

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI
CANVA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sherina Agta Bellen

06131282025046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI
CANVA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh :

Sherina Agta Bellen

06131282025046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI *CANVA*
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1 CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sherina Agta Bellen

06131282025046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI *CANVA*
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1 CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sherina Agta Bellen

06131282025046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Mengesahkan :
Pembimbing,**



Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Ketua Jurusan,

**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN APLIKASI CANVA
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1 CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sherina Agta Bellen

06131282025046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

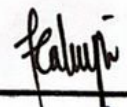
Hari : Kamis


Tanggal : 11 Januari 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.

2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.





Palembang, Januari 2024

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sherina Agta Bellen

NIM : 06131282025046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Muatan Pembelajaran IPA Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karyaini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Sherina Agta Bellen

NIM. 06131282025046

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas berkat, rahmat, serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan kuliah saya hingga akhir, atas izin-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam pun tak luput saya curahkan kepada nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur, hormat dan sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Marten Luther dan Ibu Tensi Yulianti, S.Pd yang selalu membimbing dan memberikan semangat kepada saya, sekaligus tidak pernah lelah mendidik saya untuk senantiasa beribadah, mencari ilmu dan selalu berusaha. Terkhusus untuk kedua orang tua saya, sosok orang tua hebat yang telah memberikan dukungan moril, materi serta doa yang tiada henti tcurahkan untuk kesuksesan saya. Berkat doa tulus dari dirimulah yang bisa membuat putri kecilmu ini bisa sampai ke jenjang yang sekarang.
2. Saudari tersayang Friska Dwi Yanti, yang selalu memberikan semangat sekaligus mendoakan semua hal yang baik untuk saya.
3. Dosen pembimbing saya, Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. yang telah banyak membantu, membimbing, serta memberi masukan kepada saya selama pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh keluarga besar SD Negeri 02 Indralaya Utara terkhusus untuk kepala sekolah Bapak M. Saleh Bina, M.Pd., wakil kepala sekolah Bapak Sugeng Kurniawan, S.Pd. SD, guru kelas III B Ibu Mayang Sari, S.Pd. dan seluruh peserta didik kelas III B yang telah bersedia membantu dan membimbing selama proses pengumpulan data sekaligus menyempatkan waktu memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang saya kembangkan.
5. Sahabat kecil saya Meisya Amelia, Khalidah Rossa Amalia, Vonny Tri Agusta, Risna Purnama Sari, Rizki Barokah, Arbian Alex Pratama, M. Bintang Khadafi, M. Yuan Bintang.

6. Sahabat saya sejak masa sekolah sampai sekarang Aqilah Permata Syahada, Fahreza Sinatrya Dewi, Meyossa Namira Andjani, Tharisah Azzahrah, Thalitha Nadia Nariswari, Tian Nabila Maharani, Windi Dwi Apriodita, Yufita Kurnia Maharani yang telah membantu, mendoakan dan menemani saya selama pengerjaan skripsi ini.
7. Sahabat seperjuangan saya di masa perkuliahan Erina Lonica, Yosilia Puti Safira Indani Putri, dan Bella Martha Fadillah yang banyak membantu saya di masa kuliah.
8. Teman-teman PGSD 2020 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi kenangan berharga dibangku perkuliahan
9. Tuan dengan NIM 07011382025157, sebagai partner spesial saya yang telah banyak berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, baik waktu, tenaga, maupun materi kepada saya. Terima kasih selalu menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, selalu menjadi pendengar yang baik, dan menjadi salah satu alasan saya untuk cepat menyelesaikan skripsi ini
10. Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu menjadi kebanggaan
11. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me but having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

MOTTO

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

PRAKARTA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Muatan Pembelajaran IPA Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr. Suratmi, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Januari 2024

Penulis,



Sherina Agta Bellen

NIM. 06131282025046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKARTA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 <i>E-book</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>E-Book</i>	8
2.1.2 Manfaat <i>E-Book</i>	9
2.1.3 Bentuk-Bentuk <i>E-Book</i>	9
2.2 Aplikasi <i>Canva</i>	10
2.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	10
2.2.2 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	10
2.2.3 Fitur-Fitur Pada Aplikasi <i>Canva</i>	11
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>	12
2.3 Hakikat Pembelajaran Tematik	13
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	13
2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	14
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	15
2.4 Materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup	16
2.5 Penelitian Yang Relevan	16
2.6 Kerangka Berfikir	18

BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Subjek Penelitian	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Jenis Penelitian	22
3.4 Prosedur Penelitian.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1 Observasi.....	25
3.5.2 Wawancara.....	26
3.5.3 Dokumentasi	26
3.5.4 Angket.....	26
3.6 Validitas Data	26
3.7 Teknik Analisis Data	27
3.8 Instrumen Penelitian.....	29
3.8.1. Instrumen Validasi Ahli	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	35
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	35
4.1.1.2 Analisis Pembelajaran.....	37
4.1.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	38
4.1.2.1 Pemilihan Aplikasi	38
4.1.2.2 Pemilihan Materi Pembelajaran	39
4.1.2.3 Perancangan Kerangka <i>E-Book</i>	39
4.1.2.4 Perancangan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	44
4.1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	45
4.1.3.2 Validasi Ahli	54
4.1.3.3 Revisi Media Pembelajaran.....	61
4.1.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi).....	65
4.1.4.1 Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Siswa.....	65
4.2 Pembahasan	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	21
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahan Ajar	29
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Bahan Ajar.....	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Guru	31
Tabel 3.7 Instrumen Angket Guru	32
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Siswa.....	33
Tabel 3.9 Instrumen Angket Siswa	33
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara.....	36
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	37
Tabel 4.3 <i>Storyboard E-Book</i>	41
Tabel 4.4 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.6 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.7 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.8 Hasil Lembar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	59
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi	60
Tabel 4.10 Revisi Materi Pembelajaran	61
Tabel 4.11 Revisi Media Pembelajaran	64
Tabel 4.12 Revisi Materi dan Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4.13 Hasil Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	66
Tabel 4.14 Hasil Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	68
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Besar .	68
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon Siswa	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Penggunaan Canva.....	12
Gambar 2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Canva.....	12
Gambar 2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Canva.....	13
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Model Penelitian Model Pengembangan ADDIE	23
Gambar 3.2 Teknik Analisis Data (Milles & Hubberman)	28
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru Kelas III.....	36
Gambar 4.2 Kerangka <i>E-Book</i>	40
Gambar 4.3 Halaman Cover.....	45
Gambar 4.4 Halaman Identitas Buku	46
Gambar 4.5 Halaman Kata Pengantar	46
Gambar 4.6 Halaman Daftar Isi	47
Gambar 4.7 Halaman Kompetensi Inti.....	47
Gambar 4.8 Halaman Kompetensi Dasar.....	48
Gambar 4.9 Indikator Pembelajaran	48
Gambar 4.10 Halaman Tujuan Pembelajaran	49
Gambar 4.11 Halaman Isi Materi.....	49
Gambar 4.12 Halaman LKPD	52
Gambar 4.13 Halaman Daftar Pustaka.....	52
Gambar 4.14 Profil Penulis	53
Gambar 4.15 Halaman Penutup	53
Gambar 4.16 Uji Coba Kelompok Kecil.....	66
Gambar 4.17 Uji Coba Kelompok Besar	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	82
Lampiran 2 SK Penelitian	83
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP	85
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Ogan Ilir.....	86
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	92
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	96
Lampiran 11 Angket Respon Siswa Tahap 1	100
Lampiran 12 Angket Respon Siswa Tahap 2.....	112
Lampiran 13 Dokumentasi.....	148
Lampiran 14 Hasil Prengecekan Similarity	149
Lampiran 15 Surat Pengecekan Similarity.....	150
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	151
Lampiran 17 Surat Izin Penjilidan	154
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi	155
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi	156

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA SUBTEMA 1 CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA

Sherina Agta Bellen (06131282025046)

06131282025046@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup terhadap *e-book* berbantuan aplikasi *canva*, mendeskripsikan hasil pengembangan media, serta mendeskripsikan hasil uji kelayakan dan hasil uji praktis dari media yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan diantaranya : (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Berdasarkan tujuan penelitian, peneliti hanya melakukan model penelitian pengembangan ADDIE sampai pada tahap *Implementation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran) serta melakukan uji coba pada siswa Kelas III. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,75% termasuk kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh persentase 97,5% termasuk kategori sangat valid, dan validasi ahli praktisi pembelajaran memperoleh persentase 95,90% termasuk kategori sangat valid. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang memperoleh persentase 98,5% yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba kedua yaitu uji coba kelompok besar memperoleh persentase 95,6% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil penelitian yang diperoleh memberikan kesimpulan bahwa *e-book* berbantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan telah layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Canva*, Ciri-Ciri Makhluk Hidup

