

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA MUATAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 39 PONTIANAK KOTA

Nurhafiza Detia¹, Hery Kresnadi², Asmayani Salimi³
Universitas Tanjungpura Pontianak
nurhafiza.detia@student.untan.ac.id

Abstract

The study you described adopts a research and development approach that combines qualitative and quantitative methods. The purpose of the research is to create an E-book using the Canva application. The researchers utilized three research instruments: observation, interviews, and questionnaires. Preliminary data for the study was gathered through interviews with homeroom teachers of VB classes at SD Negeri 39 Pontianak Kota on Thursday, July 21, 2022. The collected data revealed that the 2013 curriculum was being implemented, and thematic books were used as learning resources. Theme 3, which focuses on the human digestive system, was chosen for the development of the E-book. The research involved fifth-grade students at SD Negeri 39 Pontianak Kota, and the results indicated that the E-book media created using the Canva application is highly suitable for supporting learning activities in natural science content for Theme 3. The trial activities yielded a feasibility percentage value of 100% in the aspect of language, categorizing it as "Very Good." Moreover, the expert validator's assessment in the final stage resulted in a feasibility percentage of 92.50%, also classified as "Very Good." Regarding the design aspect, the trial activities attained a feasibility percentage of 99.30%, falling within the "Very Good" category. This assessment aligns with the expert validator's evaluation in the final stage, which resulted in a feasibility percentage of 98.52%, also classified as "Very Good." In terms of material, the trial activities achieved a feasibility percentage of 99.75%, categorizing it as "Very Good." This finding is supported by the expert validator's assessment in the final stage, which yielded a feasibility percentage of 97.72%, also classified as "Very Good."

Keywords : Media ; E-book ; Canva ; Human Digestive System ; Development

Abstrak : Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif, *research and development*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk berupa media E-book menggunakan aplikasi Canva. Teknik analisis olah data yang digunakan di dalam penelitian ini ialah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian terdiri dari tiga komponen, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner, yang dipilih oleh peneliti. Hasil studi pendahuluan diperoleh melalui

kegiatan wawancara bersama guru wali kelas VB di SD Negeri 39 Pontianak Kota pada tanggal 21 Juli 2022. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013, dan sumber belajar yang digunakan adalah buku tematik. Tema yang ada dalam pengembangan media e-book ini adalah tema 3, khususnya pada muatan IPA dengan materi tentang sistem pencernaan manusia. Dalam penelitian ini, media E-book menggunakan aplikasi Canva dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPA pada tema 3 kelas V sekolah dasar. Hasil uji coba menunjukkan media tersebut mendapatkan nilai kelayakan persentase sebesar 100% dalam kategori "Sangat Baik" dari peserta didik kelas V di SDN Negeri 39 Pontianak Kota. Hasil tersebut didukung hasil kelayakan dari validator ahli pada tahap akhir, yaitu 92,50% dalam kategori "Sangat Baik". Dalam aspek desain, media E-book juga mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 99,30% dalam kategori "Sangat Baik" dari kegiatan uji coba. Hal ini didukung oleh hasil kelayakan dari validator ahli pada tahap akhir, yaitu 98,52% dalam kategori "Sangat Baik". Dalam aspek materi, media E-book juga mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 99,75% dalam kategori "Sangat Baik" dari kegiatan uji coba. Hasil tersebut didukung hasil kelayakan validator ahli pada tahap akhir, yaitu 97,72% dalam kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci : Media ; E-book ; Canva ; Sistem Pencernaan Manusia ; Pengembangan

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan yang sangat berhubungan erat dengan teknologi. Hal itu mengharuskan siswa terbiasa dengan hal-hal yang berhubungan dengan media elektronik. Hal itu semakin ditekankan saat dunia mengalami wabah covid-19. Dimana semua aktivitas harus dilaksanakan dari rumah, tak terkecuali dalam hal pendidikan. Anak-anak harus bersekolah dari rumah. Hal itu memberi dorongan secara tidak langsung kepada pendidik untuk membuat media semenarik mungkin.

Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan terjadi akibat terdapatnya kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Pribadi (2009), "Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu." (h.7) Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa pengaruh kepada setiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi akan terdidik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidik harus membuat media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan bisa memotivasi siswa untuk belajar secara terbimbing maupun secara mandiri dan penjelasan pada media pembelajaran tersebut bisa mudah dicerna oleh siswa. Media pembelajaran harus memiliki kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas dan dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

(Daryanto, 2016). Media pembelajaran yang baik bisa memudahkan penyampaian materi oleh pendidik, membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan serta lebih jelas dan efisien (Djamaludin, 2021). Penggunaan media yang tepat sasaran mampu menyampaikan pesan ataupun informasi yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Dari uraian diatas dapat tersimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar, hal demikian bertujuan supaya apa yang diinginkan dari proses pendidikan tercapai (Djamaludin, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novia Agnes Putrisia (2021) dengan judul “Pengembangan cerita *e-book* bergambar terjadinya proses hujan untuk Meningkatkan minat membaca peserta didik di Sekolah Dasar” didapati bahwa dengan adanya media siswa jadi lebih semangat dan termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar mencakup muatan mata pelajaran yang dikombinasi dalam bentuk tema didalamnya terdapat muatan-muatan materi pembelajaran salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA (Kumala, 2016). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan korelasi antara isi suatu pembelajaran dalam proses pembelajaran demi mencapai suatu tujuan yang berbentuk kompetensi yang sudah ditetapkan. Konsep materi IPA yang sangat luas sulit untuk dipahami siswa, siswa terkadang bingung, terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka di sekolah membuat pembelajaran materi IPA tidak bisa dijelaskan secara terperinci saat di sekolah.

Fenomena dilapangan menunjukkan tenaga pendidik lebih banyak menggunakan buku cetak berupa buku guru dan siswa yang telah disediakan oleh pemerintah pusat, terkadang guru juga menggunakan media, namun untuk media *E-book* guru belum pernah menggunakan. Karena kurangnya waktu pembelajaran di kelas terkadang pembelajaran tidak bisa disampaikan secara detail. Untuk lebih memahami materi peserta didik harus mempelajari ulang materi yang telah disampaikan. Namun peserta didik cenderung bosan jika harus mempelajari ulang materi yang ada di buku siswa, peserta didik cenderung bosan jika hanya melihat dan membaca tulisan, selain itu jika siswa belajar mandiri menggunakan buku siswa, siswa terkadang masih bingung terhadap materi karena tidak ada penjelasan lebih lanjut.

Perubahan zaman menuntut guru berevolusi untuk memahami perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Jika media pembelajaran yang digunakan tepat dan inovatif maka proses belajar siswa akan lebih mudah. Dengan latar belakang yang telah dipaparkan seperti diatas, pengembangan media *E-book* menggunakan aplikasi canva materi

pencernaan pada manusia pembelajaran ipa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota diharapkan sebagai satu diantara solusi tepat untuk mengatasi problematika yang terjadi.

METODE

Penelitian merupakan suatu proses yang dilakukan secara ilmiah dalam serangkaian langkah-langkah yang logis untuk memperoleh data atau informasi dengan tujuan dan manfaat tertentu (Djaali, 2015). Secara umum terdapat tiga jenis penelitian yang sering digunakan, yaitu penelitian kualitatif, kuantitatif, dan jenis penelitian pengembangan (Kompri, 2015).

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berusaha mengkombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yaitu penelitian pendekatan dan pengembangan. Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa media Media *E-book* menggunakan aplikasi canva.

Metode dalam penelitian ini ialah metode penelitian pengembangan atau *research and development* dengan mengadopsi model pengembangan Borg and Gall (Hisbullah & Selvi, 2018). Dipilihnya model ini karena langkah-langkah pengembangan yang lebih jelas dan terperinci sehingga lebih mudah untuk dilakukan. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan "Penelitian dan pengembangan, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran"(h.5).

HASIL

Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan didapatkan peneliti dari kegiatan wawancara kepada guru wali kelas VB yang dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Juli 2022 di SD Negeri 39 Pontianak Kota . Adapun data yang diperoleh yaitu kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 serta sumber belajar yang digunakan adalah buku tematik.

