

## PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS *CANVA* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA IPAS KELAS V UPT SDN DOROMUKTI TUBAN

Yayuk Widi Astutik<sup>1\*</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: yayukwidiwidiastutik@gmail.com

### ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi perkembangan zaman dan tantangan. Berdasarkan observasi terdapat permasalahan antar lain; 1) dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional, 2) hanya menggunakan media cetak seperti buku guru, buku siswa dan LKS; 3) guru jarang menggunakan media digital; 4) siswa cepat jenuh dan sibuk sendiri; 5) daya ingat siswa minat dan hasil belajar rendah 6) siswa lebih suka media digital. Adapun tujuan dari penelitian ini mengembangkan media *E-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernapasan manusia kelas V UPT SDN Doromukti Tuban. Jenis penelitian ini adalah Research And Development (R&D) Menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, validasi ahli, tes, angket. *E-BOOK* divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menentukan kelayakan media. Hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 91% menunjukkan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 86,6% menunjukkan kategori sangat valid. Dan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 93% menunjukkan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dari respon guru sebesar 95% sedangkan respon siswa sebesar 96% menunjukkan bahwa *E-BOOK* Berbasis *Canva* dinyatakan sangat praktis. Hasil uji keefektifan dari tes siswa di uji dengan menggunakan *N-Gain* memperoleh skor 0.77 dengan Tingkat keefektifan Tinggi dan media ini dapat dikatakan “efektif”. Dari hasil penelitian pengembangan *E-BOOK* Berbasis *Canva* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; *e-book*; hasil belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah untuk mengembangkan potensi diri seseorang. Hal ini merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi perkembangan zaman dan tantangan yang ada. Oleh karena itu, penting untuk menyelenggarakan pendidikan yang efektif guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Okpatrioka, 2023). Dalam era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka telah mengintegrasikan sains alam dan sosial menjadi satu kesatuan. Pembelajaran IPAS kompleks dan memerlukan pengalaman langsung untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan alam. Tingkat minat dan pemahaman siswa terhadap IPAS bervariasi, sehingga penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang tidak monoton, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas, mengurangi rasa jenuh, dan membosankan.

Dalam konteks ini, pendidik perlu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik. Namun, masih ada tantangan dalam pemanfaatan teknologi ini, karena tidak semua guru mampu memanfaatkannya secara optimal. Secara keseluruhan, media pembelajaran bukan hanya alat untuk menyampaikan konten kepada siswa, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa untuk belajar, serta membantu meningkatkan hasil belajar mereka (Sholiha *et al.*, 2017). Saputra, dalam (Sulaiman & Gani, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat

memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai aspek pembelajaran (Nurrita, 2018). Berdasarkan observasi di SDN Dromukti Tuban terdapat permasalahan antar lain; 1) Kegiatan pembelajaran guru di UPT SDN Doromukti masih konvensional berupa ceramah; 2) dalam penggunaan media pembelajaran dominan menggunakan media cetak seperti buku guru, buku siswa, LKS; 3) Penggunaan media pembelajaran digital para guru jarang mengunakan pada saat proses mengajar; 4) Hal ini menyebabkan siswa cepat jenuh dan sibuk sendiri saat pembelajaran berlangsung; 5) Siswa kurang memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan; 6) kurangnya minat belajar siswa kelas V. Hasil belajar siswa di SDN Doromukti kelas V IPAS materi sistem pernapasan manusia terbilang rendah dimana siswa kesulitan dalam memahami, mengingat dan rendahnya minat belajar siswa dalam materi fungsi pernapasan manusia, sehingga dari hasil Pretes 26 siswa kelas V SDN Doromukti diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas V diperoleh persentasi sebanyak 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KTT dan 16 siswa di bawah nilai KKT; 7) siswa lebih suka belajar menggunakan media berbasis teknologi. Berdasarkan hal tersebut, di atas peneliti akan mengembangkan media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana proses pengembangan media *E-book* berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernapasan manusia kelas V SDN Doromukti?, 2) Bagaimana Tingkat kevalidan pengembangan media *E-Book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Doromukti, 3) Bagaimana Tingkat kepraktisan *E-Book* berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernafasan manusia kelas V SDN Doromukti, 4) Bagaimana keefektifan media *E-book* berbasis *canva* da untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Dromukti?.

Tujuan penelitian ini adalah; 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *E-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ipas sistem pernapasan manusia kelas V SDN Doromukti, 2) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernapasan manusia kelas V SDN Doromukti; 3) Mendeskripsikan kepraktisan media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernapasan manusia kelas V SDN Doromukti; 4) Medeskripsikan keefektifan media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS sistem pernapasan manusia kelas V SDN Doromukti.