***DEVELOPMENT OF E-BOOKS ASSISTED WITH THE CANVA
APPLICATION ON SCIENCE LEARNING CONTENT SUBTEMA 1
CHARACTERISTICS OF LIVING CREATURES IN CLASS III OF SD
NEGERI 02 INDRALAYA UTARA***

Sherina Agta Bellen (06131282025046)
06131282025046@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.
dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Primary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to describe the results of the needs analysis of class III students at SD Negeri 02 North Indralaya in subtheme 1 characteristics of living things for e-books assisted by the Canva application, describe the results of media development, as well as describe the results of feasibility tests and practical test results of the media that have been developed. The type of research used is research and development (Research and Development) with the ADDIE research and development model which has 5 stages including: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation . Based on the research objectives, the researcher only carried out the ADDIE development research model up to the Implementation stage. The data collection techniques used in this research are observation, interviews, documentation and questionnaires. Researchers validated 3 experts (material experts, media experts, and learning practitioner experts) and conducted trials on Class III students. The results of material expert validation obtained a percentage of 93.75%, including the very valid category, media expert validation obtained a percentage of 97.5%, including the very valid category, and learning practitioner expert validation obtained a percentage of 95.90%, including the very valid category. The first trial carried out was a small group trial which obtained a percentage of 98.5% which was included in the very valid category. The second trial, namely the large group trial, obtained a percentage of 95.6% which was included in the very valid category. The research results obtained provide the conclusion that the e-book assisted by the Canva application developed is feasible and practical for use in the learning process.

Keywords: Development, E-Book Assisted by the Canva Application, Characteristics of Living Things

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini sudah semakin berkembang. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup anak. Tuntutan itu berarti pendidikan dapat menuntun anak dalam segala kekuatan kodrat yang ada sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat agar mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Berdasarkan ketentuan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dalam suatu proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah supaya siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan pengendalian diri, pembentukan kepribadian, perkembangan kecerdasan, penguatan akhlak mulia, serta penguasaan keterampilan yang diperlukan baik bagi diri sendiri maupun masyarakat. Prof. Richey dalam bukunya yang berjudul “Planning for Teaching, an Introduction to Education”, menguraikan bahwa konsep 'Pendidikan' terkait dengan peran yang melibatkan pemeliharaan dan peningkatan kualitas kehidupan suatu masyarakat. Khususnya, pendidikan bertujuan membimbing generasi baru warga masyarakat untuk memenuhi kewajiban dan tanggung jawab mereka. Dalam arti luasnya definisi pendidikan adalah *long life education*. Pendidikan adalah segala bentuk pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, di mana pun dan dalam situasi apa pun yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu. Sedangkan dalam artian lebih sempit nya, pendidikan adalah sebuah lembaga. Lembaga pendidikan tersebut bersifat formal yang mempunyai sistem dan berlaku untuk seseorang yang berstatus sebagai siswa di sekolah. Masyarakat yakin bahwa dengan melalui pendidikan di sekolah, manusia mampu

menciptakan arah baru dalam sejarah kebangkitan peradabannya lebih maju (Siswadi, 2022). Kegiatan pembelajaran disekolah atau di lembaga formal memiliki masa belajar atau waktu tempuh yang bervariasi, seperti Sekolah Dasar (SD) enam tahun, Sekolah menengah Pertama (SMP) tiga tahun dan sebagainya. Agar mencapai pendidikan yang unggul maka pendidik dituntut untuk berperan aktif dan kreatif supaya siswa menjadi lebih bersemangat. Guru sebagai pendidik dalam sistem pendidikan diharapkan bisa mengembangkan kemampuan mendidik sesuai dengan perkembangan zaman yang selalu berubah.

