2, V3)
Jumlah Nilai	16	16	15	47
Persentase	100%	100%	93,75 %	97,91 %
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Adapun rata-rata dari hasil penilaian validator terhadap media *e-book* yang telah dikembangkan disajikan dalam Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Keseluruhan Validitas

N0.	Keterangan	Skor (%)
1	Validasi Materi	90,38%
2	Validasi Media	92,5%
3	Validasi Bahasa	90,76%
Jumlah		283, 33%
Rata-rata Persentase Keseluruhan		94,44%

Dari Tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian dari tiga ahli yaitu sebesar 94,44%, yang mana persentase skor 94,44% berada pada kategori sangat valid. Sehingga media *e-book* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis Angket respon Peserta Didik Kepraktisan *e-book* materi sistem pencernaan manusia yang telah dikembangkan dinilai oleh 10 orang peserta didik dengan mengisi angket respon yang diberikan peneliti. Adapun hasil penilaian yang diperoleh dari peserta didik terhadap angket respon disajikan dalam Tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Aspek yang	Skor Persentase	Keterangan Kriteria
------------	-----------------	---------------------

Dinilai		
Kesesuaian Bahasa	96,1%	Sangat Praktis
Tampilan	87,2%	Sangat Praktis
Kondisi	93,6%	Sangat Praktis
Total Skor Rata Rata	92,3%	Sangat Praktis

Seperti yang dapat dilihat dari tabel jawaban peserta didik di atas, rata-rata jawaban peserta didik adalah 92,3%. Berdasarkan Tabel 3.8, 92,3% jawaban peserta didik memenuhi kriteria kepraktisan untuk soal-soal latihan. Kategori ini termasuk “sangat praktis”. Dengan demikian, penggunaan diorama cuaca dalam proses pembelajaran tergolong praktis.

Analisis hasil belajar siswa menggunakan tes hasil belajar siswa digunakan untuk menilai keefektifan *ebook* setelah digunakan dalam proses pembelajaran. *E-book* yang telah dikembangkan dikatakan efektif jika nilai siswa pada tes hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Nilai KKM di SD N 4 Simpang Katis adalah 75.

A. Tahap Analyze

Tahap analisis peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada serta mencari solusi yang tepat untuk permasalahan. Adapun tahapan dalam melakukan analisis antara lain yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Tugas ini adalah untuk memahami kebutuhan, karakter, kemampuan, dan kemauan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan metode membuat penawaran harapan kepada guru kelas V, Ibu Epi, S.Pd di SD Negeri 4 Simpang Katis. Penelitian yang telah selesai dilakukan memberikan hasil bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi sistem gerak pada manusia untuk kelas V. Hal ini disebabkan karena bahan ajar guru hanya menggunakan buku cetak dan siswa hanya menulis pada buku tulis akibatnya tidak bisa mencapai hasil belajar yang efektif. Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti mengembangkan *e-book* sebagai alat bantu sumber belajar mandiri dimana dapat dipergunakan siswa dimanapun dan kapanpun tanpa ada nya batas waktu karena konten digital dapat diakses di mana saja dengan komputer, baik itu HP atau laptop.

b. Analisis Materi

Tahap ini didedikasikan untuk memilih dan mengevaluasi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang digunakan dalam proses

pengembangan yang selaras dengan kurikulum 2013 mengenai kompetensi individu (KE), kelompok (KD), dan tujuan pembelajaran. Materi yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu tema 3 pada kelas V sekolah dasar.

Hasil pada analisis ini akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam pengembangan *e-book* interaktif berbasis canva supaya bisa dipergunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung serta siswa bisa lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran. Dengan begitu siswa diharapkan lebih memiliki minat dan termotivasi untuk bisa mengembangkan kemampuan dalam memahami materi yang diajarkan kepada mereka.

B. Tahap Design

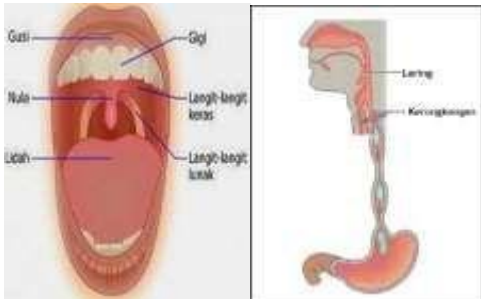
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan tahap desain atau perencanaan awal *e-book* yang ingin dikembangkan yang disebut dengan *storyboard*. *Storyboard e-book* yang telah peneliti buat sebagai gambaran garis besar isi *ebook* untuk memfokuskan menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih aktif serta untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pada tahapan desain ini aktivitas yang dilakukan antara lain yaitu:

1. Mengumpulkan Referensi yang Relevan
Peneliti menggunakan dan mencari jurnal sebagai sumber referensi untuk acuan dalam mengembangkan *e-book* yang relevan dengan materi yang akan digunakan. Peneliti juga mengumpulkan gambar/ilustrasi yang sesuai dengan materi.
2. Pembuatan Storyboard Dalam pembuatan storyboard ini merupakan garis besar tampilan *e-book*

Gambar 2. *Storyboard E-book 1*

Deskripsi

Pada bagian latar *ebook* terdiri dari penjelasan materi tentang zat makanan



Gambar 3. *Storyboard E-book 2*

Deskripsi

Pada gambar diatas terdapat organ-organ sistem pencernaan manusia yaitu, mulut, dan kerongkongan.

Tahap Development

Dalam tahap pengembangan ini, ketika prototipe *e-book* pertama selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memvalidasi produk oleh analis atau praktisi sebelum wawancara tatap muka dilakukan. Setelah *ebook* divalidasi oleh ahli atau orang awam, *ebook* direvisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli. Untuk menghasilkan *e-book* yang lebih baik (prototipe 2), uji coba kemudian dilakukan secara one-to-one. Tujuan dari uji coba satu lawan satu ini adalah untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari siswa tentang *e-book* yang sedang dipelajari, serta untuk melihat

bagaimana *e-book* tersebut dibaca dan apakah ada masalah atau tidak. Namun, hasil dari tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Ahli

Tiga orang subjek penelitian telah menyelesaikan validasi prototipe 1 *e-book*. Mereka terdiri dari dua subjek manusia dari jurusan pendidikan Universitas PGRI Palembang dan satu subjek manusia dari guru kelas V SD N 4 Simpang Katis. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan produk *e-book* yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Empat hipotesis dari penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 14 di bawah ini berikut.

Tabel 14. Nama Ahli

Nama Ahli	Keterangan
ILH	Dosen
SYL	Dosen
EPI	Pendidik/Guru

Adapun komentar dan saran dari ahli terhadap



e-book prototype 1 disajikan dalam Tabel 15 berikut:

**Tabel 15. Komentar dan Saran Ahli
pada E-book Prototype 1**

Nama Ahli	Komentar dan Saran
ILH	<ul style="list-style-type: none"> - Ubah format ke pdf - Sudah diperbaiki sesuai dengan saran
SYL	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki materi sesuai dengan KD dan Indikator - Materi sudah sesuai dengan pembelajaran
EPI	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah bagus, produk layak digunakan.

Komentar dan saran yang diberikan oleh ketiga ahli pada e-book kemudian dilakukan revisi sehingga menghasilkan *ebook prototype 2*. Kemudian hasil dari prototype 2 divalidasi lagi oleh ketiga ahli. Adapun komentar dari ahli terhadap e-book prototype 2 disajikan dalam Tabel 16 berikut.

**Tabel 16. Komentar dan Saran Ahli
pada E-book Prototype 2**

Nama Ahli	Komentar dan Saran
ILH	<ul style="list-style-type: none"> - Media <i>e-book</i> layak digunakan
SYL	<ul style="list-style-type: none"> - Silahkan lanjut
EPI	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah layak penelitian

Kemudian peneliti memberikan angket validasi kepada ketiga ahli yang digunakan untuk mengukur berapa tingkat kevalidan dari e-book yang telah dikembangkan. Adapun kesimpulan dari ketiga ahli terhadap e-book prototype 2 adalah Layak untuk digunakan saat proses pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, e-book interaktif berbasis Canva mengalami beberapa perubahan dan penyempurnaan berdasarkan saran serta masukan yang diberikan. Perubahan ini mencakup aspek materi, tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan kurikulum.

Pada prototype pertama, ebook disusun dengan format dasar yang terdiri dari teks penjelasan dan beberapa ilustrasi statis. Namun, dari hasil validasi, para ahli memberikan masukan bahwa terdapat materi yang belum sepenuhnya sesuai dengan indikator pembelajaran dan kompetensi dasar, serta penggunaan bahasa yang perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas V. Selain

itu, tampilan awal dinilai masih terlalu monoton dan kurang menarik secara visual, serta belum optimal dalam menampilkan elemen interaktif seperti video, animasi, atau audio.