## **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. (Nengseh & Damayanti, 2022) pandangan ini sejalan dengan (Arief, 2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu atau media pengajaran yang membantu siswa memperoleh dan mengklarifikasi informasi. (Nurrita, 2018) juga menegaskan media pembelajaran mendukung proses belajar mengajar, memperjelas pesan yang disampaikan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat instruksional yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan menyampaikan konsep materi, merangsang siswa untuk belajar, serta mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **Media *E-Book* Berbasis *Canva***

*E-Book* adalah sebuah media berbasis audiovisual yang berupa buku digital yang menampilkan gambar dan video untuk menjelaskan materi. Ukuran standar *e-book* biasanya adalah 512mm x 800mm. kehadiran *e-book* memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan memfasilitasi guru dalam memberikan materi dan tugas kepada siswa. (Liyawindari *et al.*, 2023). Di sisi lain, *e-book* atau buku elektronik dijelaskan sebagai teks yang dikonversi ke format digital yang menyediakan lingkungan belajar dengan aplikasi yang mengandung database multimedia, termasuk presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku. (Khoirunnisa *et al.*, 2020). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-book* adalah media digital multimedia yang mendukung pembelajaran dengan struktur gambar dan video yang dapat diakses serta berinteraksi dengan pembaca, memudahkan pemahaman konsep materi. *Canva* adalah aplikasi web yang digunakan

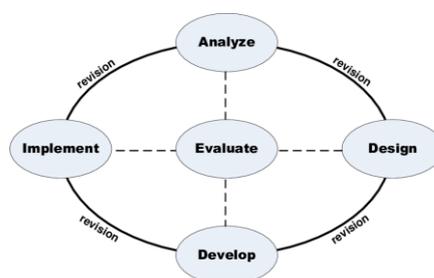
untuk membuat *e-book* dengan desain grafis. Aplikasi ini populer karena kemudahan penggunaannya dan desain grafis yang sederhana (Fajrie & W, 2023) Canva merupakan alternatif solusi untuk menarik perhatian siswa. Penjelasan materi oleh guru melalui media yang menarik yang diharapkan akan berdampak positif pada pemahaman materi.

### Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tahap akhir dari serangkaian proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh siswa. hasil belajar adalah pencapaian yang telah diraih oleh siswa. (Rahman, 2021). Sementara itu (Fajrie & W, 2023) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup tingkat pemahaman, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup segala perubahan dalam tingkah laku siswa, termasuk dalam hal keterampilan pemahaman dan sikap, dari proses belajar. Keberhasilan proses belajar seseorang diakibatkan dari dalam maupun dari luar individu tersebut. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa mencakup faktor internal yang dipengaruhi oleh karakteristik individu, serta faktor eksternal yang dipengaruhi oleh peran guru dan lingkungan. (Anisah & Azizah, 2016).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan yang sering di kenal dengan *Research And Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses dan strategi yang digunakan dalam membuat produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dengan maksud menguji efektivitasnya sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan (Okpatrioka, 2023). Sedangkan Menurut sugiyono dalam (Okpatrioka, 2023) *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji tingkat efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini mengacu pada model desain ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang terdiri dari lima tahap yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Anggraini *et al.*, 2021). ADDIE memiliki langkah yang berurutan langkah yang sederhania ini sangat mudah di pahami serta di aplikasikan. model desan ADDIE dapat di lihat dari gambar 3.1 berikut (Damayanti *et al.*, 2023).



Gambar 1. Model ADDIE

Istrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar responden guru dan peserta tes didik. Sempel dalam penelitian ini yang digunakan adalah kelas V UPT SDN Doromukti Tuban dengan jumlah siswa 26, 14 Laki-laki dan 12 Perempuan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu Langkah dari setrategi adalah pengembangan pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima Langkah yaitu; 1) analisis (*Analysis*), 2) desain (*Design*), 3) pengembangan (*Development*), 4) implementasi (*Implementation*), 5) evaluasi (*Evaluation*). Sesuai dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi dari *e-book* berbasis Canva yang dikembangkan:

### 1. Analisis (*analyze*)

Tahapan pertama ini dilakukan peneliti dengan melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V UPT SDN Doromukti Tuban untuk mendapatkan analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi dan wawancara di UPT SDN Doromukti Tuban menyatakan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPAS kelas V masih menggunakan metode konvensional yang didominasi oleh ceramah dari guru. Penggunaan media digital dalam pembelajaran masih jarang terjadi, dengan penggunaan terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan motivasi belajar siswa yang rendah. Hasil belajar siswa juga menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut dijadikan peneliti sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan disesuaikan dengan kurikulum.

