

PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *CANVA* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TATA SURYA SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR

Dzun nur'ain^{1*}, Wendri Wirastiw²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: dzunnurain166@gmail.com

ABSTRAK

Pada UPT SD Negeri Leran Kulon 2, pembelajaran IPA mengenai tata surya menghadapi sejumlah tantangan, seperti kurangnya interaksi siswa, minat belajar yang rendah, dan keterbatasan sarana, dengan kurang dari 70% dari 11 siswa kelas VI mencapai standar pemahaman materi. Ketersediaan buku bacaan elektronik untuk siswa juga masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media *e-book* berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya. Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, meliputi lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* berbasis *Canva* terbukti efektif dalam pembelajaran IPA tentang tata surya, dengan validasi ahli materi, media, dan bahasa memberikan skor masing-masing 82,2%, 80%, dan 80%. Implementasi di kelas menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 82,73%, dengan 9 dari 11 siswa mencapai nilai di atas KKM. Respon positif dari pengguna, dengan penilaian siswa dan guru masing-masing 94,2% dan 90%, menegaskan bahwa *e-book* ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: IPA; Pengembangan; *E-book*; *Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dalam aspek pengetahuan, moral, dan keterampilan yang bermanfaat bagi individu dan lingkungan sekitarnya. Tujuan pendidikan adalah untuk memastikan siswa memahami materi dengan baik serta mampu berpikir kritis dan berkualitas. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mempelajari fenomena dan peristiwa yang terkait dengan dunia alam. IPA disajikan melalui pembelajaran yang diterapkan oleh berbagai institusi Pendidikan (Hidayanti *et al.*, 2024).

Pendidikan IPA diharapkan memberikan pengetahuan yang memungkinkan peserta didik untuk memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah & Kartika, 2018). Proses pembelajaran IPA menekankan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dalam menjelajahi dan memahami dunia secara ilmiah. Pendidikan IPA dirancang untuk mendorong penemuan dan tindakan, sehingga membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sekitar. Salah satu topik IPA untuk siswa kelas VI SD adalah sistem tata surya. Kompetensi dalam materi ini dapat diukur melalui indikator berikut: 1) menyebutkan nama-nama planet, 2) menjelaskan karakteristik masing-masing planet, dan 3) menguraikan cara kerja planet dalam tata surya.

Keberhasilan dalam mencapai kompetensi pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Pratiwi (2023) mengidentifikasi beberapa indikator yang penting untuk proses pembelajaran yang sukses dan efisien, yaitu: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikasi yang baik, (3) tanggapan siswa, (4) aktivitas pembelajaran, dan (5) hasil belajar (Ahyadi, 2019).

Observasi yang dilakukan pada 21 Maret 2024 terhadap guru kelas VI di UPT SD Negeri Leran Kulon 2 mengungkapkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA mengenai tata surya. Temuan tersebut mencakup kurangnya interaksi antara siswa selama pembelajaran, rendahnya minat belajar yang memengaruhi hasil belajar, dan keterbatasan sarana dan prasarana. Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa buku bacaan elektronik untuk siswa SD di UPT SD Negeri Leran Kulon 2 masih sangat terbatas. Selain itu, kurang dari 70% dari 11 siswa di kelas VI belum

memenuhi standar minimal pemahaman materi tentang tata surya, yang menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Jika pemahaman siswa tentang tata surya pada tingkat dasar tidak kuat, mereka akan kesulitan memahami materi ini di tingkat berikutnya. Masalah ini terjadi karena materi yang diajarkan belum cukup menarik dan tidak memberikan gambaran yang jelas tentang tata surya. Jika masalah ini tidak diatasi, dampaknya tidak hanya akan terasa pada pelajaran IPA, tetapi juga pada pelajaran lainnya karena pemahaman yang rendah. Hal ini bisa memengaruhi kemampuan berpikir siswa dalam memahami ilmu IPA, yang penting untuk kehidupan sehari-hari (Trianingih, 2023). Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *Canva*, yang belum pernah diterapkan di UPT SD Negeri Leran Kulon 2. Tujuannya adalah untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan terlebih dahulu penelitian dilakukan oleh Hadi *et al.* (2021) tentang pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* untuk materi tata surya kelas VI SD menunjukkan bahwa media ini efektif dan dapat memfasilitasi interaksi siswa dengan sumber belajar. *E-book* ini dilengkapi dengan gambar, video, animasi, dan soal latihan yang disajikan secara interaktif. Dan menurut (Ciptaningtyas, 2022) *e-book* ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif mereka dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran “Pengembangan Media *E-book* Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar “

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa *e-book* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VI SD dalam pembelajaran IPA, termasuk analisis karakteristik peserta didik, kemampuan prasyarat, kemampuan awal, dan lingkungan belajar. Tahap *Design* melibatkan penentuan tim pengembang, sumber daya yang diperlukan, penyusunan jadwal pengembangan, serta pemilihan cakupan, struktur, dan urutan materi. Selanjutnya, pada tahap *Development*, *e-book* divalidasi oleh ahli dan praktisi untuk mendapatkan umpan balik tentang materi, desain *e-book*, dan instrumen yang digunakan, sebelum produk diuji coba (Sumarni, 2019).