Pengetahuan tentang alam menjadi salah satu bidang pembelajaran yang disampaikan oleh sekolah sebagai sarana pendidikan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang mengkaji fenomena alam, termasuk makhluk hidup dan benda mati, serta aspek-aspek kehidupan. Salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas tiga Sekolah Dasar adalah ciri-ciri makhluk hidup. Materi ini termasuk dalam tema 1, yaitu pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, dengan subtema 1 yang membahas ciri-ciri makhluk hidup. Pada Kompetensi Dasar 3.4 Mencermati kosa kata dalam teks ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup. 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat. Agar mencapai Kompetensi Dasar tersebut dapat diukur dari indikator sebagai berikut: 1). Menjelaskan pengertian makhluk hidup, 2). Menemukan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri makhluk hidup, 3). Menyusun informasi lisan/tulis/visual tentang ciri-ciri makhluk hidup dalam bentuk kalimat efektif.

Guru melakukan berbagai upaya untuk mencapai indikator tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran, guru juga perlu menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif. Pengembangan tersebut dapat mencakup media cetak, audio, atau digital interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan bahan ajar seperti

e-book yang dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Diharapkan guru mampu memberikan dukungan kepada siswa dalam memahami materi ciri-ciri makhluk hidup melalui pemanfaatan bahan ajar tersebut. Peran pendidik menjadi sangat krusial dalam pemilihan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada 7 Maret - 7 April 2023 di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara, peneliti menemukan permasalahan yaitu tingkat pemahaman siswa kelas III masih tergolong rendah dalam mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup. Penyebab dari permasalahan tersebut yaitu bahan ajar yang diterapkan kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran materi yang jelas terhadap siswa tentang makhluk hidup dan ciri-cirinya. Selain itu, setelah melakukan observasi lapangan, peneliti juga mengetahui bahwa perpustakaan di SD Negeri 02 Indralaya Utara ini masih belum berjalan dengan optimal sehingga ketersediaan bahan ajar siswa masih minim dan kebanyakan hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru pada 7 Agustus 2023, diperoleh informasi bahwa di kelas 3 SD Negeri 02 Indralaya Utara belum pernah menggunakan bahan ajar berupa *e-book* berbasis *canva*, sehingga diperlukan bahan ajar tambahan yang lebih menarik dan lebih praktis agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* berbantuan aplikasi *canva*. Alasan peneliti memilih mengembangkan bahan ajar *e-book* yang berbantuan aplikasi *canva* yaitu karena penggunaan *e-book* lebih praktis dibanding dengan buku cetak. *E-book* juga mudah disimpan, tidak banyak memakan biaya, dan bisa diakses oleh semua siswa. Peneliti memilih aplikasi *canva* karena aplikasi tersebut menyediakan berbagai gambar dengan ilustrasi yang lebih jelas, beranekaragam desain, dan berbagai fitur yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa masih kurang memahami materi pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup dikarenakan pemaparan materi belum tergambar dengan jelas dan bahan ajar yang digunakan juga kurang menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan

siswa menunjukkan bahwa ketersediaan buku bacaan elektronik untuk siswa sekolah dasar di SD Negeri 02 Indralaya Utara masih terbatas. Oleh sebab itu, peneliti berencana menciptakan suatu produk yang mengembangkan media pembelajaran berformat *e-book* dengan menggunakan aplikasi *canva* yang bisa diakses kapan saja dan bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang belum pernah dikembangkan sebelumnya di SD Negeri 02 Indralaya Utara.

Bahan ajar yang bisa digunakan pada muatan IPA salah satunya ialah *e-book* berbantuan aplikasi *canva*. *E-book* ini dapat memaparkan mengenai materi ciri-ciri makhluk hidup yang dilengkapi LKPD interaktif. Searah dengan penelitian dari Sabtaningrum, dkk (2020) bahwa *e-book* ialah kumpulan materi pembelajaran elektronik yang meliputi teks, audio, gambar, maupun kuis. Aplikasi *canva* merupakan alternatif yang baik untuk membuat *e-book* interaktif karena memungkinkan pengguna dapat merancang materi pembelajaran kreatif secara *online*. Aplikasi *canva* dapat diakses melalui website yang mempermudah pengguna untuk merancang desain, majalah, brosur, *e-book*, poster, bahkan media presentasi dengan berbagai pilihan template yang menarik.