### 2. Perencanaan (*Design*)

Tahapan desain meliputi pembuatan *e-book* berbasis *Canva* yaitu cover depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, isi materi mengenai sistem pernapasan pada manusia, latihan evaluasi berupa link kuis, rangkuman materi, glosarium, daftar Pustaka, cover belakang. Materi yang disajikan dalam *e-book* berbasis *canva* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia. Pada *e-book* juga terdapat pemaparan materi berupa video.

### 3. Pengembangan (*Developmen*)

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain sampai menjadi produk yang sesuai dengan *e-book* yang telah di rancang. Pembuatan media *e-book* berbasis *canva* dibuat dan dikembangkan mulai dari cover depan hingga halaman terakhir, yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, isi materi, rangkuman materi, glosarium, daftar pustak, profil penulis, dan cover belakang. Media *e-book* yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui Tingkat kevalidan media *e-book* serta meminta masukan dan saran terkait media *e-book* yang telah dikembangkan. Yaitu dengan melibatkan ahli materi, ahli media, ahli Bahasa. Berikut merupakan hasil rekapitulasi para ahli;

Tabel 1. Hasil validasi ahli

Para Ahli	Skor
Ahli Media	86,6%
Ahli Materi	91%
Ahli Bahasa	93%

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 2. kriteri Tingkat kevalidatan *E-Book* Berbasis *Canva*

Persentase	Kriteria
81% -100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% -60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Sumber : Riduan (Hidayat & Irawan, 2017)

Berdasarkan hasil validasi para ahli. Ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angka persentase tersebut dimasukkan kedalam kategori kevalidan maka *e-book* berbasis *canva* memperoleh kategori sangat valid. Dalam proses validasi peneliti memantapkan masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Setelah melakukan perbaikan atas umpan balik oleh para ahli selanjutnya peneliti mengujicobakan pada kelas V UPT SDN Doromukti Tuban.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Produk media *e-book* berbasis *Canva* selesai dan dikatakan layak oleh ahli validator, media *e-book* dapat di uji cobakan dalam pembelajaran di kelas V. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan pemantik, pemberian acuan pembelajaran sesuai dengan tahapan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) yang menyangkup penyajian materi, diskusi, tanya jawab, memberikan umpan balik, menyimpulkan, dan memberikan refleksi. Setelah penerapan media pembelajaran selesai siswa di berikan soal evaluasi, dengan link untuk mengaksesnya, Tujuan dari soal evaluasi ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media *e-book* berbasis *canva* yang telah diterapkan. Setelah pembelajaran berakhir, guru dan siswa diberi angket untuk mengevaluasi kepraktisan produk *e-book* berbasis *Canva*. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Postes dan Hasil Pretes Peserta Didik

No	Nama	Hasil PreTes	Hasil Postes	N – gain
1.	Achmad Adi	98	100	1
2.	Amelia Yesa Wijaya	86	92	0.4
3.	Amirul Krisna	72	96	0.8
4.	Ananda Allya Nur Affifah	70	96	0.8
5.	Azzahra Sagita Nurfanda	50	72	0.4
6.	Azzarenka Safa Aulya	90	100	1
7.	Erlia Azzahra	72	100	1
8.	Faiqotul Himmah	72	88	0.5
9.	Faiz Ghaisan Putra	70	84	0.4
10.	Haikal Hidayat	72	100	1
11.	Jalillah Putri Iryanti	60	92	0.8
12.	Julian Khoirul Rachmad	90	100	1
13.	Mahathir Putra Aditya	70	96	0.8
14.	Moch. Izzi Ridho Alfian	72	92	0.7
15.	Mochamad Arvy Firmansyah	90	96	0.6
16.	Mochamad Farid Alfarizi	90	96	0.6
17.	Muhammad Nuril Khaq	60	96	0.9
18.	Mutia Nida Naifa	72	100	1
19.	Naelatul Munna	70	96	0.8
20.	Natasya Margareta Putri Julianto	98	100	1
21.	Sabhita Maheswari	60	80	0.5
22.	Vhiandra Aprilio	58	96	0.9
23.	Fannica Azizah Lestari	72	96	0.8
24.	M. Zaki	90	96	0.6
25.	Eriko	72	96	0.8
26.	Syadan	90	96	0.6
Nilai Rata-Rata		74	96	0.77

$$\begin{aligned}
 \text{Kriteria} & & \text{Tinggi} \\
 \langle g \rangle &= \frac{\text{Skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} &= \frac{94.30769 - 74}{2.600 - 74} \\
 &= 0.77 &
 \end{aligned}$$

Sumber Riduwan dalam Nengseh & Damayanti (2022)