Pada tahap *Implementation* dan *Evaluation*, dilakukan evaluasi formatif yang meliputi evaluasi satu-satu (Hanafi, 2017), uji coba produk mencakup evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk menilai keefektifan *e-book* berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi *summatif* dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan dan dampak penggunaan produk. Proses ini melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan untuk memastikan kelayakan dan kepraktisan *e-book* yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket, lembar validasi, lembar observasi, dan tes hasil belajar, yang digunakan untuk mengukur kualitas dan efektivitas *e-book* dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi IPA (Okpatrioka, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahapan awal yang dilakukan adalah pengumpulan data yang pertama melakukan observasi langsung ke UPT SDN Leran Kulon 2 untuk mengetahui karakter siswa/siswi kelas VI sehingga dapat dibuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan mempersiapkan data data yang berhubungan dengan materi. Yang kedua melakukan wawancara dengan ibu Pris Antikowati, S.Pd selaku guru yang bersangkutan. Ditemukan bahwa kurikulum yang diterapkan adalah K13. Sekolah memiliki LCD proyektor sebagai pinjaman, dan sebagian besar guru dan siswa memiliki serta dapat mengoperasikan laptop. Namun, semangat belajar siswa rendah karena metode ceramah yang sering digunakan dan materi di buku paket terlalu ringkas dan kurang sistematis.

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan capaian pembelajaran dan merumuskan alur tujuan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka,

yang menetapkan bahwa siswa harus dapat menyebutkan nama-nama planet, menjelaskan karakteristik planet, dan memahami sistem kerja planet dalam tata surya. Tujuan pembelajaran yang ditentukan meliputi siswa dapat menyebutkan nama-nama planet dengan tepat, menjelaskan karakteristik setiap planet, serta memahami dan menghafal sistem kerja planet dalam tata surya. Tahap desain peneliti merancang materi pembelajaran, menyusun desain *e-book*, dan menyusun instrumen penilaian *e-book*. *E-book* harus memiliki proporsi bentuk yang sesuai, warna dan desain yang menarik, ukuran media yang tepat, dan relevansi dengan materi pembelajaran.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada validasi oleh ahli materi, diperoleh skor total 37 dari 9 aspek yang dinilai. Hasil penilaian ini disajikan dalam bentuk data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{45} \times 100\%$$

$$P = 82,2\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media yang dinilai oleh ahli materi, dengan 9 aspek penilaian, memperoleh skor total 37 dan persentase 82,2%. Persentase ini menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* berada dalam kategori valid (Purnama, 2018).

Selain itu, validasi oleh ahli media, yang menilai 11 aspek, mendapatkan skor total 44. Hasil penilaian ini juga disajikan dalam bentuk data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan, dan validasi dari ahli media menunjukkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{55} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media yang dinilai oleh ahli media, dengan 11 aspek penilaian, memperoleh skor total 44 dan persentase 80%. Persentase ini menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* memenuhi kriteria valid (Widiana & Rosy, 2021).

Selain itu, validasi oleh ahli bahasa, yang menilai 7 aspek, mendapatkan skor total 28. Hasil penilaian ini juga disajikan dalam bentuk data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditetapkan, dan validasi dari ahli bahasa menunjukkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{35} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media yang dinilai oleh ahli bahasa, dengan 7 aspek penilaian, memperoleh skor total 28 dan persentase 80%. Persentase ini menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* memenuhi kriteria valid (Sugiyono, 2017).

Tahap Implement (Penerapan)

Setelah produk dinyatakan layak oleh validator, media *e-book* berbasis *Canva* diuji coba di kelas VI SD Negeri Leran Kulon. Pada tahap implementasi ini, 11 siswa mengikuti uji coba selama 2 jam pelajaran secara tatap muka. Setelah itu, siswa diberikan tes untuk menilai hasil belajar mereka. Ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika hasil belajar siswa lebih dari 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas mendapatkan skor lebih dari 70. Hasil ketuntasan klasikal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Tes Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Test	Kriteria
1	ARA	90	Tuntas
2	ASW	90	Tuntas
3	ARA	80	Tuntas
4	EZA	80	Tuntas
5	IRA	80	Tuntas
6	LMA	90	Tuntas

7	RWU	70	Tidak Tuntas
8	RAP	80	Tuntas
9	RA	70	Tidak Tuntas
10	RM	90	Tuntas
11	DZDK	90	Tuntas
Jumlah		910	
Rata-rata		83	
Nilai maksimal		100	
Nilai minimal		70	
Presentase		82.73%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 11 siswa, 9 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM (>75), sementara 2 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Dengan persentase ketuntasan sebesar 82,73%, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* efektif dalam pembelajaran (Panjaitan *et al.*, 2020).