Hasil wawancara menunjukkan penggunaan media pembelajaran *E-book* sudah pernah diterapkan, namun untuk media *E-book* menggunakan aplikasi canva belum pernah

diterapkan. Penggunaan media pembelajaran berupa power point juga sangat terbatas dikarenakan terkadang guru tidak mempunyai lebih banyak waktu untuk mendesain power point. Oleh karena itu diperlukan media yang bisa didesain dengan praktis dan mudah digunakan. Media *E-book* menggunakan aplikasi canva memiliki kelebihan mudah serta bisa menambahkan video pembelajaran serta gambar-gambar yang menarik dengan sangat praktis.

Tema yang dipilih dalam pengembangan media ebook ini adalah tema 3 khususnya pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia. Muatan ipa materi sistem pencernaan manusia dipilih supaya peserta didik lebih mengenal dan mengetahui apa saja organ pencernaan manusia dan bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja. Adanya media *E-book* menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat membantu peserta didik supaya mendapatkan gambaran tentang sistem pencernaan, melalui gambar-gambar animasi dan video yang ditampilkan di dalam *E-book*. Diharapkan dengan adanya media *E-book* menggunakan aplikasi canva dapat menarik minat peserta didik untuk belajar serta dapat membantu peserta didik saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Tema 3 muatan ipa dipilih berdasarkan pembelajaran yang sedang berlangsung saat peneliti akan melakukan penelitian.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang disusun semenarik mungkin untuk digunakan di kelas V sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang Anda lakukan telah memperhatikan beberapa kriteria penting yang diperlukan dalam media pembelajaran yang baik, berdasarkan saran dari guru. Beberapa kriteria tersebut antara lain:

1. Petunjuk penggunaan: Media pembelajaran harus dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami. Hal ini akan membantu peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi dengan baik dan memanfaatkannya secara efektif.
2. Ikon yang sederhana: Ikon atau simbol yang digunakan dalam aplikasi haruslah sederhana dan mudah dikenali. Hal ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami fungsi atau fitur yang ada dalam aplikasi.
3. Tata letak yang jelas: Tata letak atau tampilan dalam aplikasi haruslah disusun secara jelas dan terstruktur. Peserta didik harus dapat dengan mudah

menavigasi dan menemukan konten yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Relevansi dengan pembelajaran: Aplikasi media pembelajaran haruslah sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Konten yang disajikan dalam aplikasi harus relevan dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Soal evaluasi: Penting bagi aplikasi media pembelajaran untuk menyediakan soal evaluasi di dalamnya. Soal evaluasi dapat membantu peserta didik dalam menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka.

Selain itu, penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan interaksi yang lebih kuat antara peserta didik dengan media pembelajaran. Hal ini menjadi relevan terutama dalam konteks belajar mandiri dari rumah, di mana peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi melalui penggunaan aplikasi yang interaktif dan menarik.

Dengan memperhatikan kriteria-kriteria di atas dan memaksimalkan potensi aplikasi sebagai media pembelajaran, diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan efektif bagi peserta didik.

Hasil perencanaan produk

Perencanaan produk media *E-book* menggunakan aplikasi canva dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu setelah menentukan tujuan pembelajaran serta merancang struktur materi yang akan dimasukkan ke dalam pengembangan media *E-book*,selanjutnya adalah mencari dan memposisikan gambar-gambar, video, musik pengiring, dan kuis evaluasi dari quizizz yang dibutuhkan dalam media *E-book* menggunakan aplikasi canva.

Dalam perancangan produk media E-book menggunakan aplikasi Canva, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait perencanaan penulisan, bahasa, dan tata letak teks agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Berikut adalah beberapa poin yang perlu dipertimbangkan: Pemilihan Jenis, Ukuran, dan Warna Huruf: Pilih jenis huruf yang mudah dibaca dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V. Hindari jenis huruf yang terlalu rumit atau mengganggu keterbacaan. Pertimbangkan juga ukuran huruf yang cukup besar untuk memastikan peserta didik dapat membaca dengan jelas.

