



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
**JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN  
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)**

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>  
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



## E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD

Wahyu Ciptaningtyas<sup>a1</sup>, Bagus Amirul Mukmin<sup>b2</sup>, Kharisma Eka Putri<sup>c3</sup>

<sup>a</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia,

<sup>b,c</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

<sup>1</sup>wahyuciptaningtyas534@gmail.com, <sup>2</sup>bagusamirul@gmail.com, <sup>3</sup>kharismaputri@unpkediri.ac.id

### INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:  
Diterima 20 Juli 2022  
Revisi 23 Agustus 2022  
Dipublikasikan 23 September 2022

### Kata kunci:

*E-book Interaktif, Berbasis Canva, Sistem Pencernaan Manusia*

### ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi berdasarkan hasil observasi di SDN Mrican 2 Kediri yang menunjukkan tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia sebanyak 48,38% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran yang jelas tentang proses bagaimana manusia mencerna makanan. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa masih minimnya buku bacaan elektronik untuk peserta didik sekolah dasar yang di sediakan di SDN Mrican 2 Kediri. Selain itu, 98% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara, dan peserta didik menyukai materi dengan video berbasis animasi mencapai 95%. Berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan maka peneliti mengembangkan bahan ajar e-book interaktif berbasis canva sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar e-book interaktif berbasis canva. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan Model ADDIE. Produk e-book interaktif berbasis canva di validasi oleh ahli validator media, materi, dan bahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan dari ahli media 92%, ahli materi 88,9%, dan ahli bahasa 100% sehingga diperoleh rata-rata hasil validasi sebesar 93,6%. Kepraktisan dari angket respon pendidik 94,7% dan angket respon peserta didik 90% sehingga di peroleh rata – rata hasil kepraktisan 92,35%. Hasil efektivitas produk di dapat dari hasil eksperimen yang mana pengaruh e-book interaktif terhadap hasil belajar mencapai 88,46% siswa yang tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis canva



valid, praktis, efektif, dan layak untuk digunakan.

#### ABSTRACT

#### Keywords:

Interactive E-book, Canva Based,  
Digestive System Humans



Copyright © 2022, Wahyu  
Ciptaningtyas, dkk

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



*This research was based on observations at SDN Mrican 2 Kediri, which showed a low level of student learning in studying human digestive system material. As much as 48.38% of students scored below the KKM. This problem is caused by the teaching materials that students learn being less interesting and cannot provide a clear picture of the process of how humans digest food. The analysis of student needs shows that there is still a lack of electronic reading books for elementary school students provided at SDN Mrican 2 Kediri. In addition, 98% of students prefer learning material with writing, images, sound, and 95% of students like animation-based video material. Based on the problem analysis and needs analysis, the researchers developed an interactive Canva-based e-book teaching material as an innovative learning resource for the human digestive system. The purpose of this research is to develop Canva-based interactive e-book teaching materials. This study uses the R&D method with the ADDIE Model. Canva-based interactive e-book products are validated by expert media, material, and language validators. The results of this study indicate that the validity of media experts is 92%, material experts 88.9%, and linguists 100%, so the average validation result is 93.6%. The practicality of the educator response questionnaire is 94.7%, and the student response questionnaire is 90%, so the average practicality result is 92.35%. The results of the effectiveness of the product were obtained from the experimental results, where the effect of interactive e-books on learning outcomes reached 88.46% of students who completed. So it can be concluded that Canva-based interactive e-books are valid, practical, effective, and feasible.*

**How to cite:** Wahyu Ciptaningtyas, dkk. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10 (2). 160-174 doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tuntutan yang dijalankan untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan oleh tingkat pendidikan yang diperoleh dari warga negaranya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017). Pendidikan juga diartikan sebagai usaha yang secara sadar dilakukan untuk membimbing dan mengembangkan potensi setiap individu baik

jasmani dan rohani untuk menjadi individu yang dewasa dan mandiri (Hidayat et al., n.d, 2019). Penelitian dari (Juniati & Widiana, 2017) mengemukakan bahwa pendidikan adalah pondasi awal untuk mengelola, mencetak generasi, dan meningkatkan sumber daya manusia yang baik dan berprestasi. Dari berbagai pendapat tersebut pendidikan dapat dimaknai sebagai proses utama pengembangan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri, cerdas, dan berprestasi sebagai generasi penerus. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan kepribadian saja, akan tetapi proses mengubah tingkah laku peserta didik agar mampu hidup mandiri dan tanggung jawab dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat individu itu berada.

Salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. IPA adalah suatu ilmu yang didasarkan dari gejala alam yang dijadikan sebagai pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah (Kumala, 2016). Sejalan dengan penelitian dari (A.S I Putu dan A.W I Gede, 2018) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai objek yang ada di alam semesta beserta dengan isinya. Penelitian (Muakhirin, 2014) juga menyebutkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala yang terjadi di alam. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPA adalah suatu proses menuntut ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kondisi di lingkungan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang baik untuk masa depannya. Disamping itu, pendidikan IPA juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan tingkat berpikirnya dalam menjelaskan masalah – masalah yang ada di lingkungan sekitarnya. Untuk itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar perlu diajarkan dan dikembangkan agar peserta didik berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mengemukakan ide-ide yang dimiliki oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam mengajarkan materi pembelajaran pendidik membutuhkan bahan ajar baik berupa cetak maupun non cetak. Bahan Ajar adalah sebuah komponen pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas dan sebagai bahan belajar bagi peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Cahyadi, 2019) bahwa bahan ajar merupakan kumpulan bahan yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk proses pembelajaran baik berbentuk cetak, audio, maupun bahan ajar yang inovatif bisa berupa (bahan ajar cetak atau buku cetak, audio-visual, maupun berbasis IT. Dalam membuat bahan ajar *e-book* interaktif banyak hal yang harus diperhatikan diantaranya menganalisis KI-KD untuk mengetahui kompetensi – kompetensi apa saja yang memerlukan bahan ajar. Selain itu menganalisis sumber belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk proses pembelajaran dan tentunya memudahkan peserta didik dalam belajar. Peran pendidik juga penting untuk menentukan bahan ajar yang kreatif dan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. *E-book* terdiri dari teks, gambar, video yang mampu dibaca pada alat elektronik seperti handphone, laptop, dan perangkat elektronik lainnya. *E-book* Interaktif merupakan buku elektronik yang dalam penggunaannya dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik (Bozkurt dan Mujgan, 2015). Sejalan dengan penelitian dari (Sabtaningrum et al., 2020) bahwa *E-book* adalah kumpulan materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang terdapat informasi berupa teks, audio, gambar, video animasi, maupun kuis. *E-book* interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* yang dapat mendesain bahan ajar dengan kreatif secara *online*.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan, peneliti menemukan permasalahan yaitu tingkat belajar peserta didik dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia rendah. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada peserta didik tentang proses bagaimana manusia mencerna makanan. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa masih minimnya buku bacaan elektronik untuk siswa sekolah dasar yang di sediakan di SDN Mrican 2 Kediri. Selain itu, 98% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara, dan peserta didik menyukai materi dengan video berbasis animasi mencapai 95%. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun ajaran 2020/2021 semester gasal pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia sebanyak sebanyak 48,38% siswa kelas V memperoleh nilai di bawah KKM (75). Berdasarkan hasil belajar tersebut, tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Rendahnya, kemampuan peserta didik pada materi Sistem Pencernaan Manusia jika tidak segera diperbaiki akan berakibat buruk pada kemampuannya dalam pembelajaran. Selain itu, berakibat bagi pendidik yaitu belum berhasil dalam mengajarkan materi tersebut dan akan menghambat kegiatan pembelajaran di sekolah untuk materi selanjutnya. Berdasarkan analisis masalah dan analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang berbasis *e-book* interaktif yaitu menggunakan aplikasi *canva* untuk mendukung pembelajaran yang belum pernah dikembangkan di SDN Mrican 2 Kediri. Peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif ini dikarenakan di dalam bahan ajar terdapat penggabungan antara bahan ajar dan media berupa video yang belum pernah dikembangkan di SDN Mrican 2 Kediri. *E-book* interaktif yang dikembangkan mengambil satu mata pelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan untuk kedepannya apabila kurikulum 2013 diganti bahan ajar yang dikembangkan tetap dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Kevalidan diperoleh dari ahli validator media, materi, dan bahasa. Sejalan dengan penelitian (Mukmin & Zunaidah, 2018) menjelaskan bahwa Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif memenuhi kriteria valid berdasarkan ahli materi, ahli bahan ajar dan ahli bahasa serta dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik SD kelas V. Penelitian (Primasatya & Mukmin, 2020) juga meneliti bahwa uji validasi diperoleh dari validasi materi, validasi desain grafis, dan validasi bahasa yang menghasilkan produk yang valid dan dapat digunakan oleh peserta didik. Kepraktisan diperoleh dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik pada uji coba terbatas atau uji coba perorangan sejalan dengan penelitian (Tegeh & Kirna, 2013) bahwa pada saat uji coba perorangan melibatkan enam orang mahasiswa jurusan teknologi pendidikan, hasil penilaian diperoleh persentase sebesar 74,33%. Keefektifan dilihat dari hasil eksperimen dengan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik, sejalan dengan penelitian (W.M Ahmat, E.P Kharisma, 2020) memaparkan bahwa keefektifan diperoleh dari ketuntasan klasikal hasil belajar melalui post tes dengan capaian tuntas. Sejalan dengan penelitian (Wardani & Syofyan, 2018) bahwa efektivitas dilaksanakan melalui uji lapangan dengan hasil produk yang dikembangkan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut, menurut (Sugiyono, 2016). Sejalan dengan penelitian (Yayuk et al., 2021) bahwa metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini mengacu pada model desain *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah model pendekatan yang bersifat umum dan dapat memudahkan seorang perancang program, pendidik, dan instruktur dalam menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik menurut (Pribadi, 2009). Sejalan dengan penelitian (Wijaya et al., 2022) menyatakan bahwa model *ADDIE* dapat digunakan dalam berbagai macam pengembangan seperti, model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Model *ADDIE* terdiri dari Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Kelima tahap tersebut dijalankan secara sistematis dan berurutan dimana setiap tahap dari model *ADDIE* dilakukan evaluasi sehingga menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE** (Pribadi, 2009)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu, lembar validasi, instrumen angket, dan tes evaluasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari *e-book* interaktif, isi materi, dan bahasa sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar, tes evaluasi digunakan untuk mengetahui keefektifan dari *e-book* interaktif. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berisi tentang komentar maupun saran perbaikan produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dikembangkan sebelum bahan ajar tersebut diuji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket

(angket validasi ahli, angket respon pendidik, dan angket peserta didik serta skor dari hasil tes. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Dimana peserta didik kelas V diambil secara acak dengan jumlah 5 peserta didik sebagai subjek uji coba skala terbatas. Sejalan dengan penelitian (Nur Hadi & Juliani Noor, 2013) bahwa jumlah sampel pada skala terbatas berasal dari kelompok kecil 5-10 orang yang diambil dari jumlah kelompok belajar. Sedangkan untuk skala luas diambil peserta didik kelas V dengan jumlah 26 peserta didik. Jumlah peserta didik pada skala luas didasari penelitian (Nur Hadi & Juliani Noor, 2013) bahwa jumlah peserta didik pada uji lapangan dengan kelompok besar yaitu 20-40 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SD menggunakan model *ADDIE* yaitu Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Model *ADDIE* adalah model pendekatan yang bersifat umum dan dapat memudahkan seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik menurut (Pribadi, 2009). Adapun langkah-langkah pengembangan *ADDIE* sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis masalah dan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis masalah dilaksanakan dengan observasi dan wawancara yang diperoleh permasalahan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh pedidik kurang menarik dan masih minimnya bahan ajar elektronik yang terdapat di SDN Mrican 2 Kediri. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan diperoleh dari angket kebutuhan peserta didik bahwa masih minimnya buku bacaan elektronik untuk peserta didik sekolah dasar yang di sediakan di SDN Mrican 2 Kediri, peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara, dan peserta didik menyukai materi dengan video berbasis animasi. Sehingga dikembangkan bahan ajar *e-book* Interaktif Berbasis *canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD. Selain, itu sarana dan prasarana SDN Mrican 2 Kediri sudah memenuhi apabila bahan ajar yang peneliti kembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*Design*), pada tahap ini dilaksanakan dengan menyusun kerangka dari bahan ajar yang akan dikembangkan antara lain 1) halaman cover, 2) Halaman daftar isi, 3) Kompetensi Inti, 4) Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran, 5) Tujuan Pembelajaran 6) Materi, 7) Video Animasi, 8) Kuis. Kemudian membuat atau merakit media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, *Powtoon*, dan *Wizer*. Aplikasi *canva* digunakan untuk mendesain halaman *e-book*, aplikasi *powtoon* digunakan untuk mengedit video animasi, dan aplikasi *wizer* digunakan untuk membuat kuis interaktif.