Berdasarkan saran tersebut, prototype kedua dikembangkan dengan beberapa perubahan signifikan. Penyesuaian dilakukan pada isi materi agar selaras dengan KD dan indikator yang berlaku di Kurikulum 2013. Bahasa yang digunakan juga direvisi agar lebih komunikatif, lugas, dan sesuai dengan tingkat literasi siswa sekolah dasar. Dari sisi tampilan, latar belakang halaman diperjelas dengan desain yang lebih cerah dan terstruktur, serta disisipkan elemen interaktif berupa animasi sistem pencernaan, video pendek penjelasan proses pencernaan, dan narasi audio yang membantu siswa dalam memahami materi secara multimodal

2. Hasil Uji Coba *One To One*

Ebook prototype 2 yang telah divalidasi oleh para ahli dan sudah dinyatakan layak selanjutnya dilakukan uji coba kepada 2 orang peserta didik SDN 4 Simpang Katis kelas V. Tujuannya adalah untuk melihat keterbacaan apakah masih terdapat suatu kesalahan bahasa pada ebook sebelum dilakukan uji coba dalam kelas pembelajaran. Apabila terdapat suatu kesalahan pada e-book, maka peneliti perlu melakukan revisi sebelum diuji cobakan dalam kelas pembelajaran. Apabila masih terdapat suatu kesalahan pada e-book, maka peneliti perlu melakukan revisi sebelum diuji cobakan dalam kelas pembelajaran.

Tabel 17. Komentar dan Saran Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Komentar dan Saran
CHA	<ul style="list-style-type: none"> - <i>E-book</i> warnanya cerah dan bagus
MEY	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ebook</i> menarik dan membuat semangat belajar
NAI	<ul style="list-style-type: none"> - Media <i>e-book</i> membantu kami belajar tentang sistem pencernaan manusia

4.3 Hasil Tahap Implementasi

Setelah ebook dinyatakan sah atau tidak oleh pihak yang berwenang, peneliti melanjutkan untuk mengembangkan e-book tersebut sehingga siswa dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Dua tahap implementasi yang dilakukan adalah wawancara dengan sekelompok kecil orang dan wawancara dengan kelompok yang lebih besar (Field Test). Beberapa data diperlukan oleh peneliti dalam tahap implementasi ini, termasuk data respon dari

peserta penelitian yang digunakan untuk memahami praktik produk ebook tertentu dan hasil tes yang membantu memahami beberapa e-book yang efektif digunakan. Hasil dari tahap implementasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba pada Kelompok Kecil (*Small Group*)

Pada tahap ini, e-book yang telah dinyatakan asli dikirimkan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa yang merupakan siswa SD N 4 Simpang Katis kelas V. Selanjutnya, para peneliti melakukan penelitian dengan mengimplementasikan e-book tersebut kepada para siswa. Langkah pertama dalam proses pembelajaran untuk peserta didik adalah memberikan penjelasan dan e-book untuk membantu mereka belajar sambil terlibat dalam aktivitas spesifik topik.

2. Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Pada uji coba tahap kedua, prototipe e-book yang telah dinyatakan asli diberikan kepada orang banyak. Pada tanggal 24 Juli 2023, uji coba akan dilakukan kepada 25 siswa yang terdaftar di kelas V SD N 4 Simpang Katis. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang sistem saraf manusia. Pada saat pembelajaran di kelas, pada saat peneliti datang ke kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu dengan baik sebelum menutup pembelajaran dengan siswa mengerjakan tugas. Setelah melakukan investigasi menyeluruh terhadap latar belakang subjek, penelitian dilanjutkan dengan memberikan informasi tentang latar belakang subjek, mata pelajaran, tujuan, dan gaya belajar, serta rincian tentang e-book yang akan digunakan selama investigasi. Selama latihan ini, pertanyaan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya diajukan. Setelah melakukan sesi studi menggunakan sistem materi e-book untuk pemahaman manusia, para peneliti memberikan presentasi tentang temuan-temuan tersebut kepada para peserta penelitian. Hasil penelitian tersebut digunakan oleh para peneliti untuk memeriksa beberapa e-book yang efektif pada sistem kognisi manusia yang telah dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pendidikan.

4.4 Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir pada penelitian pengembangan *e-book* pada materi sistem pencernaan manusia ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi *e-book* yang telah dikembangkan berdasarkan komentar dan saran dari para ahli serta tanggapan dari peserta didik terhadap kevalidan *ebook* dan pada tahap implementasi melalui proses pembelajaran dengan menggunakan *ebook* kepada

kelompok kecil dan kelompok besar terhadap kepraktisan serta keefektifan *e-book*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk menghasilkan produk yang valid, praktis serta efektif media e-book dalam kurikulum mata pelajaran manusia untuk siswa SMA untuk digunakan sebagai media ajar. Dari hasil observasi dan analisis kebutuhan diperoleh beberapa temuan yang menarik, yaitu banyaknya masyarakat yang belum mengetahui tentang sistem pengetahuan tubuh manusia. Selain itu, media ajar yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu terdiri dari buku tematik yang dalam banyak kasus hanya memuat informasi-informasi yang relevan untuk membuat siswa merasa lebih nyaman selama proses pembelajaran. Tidak demikian halnya dengan materi pendidikan yang digunakan dalam sistem kognisi manusia.