Selain itu, pilih warna huruf yang kontras dengan latar belakang agar mudah terbaca. Tata Letak Teks yang Jelas: Susun teks dengan tata letak yang jelas dan mudah diikuti. Gunakan paragraf yang pendek dan rapi agar peserta didik tidak merasa terbebani dengan blok teks yang panjang. Gunakan subjudul atau penekanan teks seperti cetakan tebal atau miring untuk membedakan bagian penting dalam teks. Bahasa yang Sesuai: Pilih bahasa yang sesuai dengan pemahaman peserta didik kelas V. Gunakan kata-kata yang sederhana dan jelas, hindari penggunaan istilah yang terlalu teknis atau rumit. Sertakan juga contoh atau ilustrasi yang membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Penggunaan Gambar iluastasi: Sertakan gambar ilustrasi menarik dan relevan untuk membantu peserta didik supaya lebih memahami. Pastikan gambar ilustrasi tersebut berkaitan erat dengan konten yang disampaikan. Perhatikan bahwa gambar dan ilustrasi harus sesuai dengan tema dan karakteristik peserta didik kelas V. Penggunaan Warna yang Menarik: Pilih warna-warna yang menarik dan sesuai dengan tujuan dan konteks E-book. Gunakan warna yang tidak terlalu terang atau mencolok agar tidak mengganggu keterbacaan teks. Jaga konsistensi warna dalam seluruh E-book untuk menciptakan kesan visual yang harmonis. Uji Coba dan Evaluasi: Sebelum mempublikasikan E-book, lakukan uji coba terhadap beberapa peserta didik kelas V untuk mengevaluasi keterbacaan, pemahaman, dan daya tarik visual dari E-book tersebut. Dapatkan umpan balik dari mereka dan lakukan perbaikan jika diperlukan.

Dengan memperhatikan hal-hal di atas, Anda dapat merancang E-book yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik kelas V. Pastikan juga untuk tetap memperhatikan pedoman desain Canva dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan untuk membuat E-book yang profesional dan menarik. Perencanaan mulai dari segi tampilan media yang akan dibuat, meliputi pemilihan latar belakang yang sesuai, pemilihan animasi yang sesuai, pemilihan tampilan video, serta tampilan suara. Perencanaan materi, disusun sesuai dengan indikator, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, disertakan animasi, gambar, suara, dan video yang mendukung materi.

Hasil Uji Kelayakan Produk

Produk sudah selesai dibuat, tahap berikutnya ialah melakukan validasi produk oleh beberapa ahli. Validasi produk bertujuan supaya mengetahui kelayakan produk media yang telah dibuat sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. Setelah dinyatakan layak oleh validator ahli, produk digunakan untuk uji coba pada skala kecil dan sekala besar. Uji kelayakan produk dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek bahasa, aspek desain, dan aspek materi.

Hasil Uji Kelayakan Produk Pada Aspek Bahasa

Uji kelayakan produk pada aspek bahasa berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik dengan 3 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada Aspek Bahasa

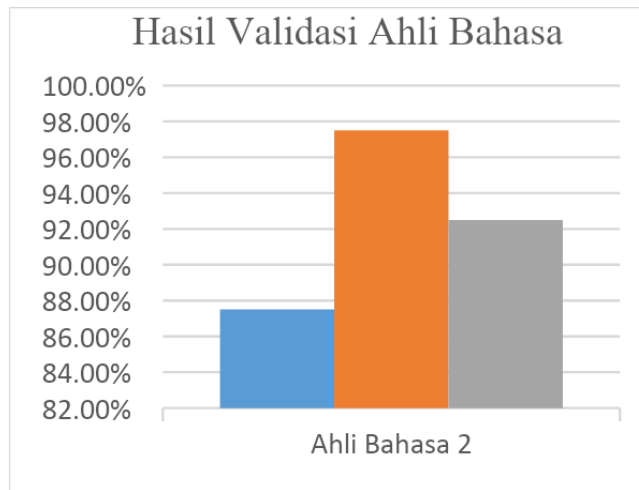
10 Responden	No. Indikator		
	8	9	10
Skor	35	33	35
Σ Skor	103		
Nilai	85,83%		

Uji kelayakan produk pada aspek bahasa berdasarkan hasil uji coba skala besar yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik dengan 3 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pada Aspek Bahasa