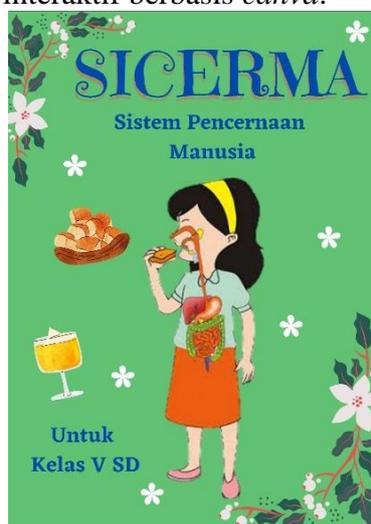
Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mengembangkan bahan ajar dari cetak ke elektronik yaitu *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar. Setelah bahan ajar yang dikembangkan sudah jadi selanjutnya akan di validasi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang kemudian direvisi dan dievaluasi untuk memperoleh bahan ajar yang valid. Dalam bahan ajar ini berisikan penjelasan materi secara rinci dilengkapi dengan berbagai gambar organ sistem pencernaan pada manusia. Selain itu, bahan ajar ini terdapat video animasi yang menjelaskan tentang proses manusia mencerna makanan, fungsi organ sistem

pencernaan manusia, dan cara menjaga organ sistem pencernaan manusia. Dilengkapi juga dengan kuis interaktif untuk membantu peserta didik berfikir secara kritis. Adapun spesifikasi *E-book* Interaktif berbasis *Canva* sebagai berikut.

**Tabel 1. Tombol Dalam *E-book* Interaktif**

Tombol	Keterangan
	Klik setiap tulisan yang terdapat gambar kartun pada daftar isi untuk menuju ke halaman yang dituju
	Tombol Home untuk kembali ke menu daftar isi
	Tombol Next untuk menuju ke halaman selanjutnya
	Tombol Back untuk kembali ke halaman sebelumnya
	Tombol audio/suara untuk menyalakan suara musik

Berikut tampilan dari *e-book* interaktif berbasis *canva*.