Model yang dipergunakan pada penelitian ini untuk mengembangkan e-book yaitu pengembangan model ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* serta *evaluation*. E-book yang di kembangkan sudah diuji oleh ahli media, bahasa dan juga ahli materi. Setelah e-book di validasi oleh para ahli kemudian langkah berikutnya yaitu menganalisis hasil dari validasi yang terdiri dari skor dari angket yang diberikan. Hasil validasi ketiga ahli menunjukkan bahwa media layak untuk diuji coba kepada siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ciptaningtyas (2022), Lisa (2015), dan Putri (2002), yang menemukan bahwa media e-book yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif dalam hal mewawancarai partisipan.

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil uji validasi yang dilakukan terhadap media e-book yang diisi oleh empat orang validator menunjukkan rata-rata persentase penilaian sebesar 94,44%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahidar (2018), yang menemukan bahwa 92% data masuk dalam kategori sah atau tidak direvisi. Media e-book sudah sepenuhnya mencakup fokus pembuatan media e-book, baik dari segi konstruksi maupun konten. Hal ini terkait dengan apa yang dinyatakan oleh Rahmawati (2023), yang menyatakan bahwa tiga jenis media sederhana yang berbeda memiliki tingkat kualitas yang berbeda. Hal ini termasuk menyediakan lingkungan belajar yang menantang, membuat pernyataan yang spesifik dan mengenali isyarat linguistik, dan mampu menggambarkan suatu

objek dengan jelas dari fase konstruksi dan penggunaan.

Oleh karena itu, berdasarkan Tabel 3.7, kriteria penilaian validitas konten e-book dalam sistem pembelajaran manusia adalah sangat kuat atau sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, media e-book yang telah diverifikasi sebaiknya dibagikan kepada pembaca agar dapat memperoleh manfaat praktis dan efektif dari e-book tersebut. Terakhir, materi e-book yang sudah dinyatakan asli sebaiknya dibagikan kepada pembaca agar memperoleh hasil yang praktis dan efektif. Pengajaran dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai sistem tubuh manusia kepada siswa dengan menggunakan media e-book.

Pada tahap inisiasi kelompok kecil (small group), menurut para informan, materi e-book untuk sistem humaniora memiliki instruksi yang jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan Tabel 4.9, rangkuman hasil jawaban kuesioner peserta penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata penilaian responden secara keseluruhan adalah sekitar 92,3%. Diawali dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisa (2022), yang mendapatkan hasil 97% dengan kategori sangat praktis.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa kegiatan tutor sebaya akan memberikan siswa praktik secara diam-diam sehingga mereka dapat belajar paling banyak dan paling sedikit karena mereka akan dihadapkan pada banyak contoh. Alhasil, konsep ini identik dengan belajar melalui praktik.

Berdasarkan Tabel 3.8 tentang Kriteria Kepraktisan, dapat diamati bahwa e-book sistem materi penginderaan manusia sangat praktis ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap field test, berdasarkan Tabel 4.10 hasil penilaian peserta didik, memperoleh nilai terendah yaitu 60 sedangkan nilai paling tinggi 100. Selain itu, ada 3 siswa yang nilainya tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal serta 27 siswa memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal. Dari hasil ketiga siswa yang tidak mencapai nilai KKM, diketahui mempunyai masalah dalam menyelesaikan soal yaitu siswa tidak fokus pada saat guru sedang menjelaskan materi sehingga siswa tidak memahami materi yang diajarkan.

Media yang dipergunakan sebagai bahan ajar mempunyai kelebihan antara lain mampu membantu siswa belajar efektif, mempermudah penyampaian materi oleh guru, membuat siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan (Athifah dkk, 2022).