Untuk menilai tingkat kepraktisan media *e-book* berbasis *Canva*, angket respon pengguna, yaitu guru dan siswa, diisi untuk memberikan penilaian. Penilaian angket ini diharapkan setidaknya mencapai kategori cukup layak. Proses uji coba melibatkan penyerahan produk berupa media *e-book* berbasis *Canva* serta instrumen angket kepada pengguna. Hasil dari angket respon pengguna disajikan sebagai berikut:

Validasi respon pengguna (siswa) memperoleh skor total 65 dari 20 poin yang dinilai. Hasil penilaian ini disajikan dalam bentuk data kuantitatif dengan rumus yang telah ditetapkan. Hasil dari angket respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{829}{880} \times 100\%$$

$$P = 94,2\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus, media *e-book* berbasis *Canva* dinilai oleh siswa melalui angket respon dan memperoleh skor 829 dengan persentase 94,2%. Ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria sangat layak (Hikmawati, 2020).

Validasi respon guru memperoleh skor total 36 dari 10 aspek yang dinilai. Penilaian ini disajikan dalam bentuk data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Hasil dari angket respon guru adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

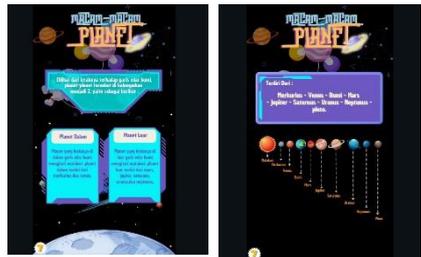
Berdasarkan perhitungan rumus, media *e-book* berbasis *Canva* dinilai oleh guru melalui angket respon dan mendapatkan skor 36 dengan persentase 90%. Ini menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Revisi Produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan penilaian dan masukan dari uji coba ahli, praktisi sekolah dasar, dan respon pengguna (siswa). Revisi produk ini penting untuk menyempurnakan materi *e-book* berbasis *Canva*. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperbaiki.

Tabel 2 Hasil Revisi Media *e-book* berbasis *canva*.

Tabel 2. Revisi Produk

No	Ahli Validasi	Hasil uji ahli	Hasil revisi
1	Ahli Materi	<p>Pada tujuan pembelajaran Harus sama dengan <i>e-book</i>.</p> 	<p>Perlu diperbaiki pada tujuan pembelajaran sudah sama dengan <i>e-book</i>.</p> 
		<p>Tambahan urutan planet.</p> 	<p>Perlu diperbaiki pada slide untuk menambahkan urutan planet.</p> 
2	Ahli Media	<p>Warna antara background dengan tulisan terlalu kontras.</p> 	<p>Perlu diperbaiki warna background dengan tulisan dengan di ganti warna tulisan dengan bancangkounnya.</p> 
		<p>Informasi pertama jangan terganggu oleh background</p> 	<p>Perlu diperbaiki untuk bagian dengan mengedit background agar tidak mengganggu informasi.</p> 

KESIMPULAN

Setelah mendapatkan penilaian dan saran dari validator ahli materi, media *e-book* berbasis *Canva* telah direvisi dan dinyatakan valid. *E-book* ini kini memiliki sampul yang lebih menarik dengan penambahan muatan dan tujuan pembelajaran, serta konten yang mencakup materi sistem tata surya lengkap dengan gambar dan penjelasan. Desain *e-book* ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa melalui tampilan yang interaktif dan informatif.

Meskipun *e-book* ini menawarkan banyak manfaat, seperti aksesibilitas yang fleksibel, penggunaannya tetap memerlukan peran aktif guru untuk membantu siswa menguasai materi dengan efektif. Selain itu, *e-book* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan digunakan sebagai referensi dalam loka karya atau diskusi, guna memperluas jangkauan dan pemanfaatannya di kalangan siswa kelas VI SD Negeri Leran Kulon.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyadi, I. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Alat Peraga. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 49–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ciptaningtyas, W. (2022). Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. In *Un PGRI Kediri* (Issue 8.5.2017). Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.
- Fatimah, S., & Kartika, K. (2018). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Al-Bidayah*, 5(2), 281–297. <https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/125>
- Hadi, A. N., Priandini, A. B., W, W. U. K., Ju'subaidi, Puji, V., & Cahyani. (2021). Pengembangan *e-book* interaktif materi tata surya untuk peserta didik smp/mts kelas VII. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 160–167.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Keislaman, Sainitfika Islamica: Jurnal Kajian*, 4(2), 129–150.
- Hidayanti, N., Usmanto, H., & Candra, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Canva* Untuk Mendukung Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Ppkn Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi Pendahuluan Agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir kreatif perlu diciptakan suatu. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1), 35–47.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian* (3rd ed., Issue 112). PT RajaGrafindo Persada.
- Okpatrioka. (2023). Research And Developement (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pratiwi, A. E. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sd Negeri 2 Krajan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Widya Dharma Klaten.
- Purnama, S. (2018). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, 4(1), 19–32.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D / Sugiyono*. Alfabeta, 2017.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Trianingsih, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 43–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7744>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>