**Gambar 2. Halaman Sampul**



Gambar 3. Halaman Petunjuk



Gambar 4. Halaman KD & Indikator

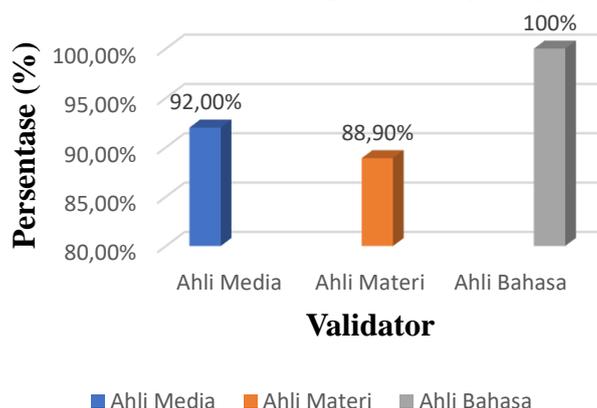


Gambar 5. Halaman Materi



Gambar 6. Halaman Video & Kuis

*E-book* Interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* terdiri atas teks, gambar, efek suara atau audio, video animasi, dan kuis interaktif. a) Teks, berisikan uraian terkait, judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian, serta materi meliputi pengertian sistem pencernaan manusia, macam – macam organ pencernaan manusia, fungsi sistem pencernaan manusia, cara menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia, kuis yang berkaitan dengan materi, b) Gambar, berupa gambar untuk memperindah halaman *e-book* agar menarik perhatian peserta didik dan gambar yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia, c) Efek suara/audio, berupa musik atau lagu agar *e-book* yang dikembangkan terkesan menarik, d) Video, berupa video untuk membantu menjelaskan bagaimana proses sistem pencernaan terjadi pada tubuh manusia, dan e) Kuis Interaktif, berupa kuis yang didalamnya terdapat beberapa soal yang dapat berinteraksi dengan peserta didik. Setelah bahan ajar *e-book* Interaktif berbasis *canva* dikembangkan, peneliti memvalidasi bahan ajar kepada 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi bahan ajar *e-book* Interaktif berbasis *canva* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 7. Diagram Hasil Validasi *E-book*

Setelah diperoleh hasil validasi dari masing – masing validator, peneliti melakukan validasi gabungan hasil analisis ke dalam rumus (Akbar, 2013) sebagai berikut.

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3} = \dots \%$$

$$V = \frac{92\% + 88,9\% + 100\%}{3} = 93,63\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari validator dapat dilihat pada gambar 7. Dari persentase skor ketiga ahli validator akan digabungkan untuk memperoleh rata – rata hasil validasi bahan ajar *e-book* Interaktif Berbasis *canva*. Rata – rata hasil validasi memperoleh persentase skor validitas sebesar 93,6% dengan kategori sangat valid (81%-100%) menurut (Akbar, 2013). Validasi yang diperoleh dikatakan sangat valid karena instrumen yang digunakan sudah divalidasi terlebih dahulu. Sejalan dengan Penelitian dari (Puspita et al., 2021) menyatakan bahwa kevalidan dari *e-modul* praktikum kimia dasar menggunakan aplikasi *canva design* diperoleh validasi dari angket yang menjukkan nilai valid. Selain itu, penelitian (Susilo & Pahlevi, 2021) menyatakan bahan ajar *e-book* sangat layak digunakan dengan hasil validasi dari beberapa ahli materi dan ahli bahasa. Penelitian yang dilakukan (Purwanti & Haryanto, 2015) menyatakan bahwa *e-book* sangat baik dan sangat layak untuk digunakan siswa yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi dan ahli media. Bahan ajar yang menarik dapat di desain menggunakan aplikasi *canva* yang dapat diakses dengan gratis, sejalan dengan penelitian (Irkhamni et al., 2021) menjelaskan bahwa Pemanfaatan *canva* Sebagai *e-Modul* pembelajaran matematika menciptakan media pembelajaran *e-modul* dengan desain yang menarik. Sehingga *e-book* Interaktif Berbasis *canva* sangat valid dan menarik serta dapat di implementasikan untuk peserta didik Sekolah Dasar.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*Implementation*) yaitu tahap penerapan dan penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Pribadi, 2009). Pada tahap ini bahan ajar yang dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli validator yang kemudian akan di implementasikan ke sekolah dasar yaitu di kelas V SDN Mrican 2 Kediri. Sebelum di implementasikan ke siswa kelas V maka akan di nilai oleh pendidik kelas V menggunakan angket respon pendidik. Pada saat penilaian jika terdapat kekurangan ataupun kesalahan pada bahan ajar yang dikembangkan maka akan segera direvisi. Setelah itu, peneliti akan menguji cobakan secara terbatas kepada 5 peserta didik kelas V menggunakan angket respon peserta didik. Pada uji coba secara luas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik kelas V sebanyak 26 peserta didik.

Kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* diperoleh dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Hasil angket respon pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik**

No.	Responden	Skor Angket	Skor Maksimal	Presentase Skor	Kategori
1	Angket Pendidik	109	115	94,7%	Sangat Praktis (85,01% - 100%)
2	Angket Peserta Didik	45	50	90%	Sangat Baik (81% - 100%)

Setelah diperoleh hasil angket respon dari pendidik dan peserta didik, peneliti melakukan praktikalisis gabungan hasil analisis ke dalam rumus (Akbar, 2013) sebagai berikut.

$$P = \frac{P1 + P2}{2} = \dots \%$$

$$P = \frac{94,7\% + 90\%}{2} = 92,35\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari respon pendidik dan peserta didik melalui uji coba terbatas diperoleh rata – rata hasil kepraktisan dengan kategori sangat praktis (85,01%-100%) (Akbar, 2013) dengan presentase skor 92,35%, sehingga bahan ajar *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* sangat praktis dan dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SDN Mrican 2 Kediri. Sejalan dengan penelitian Mukmin (2016) menjelaskan bahwa kepraktisan dilihat dari persentase respon peserta didik sebesar 84% dalam kategori sangat baik. Selain itu, penelitian (Putri, 2016) menyatakan bahwa penilaian peserta didik pada kegiatan belajar menggunakan buku siswa dan buku guru terpadu tipe jaringan kerja terintegrasi pendekatan ilmiah pada tema makanan seimbang mendapat respon positif dengan presentase rata – rata sebesar 95,22%. Penelitian Fitriana dkk., (2019) juga menyebutkan bahwa Modul matematika berbasis model Learning Cycle “5E” pada materi bangun ruang sisi datar diperoleh kategori sangat praktis pada uji coba kelompok kecil dengan persentase keidealan 84% dan uji coba kelompok besar dengan persentase keidealan 93%. Dari hasil kepraktisan *e-book* interaktif berbasis *canva* praktis dan sangat baik untuk digunakan di Sekolah Dasar

Uji keefektifan bahan ajar *e-book* Interaktif Berbasis *canva* diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil eksperimen menggunakan soal evaluasi. Soal evaluasi diuji cobakan secara luas terhadap 26 siswa kelas V SDN Mrican 2 Kediri. Adapun ketuntasan belajar peserta didik menggunakan bahan ajar *e-book* Interaktif Berbasis *canva* dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 8. Diagram Hasil Uji Lapangan**

Berdasarkan gambar 8 menunjukkan bahwa peserta didik tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar peserta didik dari bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  peserta didik yang telah tuntas dalam belajar menurut (Trianto, 2009) dalam (Royani, 2017). Ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 88,46% dengan demikian bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dapat dikatakan efektif untuk digunakan. Sejalan dengan penelitian, Diki, S.A.A., Mukmin, B.A., & Wenda (2022) bahwa hasil belajar memperoleh presentase rata – rata 96% sehingga menunjukkan presentase ketuntasan  $P > 80\%$  dengan kategori sangat baik/efektif. Selain itu, Suryani & Sukarmin (2012) menjelaskan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap *e-book* interaktif mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94,28% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Penelitian (Suprpto et al., 2019) menunjukkan bahwa *E-book* interaktif berbasis animasi pada materi barisan dan deret cukup efektif dengan hasil belajar peserta didik diperoleh presentase 87,19%