Sedangkan menurut Saputra dkk, (2022) dengan menggunakan media dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan efisien.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa E-book sebagai media pembelajaran anatomi manusia sangat valid dengan tingkat validitas rata-rata 94,44%, sangat praktis dengan tingkat validitas rata-rata 92,3%, dan sangat efektif dengan tingkat validitas rata-rata 92%. Hal ini berkaitan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Arsyad (2018) bahwa penggunaan media pendidikan akan sangat membantu meningkatkan pembelajaran siswa dan kerja guru-siswa di era modern. Media memiliki manfaat utama yaitu mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media e-book yang sedang dikembangkan ini memiliki fleksibilitas dan keterbatasan. Manfaat dari produk ebook ini adalah sebuah proses dalam pendidikan dan pelatihan yang membuat siswa aktif dan mau berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Salim (2018) menyatakan bahwa penggunaan media yang berbeda-beda mampu membuat suasana belajar lebih menarik serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, kelemahan dari e-book adalah ukurannya yang lebih kecil daripada buku hardcover, yang mengakibatkan kualitas kertas menjadi lebih rendah karena permukaan pena atau perangkat lain yang digunakan mudah tergores. Berikut ini adalah hasil penelitian dan analisis berbasis uraian dari penelitian ini.

Hasil penggunaan e-book pada pelajaran IPA untuk materi sistem gerak pada manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar dapat dilihat pada aspek kevalidan, dengan skor 94,44%. Dengan demikian, e-book yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang sangat ketat. Berdasarkan pengalaman praktis, hal ini dikaitkan dengan tingkat respon rata-rata 92,3% dari responden. Dengan demikian, e-book yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis. Dipimpin oleh tes soal latihan sebesar 92%, keefektifan ditampilkan. Jadi media *e-book* yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat efektif.

Saran

Disarankan penelitian ini dapat dipergunakan untuk bahan referensi untuk dijadikan media ajar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas. E-book

yang telah di kembangkan bisa dipergunakan sebagai bahan ajar siswa karena mampu membantu siswa lebih aktif belajar, memotivasi siswa dalam belajar serta melatih kemampuan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisworo, DAN., Yusa, & Sutresna, N. (2006). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Grafindo Media Pratama.
- Azizah , M., Lely, N., Erjon, Suryani, K., Yosefpa Winda Handayani, V., Surani, V., Et Al. (2021). *Anatomi Fisiologi Sistem Pencernaan Pada Manusia*. Perumahan Gardena Maisa, 2 Blok C.09, Kota Baru, Kecamatan Kubung, Kabupaten
- Solok, Provinsi Sumatera Barat-Indonesia 27361: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Ciptaningtyas, Amirul Mukminin, & Eka Putri. (2022). Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar. *E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd*, 160-174.
- Games. (2019). *Pengertian Sistem Pencernaan Manusia*.
- Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Arizka Wardani, M. (2022). Jurnal Basicedu. *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar*, 7353-7354.
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia. *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari- Hari Tentang Pemisahan Campuran*, 192-193.
- Laksana, R. &. (2018). *Pengertian Media Pembelajaran Dan Buku Elektronik*.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *AnNisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Sari Dewi, R. (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7911.
- Putri Fitriasisari, Fuadiah, N. F., Destiniar, D., Misdalina, M., Rohana, R., & Tika Dwi Nopriyanti. (2021). *Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik (E-Book) dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Sekolah Menengah. Community Education Engagement Journal*, 2(2), 11–20. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6697>
- Rahman Bp, A., Asri Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Jumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan. Pengertian Pendidikan. Ilmu Pendidikan Dan Unsur Unsur Pendidikan*, 2-3.
- Ruth Damayanti. (2019). *Kelebihan Dan Kekurangan E-Book*, 1198.
- Runtalalu, D., Liliana, & Radion Purba, K. (N.D.). *Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan*.
- Sari, R. P., Rohana, R., & Hera, T. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Tari Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sd. Jurnal Sitakara*, 7(1), 97–107. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v7i1.742>
- S, S. (2019). *Jurnal Kependidikan. Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, 195-196.
- Sania, L., Disurya, R., & Hera, T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur. Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 765–772. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.192>
- Sulastri, T. (2020). *Panduan Aplikasi Software Ipa Terpadu*. Komp. Bumi Parahyangan
- Kencana E 12/21 Rt02/Rw 13 Ds. Ciluncat Kec. Cangkuang Kabupaten Bandung Kode Pos 40377: Tata Akbar.
- Sukarmin. (2018). *Pengertian E-Book*, 55.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jl. Gegerkalong Hilir NO. 84 Bandung: Alfabeta, Cv.
- Tiya Lestari, R., Pramono Adi, E., & Soepriyanto, Y. (2018). *Jurnal E-Book Interaktif. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Semarang*, 73.
- Tiyas , Noor, & Lisa. (2015). *Pengembangan EBook Interaktif Pada Materi Termokimia Berbasis Representasi Kimia. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia, Vol. 4, No.2 Edisi Agustus*, 532.

Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Smp Kelas Viii*, 18-20.