Berdasarkan hasil dari pretes dan postes peserta didik, setelah melalui tahapan uji keefektifan diperoleh nilai pesentase sebesar 0.77. Angka persentase tersebut di masukan kedalam kreteria keefektifan maka jika disimpulkan *e-book* berbasis *canva* termasuk kedalam kategori tinggi dan dapat digunakan dalam peroses pebelajaran. Tingkat kepratisan media *E-*

*Book* berbasis *Canva* dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Lebar Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Keterangan	persentase
1.	Angket respon guru	95%
2.	Angket respon peserta didik	96%

Berdasarkan Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95% media yang dikembangkan menunjukkan kedalam kategori sangat praktis. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik menunjukkan pesentase sebesar 96% degan kategori sangat praktis. Dengan hasil data tersebut dapat disimpulkan bawah media *e-book* berbasis *Canva* sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi nilai pengembangan materi pembelajaran (Cahyadi, 2019). Setiap tahapan pengembangan produk *e-book* berbasis *canva* terdapat tahapan evaluasi, baik didalam tahapan *desain*, *development*, dan *impelementasi*. Adapun evaluasai yang didapat adalah rekomendasi dan umpan balik dari para ahli, yakni Ahli media, ahli materi, ahli Bahasa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengembangan media *e-book* berbasis *Canva* memenuhi kriteria sangat valid, dengan presentase penilaian sebesar 91% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 93% dari ahli bahasa. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi produk sehingga media *e-book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji keefektifan media *e-book* berbasis *Canva* melalui tes pretes dan postes terhadap peserta didik. Hasil analisis menunjukkan peningkatan nilai dengan presentase tinggi, yaitu 0,77. Hal ini mengindikasikan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* dinilai sangat praktis oleh guru (95%) dan siswa (96,1%). Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* berbasis *Canva* sangat valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### Revisi produk



Gambar 2. *E-book* sebelum direvisi



Gambar 3. *E-book* sesudah direvisi

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian validasi para ahli dan hasil uji coba pada kelas V. menunjukkan bahwa media *e-book* berbasis *canva* dalam mata Pelajaran IPAS materi sistem pernapasan pada

manusia dikategorikan sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari para ahli memperoleh hasil kevalidan. Ahli media mendapatkan nilai 86%, Ahli materi mendapatkan nilai 91%, Ahli Bahasa mendapatkan nilai 93%, dengan Tingkat kevalidan sangat valid, serta media dapat digunakan dengan revisi. Pada proses uji coba produk diperoleh hasil 0,77 dengan kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan media *e-book* berbasis *canva* sangat efektif digunakan. Untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari Hasil respon guru mengindikasikan bahwa 95% dari pengembangan tersebut termasuk kedalam kategori sangat praktis. Sementara itu respon peserta didik menunjukkan persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Media *e-book* berbasis *canva* yang telah dikembangkan peneliti memiliki kelebihan yaitu; Materi yang disajikan lebih singkat dan jelas, 2) Gambar yang disajikan sesuai dengan materi, 3) Penggunaan bahasa mudah dipahami peserta didik. Selain itu, di dalam media *e-book* ini terdapat video pembelajaran, sehingga siswa dapat melihat video tentang topik yang telah mereka baca, yang membantu mereka memahami topik dengan lebih baik, 4) Media *e-book* ini dapat dipakai kapan saja, 5) Soal Latihan didalam media *e-book* ini lebih kontekstual sehingga siswa dapat berpikir kritis. Adapun dalam proses uji coba media *e-book* berbasis *canva* memiliki kekurangan. Media *e-book* berbasis *canva* ini memiliki kekurangan yaitu: membutuhkan perangkat elektronik yaitu seperti *computer*, *handphone*, *laptop* serta membutuhkan jaringan yang stabil dalam mengakses media ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi pada kelas VII di SMP Negeri 1 Palimanan kabupaten Cirebon). *Jurnal Logika*, 18(3), 1–18. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/215/138>
- Arief, M. M. (2021). *Garuda*3300009. 5(8), 13–28.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. 5(2), 626–634.
- Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. 05(02), 5883–5891.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10559>
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). P1. Liyawindari AE, Sukartiningsih W, Suparti S. Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *J Teknol Pendidik J Penelit dan Pengemb Pembelajaran*. 2023;8(2):500. doi:10.33394/jtp.v8i2.7714en. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(Vol 10 No 07 (2022)), 1598–1607. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47797>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

- Sholiha, M., Tamam, B., & Munawaroh, F. (2017). *Pengembangan Media Kotak Cahaya Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya*. 10(1), 34–43.
- Sulaiman, Gani, W. (2023). *I\**, 2, 3. 09, 4343–4353.