sehingga siswa dikatakan tuntas. Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap evaluasi dilaksanakan evaluasi formatif pada setiap tahapan pengembangan yaitu dari analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (A.A.H Putuanda, I.W Widana, 2022) yang menyatakan bahwa evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif. Evaluasi dihasilkan dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik, dan peserta didik. Hasil dari evaluasi formatif yaitu pada tahap analisis yang dilakukan dengan analisis masalah melalui observasi dan wawancara. Kemudian melakukan analisis kebutuhan melalui angket kebutuhan peserta didik. Sehingga peneliti menemukan solusi yaitu mengembangkan bahan ajar *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SD yang belum pernah dikembangkan di SDN Mrican 2 Kediri. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan atau desain dilakukan dengan mendesain kerangka produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang dilakukan dengan membuat produk dan memvalidasi produk kepada validator sebelum diimplementasikan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang sudah divalidasi di SDN Mrican 2 Kediri dengan menguji kepraktisan kepada pendidik dan peserta didik. Dari evaluasi dapat diketahui kekurangan dari bahan ajar *e-book* Interaktif, jika terdapat kekurangan maka akan diperbaiki kembali oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli hingga bahan ajar yang telah dikembangkan layak, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan dari *E-book* Interaktif berbasis *Canva* yaitu, (1) Praktis dan mudah dibawa kemana-mana, (2) Tahan lama, (3) Terdapat video di dalam *E-book* yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, (4) Mudah dalam penggandaan dan didistribusikan, (5) Dalam memproduksi *E-book* tidak memerlukan kertas, tinta, sehingga ramah lingkungan, dan (6) Terdapat kuis interaktif yang bisa langsung dikerjakan peserta didik tanpa menulis di kertas. Kelebihan *E-book* Interaktif berbasis *Canva* sejalan dengan penelitian Jannah dkk., (2017) bahwa *e-book* hampir sama dengan buku teks, untuk meningkatkan interaktif peserta didik, dan dilengkapi video serta soal evaluasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian Muswita dkk., (2018) menyatakan bahwa kelebihan dari *e-book* yaitu dapat dikases menggunakan komputer/laptop dan handphone yang dapat memudahkan pembaca. Selain itu, penelitian Muhammad dkk., (2015) menyebutkan bahwa *e-book* dapat diakses menggunakan jaringan internet yang dapat memudahkan peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. *E-book* Interaktif didesain menggunakan aplikasi *canva* yang memudahkan dalam mengembangkan bahan ajar dan menarik, sejalan dengan pendapat Tanjung dan Faiza dalam (Garris Pelangi, 2020) mengenai kelebihan *canva* yaitu, terdapat berbagai macam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain bahan ajar dengan fitur yang telah disediakan, hemat waktu dan praktis, dapat mengakses dan mendesain menggunakan handphone. Terlepas dari kelebihan *e-book* Interaktif berbasis *Canva*, terdapat kelemahan dari *e-book* yaitu, membutuhkan alat elektronik seperti handphone atau laptop untuk membaca *e-book*, membutuhkan akses internet untuk membaca *e-book*, mudah dibajak oleh orang yang

tidak bertanggung jawab, tidak dapat dipegang secara langsung, dan memerlukan daya listrik.