Melalui penggunaan *e-book* akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. *E-book* interaktif dapat digunakan dengan perangkat elektronik seperti komputer/laptop dan handphone. *E-book* yang berbantuan aplikasi *canva* mempunyai keunggulan yaitu dilengkapi dengan gambar animasi dan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar agar dapat mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari muatan pembelajaran IPA khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Dengan menggunakan *e-book* yang interaktif, dapat membantu siswa untuk lebih berinteraksi dengan bahan ajar yang berupa gambar animasi, yang dilengkapi dengan soal latihan yang interaktif (Rafli, 2019).

Penelitian terkait *e-book* berbasis *canva* telah dilakukan sebelumnya oleh sejumlah peneliti. Sebagai contoh, Wahyu Ciptaningtyas dari Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2022 melakukan penelitian dengan judul “*E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD”. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SD

sebagai sumber data, dengan materi yang dijelaskan secara rinci dan didukung oleh gambar, video animasi, dan kuis interaktif untuk merangsang pemikiran kritis siswa.

Penelitian lain yang sejalan juga dilakukan oleh Fithriyani Alif Fajrin dari Universitas Lampung dengan judul “Pengembangan *E-book* Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi” pada tahun 2022. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi *Canva* untuk mengembangkan *e-book* interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi. Kedua penelitian sebelumnya menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Ball, sedangkan peneliti saat ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitiannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan *E-book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Muatan Pembelajaran IPA Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan siswa di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup terhadap *e-book* berbantuan aplikasi *canva*?
2. Bagaimana hasil pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *canva* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara?
3. Bagaimana kelayakan dan uji praktis *e-book* berbantuan aplikasi *canva* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup terhadap *e-book* berbantuan aplikasi *canva*
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *canva* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara
3. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan dan hasil uji praktis *e-book* berbantuan aplikasi *canva* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 02 Indralaya Utara

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat tersebut ialah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *canva*

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk siswa, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran pada subtema ciri-ciri makhluk hidup serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa.
2. Untuk Guru, peneliti berharap dapat menggunakan penelitian ini sebagai media untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan *e-book* berbantuan aplikasi *canva*.
3. Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *canva* pada tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup di kelas III ini dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih baik dan menarik.

4. Untuk peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan *e-book* lainnya dan menambah wawasan atau inspirasi dalam memanfaatkan aplikasi canva yang dibuat dalam bentuk *e-book* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S., & Prahani, B. K. (2018b). The Practicality and Effectiveness of Collaborative Creativity Learning (CCL) Model by Using PhET Simulation to Increase Students' Scientific Creativity. *International Journal of Instruction*, 11(4), 409–424. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11426a>
- Evenda Ceria, R., Win Afgani, M., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *Science, and Technology*, 5(2), 82–094. <http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). Pascal Books
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2),1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kristanto, V. H. (2018). Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI). Yogyakarta: CV Budi Utama
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84.
<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/almaktabah/article/download/21058/887>
- Malawi, K., & Kadarwati, A. (2018). Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi). Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.

<https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nareswari Manuaba, I. A. L., & Sukihana, I. A. (2020). Perlindungan Hak Cipta Pada Buku Elektronik (E-Book) Di Indonesia. *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum*, 8(10), 1589. <https://doi.org/10.24843/ks.2020.v08.i10.p09>
- Puspita, Y., & Nelly, S. (2022). Peningkatan Proses Pembelajaran Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Kelas IV SDN 08 Karang Putih Kabupaten Solok Selatan. 5(2), 931–939.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosida, Fadiawati, N., & Tri, J. (2018). Efektivitas penggunaan bahan ajar. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 35–45.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kombinasi (Edisi ke-8). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143.

<https://doi.org/10.23887/jjpg.v1i1i2.61947>

- Wafiqoh, R., Darmawijoyo, & Hartono, Y. (2016). LKS Berbasis Model Eliciting Activities Untuk Mengetahui Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Kelas VIII. *Jurnal Elemen*, 2(1), 39-55
- Watin, E., & Kustijono, R. (2018). Efektivitas Penggunaan e-book dengan flip pdf Professional untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 1, 124–129. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/25>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yenzi Rafli, M. A. (2019). Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index> Vol. 7, No. 1, Maret 2019 E - ISSN: 2302-3295. *Yenzi Rafli, M. A. (n.d.). Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1).
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>
- Zulhaini. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Ciri-ciri Khusus Makhluk Hidup Melalui Penerapan Puzzle Picture Game Pada Siswa Sekolah Dasar. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(2), 109–126.