Melihat hasil validitas oleh ahli media, materi, dan bahasa, dapat diketahui bahwa bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD memiliki memperoleh hasil validitas sangat valid sehingga dapat di implementasikan tanpa revisi. Kepraktisan yang telah diperoleh dari angket respon pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *canva* praktis dan sangat baik untuk digunakan. Keefektifan *e-book* interaktif berbasis *canva* dari hasil belajar peserta didik juga diperoleh bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar untuk kelas V SD telah menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* sebagai inovasi sumber belajar materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. Kevalidan bahan ajar *E-book* Interaktif berbasis *canva* berdasarkan validasi dari validator ahli media dengan presentase 92%, ahli materi 88,9%, dan ahli bahasa 100% sehingga diperoleh rata – rata hasil validasi sebesar 93,6% dengan kategori sangat valid menurut (Akbar, 2013)). Kepraktisan dari angket respon pendidik sebesar 94,7% dan angket respon peserta didik sebesar 90%, sehingga di peroleh rata – rata hasil kepraktisan 92,35% dengan kategori sangat praktis (85,01%-100%) (Akbar, 2013). Keefektifan dari *E-book* Interaktif dapat dilihat dari hasil eksperimen yang mana pengaruh *e-book* interaktif terhadap hasil belajar mencapai 88,46% peserta didik tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *canva* valid, praktis, efektif, dan layak untuk digunakan. Sesuai dengan simpulan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan yaitu bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik. Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.

## REFERENSI

- A.A.H Putuanda, I.W Widana, I. K. A. 2022. Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1), 74–87.
- A.S I Putu dan A.W I Gede. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosdakarya.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Diki, S.A.A., Mukmin, B.A., & Wenda, D. D. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kontektual pada Materi Sumber Energi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 159–164.
- Fitriana, N., Muhandaz, R., & Risnawati, R. 2019. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Learning Cycle 5E untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *JURING (Journal for*

- Research in Mathematics Learning*), 2(1), 021.
- Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. 2017. Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. 2021. Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134.
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. 2017. Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 186–198.
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 122.
- Kumala, F. N. 2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Muakhirin, B. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 01/Tahun XVIII/Mei 2014, 01*, 51–57.
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. 2015. Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Pada Pelajaran Bahasa Arab. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 170–182.
- Mukmin, B. A. 2016. Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(02), 44–52.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. 2018. Development of Thematic DELIKAN Teaching Materials Based on Interactive Multimedia for Elementary School Students in Kediri. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158.
- Muswita, Utomo, A. B., Yelianti, U., & Wicaksana, E. J. 2018. Pengembangan E-Book Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Struktur Tumbuhan. *Pendidikan Biologi*, 11(2), 93–104.
- Nur Hadi, S., & Juliani Noor, A. 2013. Keefektifan Kelompok Belajar Siswa Berdasarkan Sosiometri dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 60–67.
- Pribadi, R. B. A. 2009. *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran* (PT. Dian Rakyat (ed.); 1st ed.).
- Primasatya, N., & Mukmin, B. A. 2020. Validitas multimedia interaktif K13 pada materi pecahan sebagai inovasi pembelajaran tematik bagi siswa Kelas IV. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 84–93.

- Purwanti, A., & Haryanto. 2015. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168.
- Puspita\*, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. 2021. Pengembangan E-modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 151–161.
- Putri, K. E. 2016. *Pengembangan Buku Siswa Terpadu Tipe Jaringan Kerja Terintegrasi Pendekatan Ilmiah Di Sd Kelas IV*. 15(2), 1–23.
- Royani, A. 2017. Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. 2020. E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. 2019. Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130.
- Suryani, W. S., & Sukarmin. 2012. Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA . *UNESA Journal of Chemical Education*, 1(2), 54–62.
- Susilo, F. A. N., & Pahlevi, T. 2021. Pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan media pembelajaran smartphone pada mata pelajaran kearsipan kompetensi dasar menerapkan prosedur pemeliharaan arsip kelas x apk smk muhammadiyah 1 Lamongan Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(2), 179–195.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- W.M Ahmat, E.P Kharisma, D. N. D. 2020. Pengembangan Modul Berbasis Video (MOVID) pada Materi Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi serta Kelangsungan Makhluk Hidup. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Wijaya, K. A., Sapti, M., & Pangestika, R. R. 2022. Pengembangan E-Modul Bangun Datar Berbasis Teori Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas IV SDN Ngupasan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 96–103.
- Yayuk, E., Restian, A., & ... 2021. Penggunaan Adobe Flash Cs3 untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animated Video Materi Tematik Kelas I SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 144–157.