20 Responden	No. Indikator		
	8	9	10
Skor	80	80	80
Σ Skor	240		
Nilai	100%		

Uji kelayakan produk pada aspek bahasa berdasarkan penilaian oleh ahli bahasa, yaitu Ibu Desy Ayu Wulandari, M.Pd selaku guru di SDIT Al-Mumtaz yang berkompeten pada bidang bahasa. Hasil uji kelayakan aspek bahasa oleh validator ahli yang dilakukan sebanyak dua tahapan dengan 10 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil Uji Kelayakan Produk Pada Aspek Desain

Uji kelayakan produk pada aspek desain berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik dengan 9 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil pada Aspek Desain

10 Responden	No. Indikator								
	1	2	3	6	11	12	13	14	16
Skor	37	35	36	35	34	35	33	35	34
Σ Skor	314								
Nilai	87,22%								

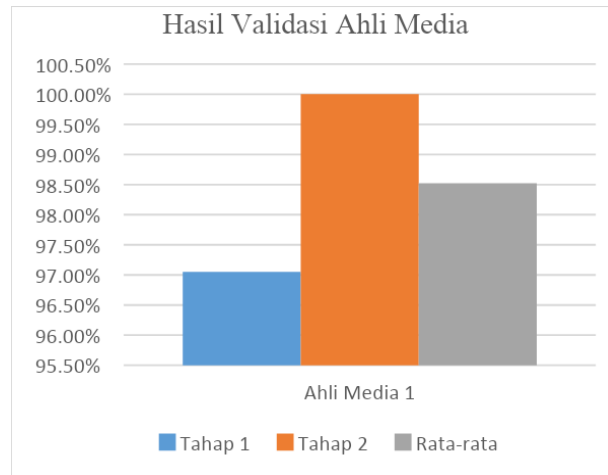
Uji kelayakan produk pada aspek desain berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik dengan 9 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar pada Aspek Desain

20 Responden	No. Indikator								
	1	2	3	6	11	12	13	14	16
Skor	80	79	80	80	80	79	80	79	78
Σ Skor	715								
Nilai Persentase	99,30%								

Uji kelayakan produk pada aspek desain berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, yaitu oleh Bapak Resvan, M.Pd selaku dosen IAIN Pontianak yang berkompeten pada bidang media. Hasil uji kelayakan aspek media oleh validator

ahli yang dilakukan sebanyak dua tahapan dengan 17 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil uji kelayakan produk pada aspek materi

Uji kelayakan produk pada aspek materi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik dengan 5 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada Aspek Materi

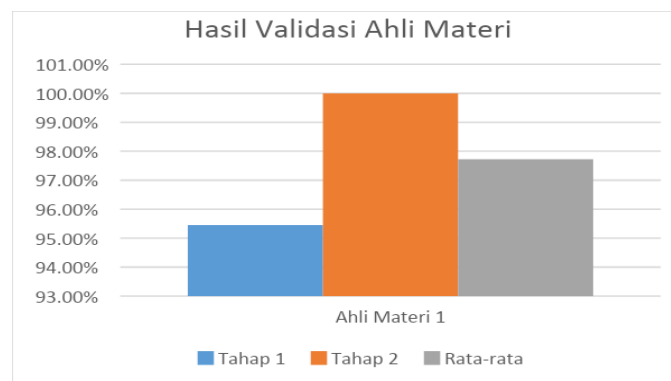
10 Responden	No. Indikator				
	4	5	7	15	17
Skor	37	34	36	36	34
Σ Skor	177				
Nilai Persentase	88,5%				

Uji kelayakan produk pada aspek materi berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik dengan 5 indikator penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Data hasil uji coba kelompok kecil pada aspek materi

20 responden	No. indicator				
	4	5	7	15	17
Skor	80	80	80	80	79
Σ skor	399				
Nilai persentase	99,75%				

Uji kelayakan produk pada aspek materi berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi, yaitu ahli materi oleh Ibu Yusi Irasandi, S.Pd selaku guru sekolah dasar yang berkompeten pada bidang materi. Hasil uji kelayakan aspek materi oleh validator ahli materi yang dilakukan sebanyak dua tahapan dengan 11 indikator penilaian materi dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Uji Coba Produk

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 10 November 2022, dilakukan selama satu hari secara langsung didalam kelas. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang peserta didik kelas V sekolah dasar. Data hasil tanggapan peserta didik yang diperoleh pada kegiatan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Data hasil uji coba kelompok kecil

No	Responden	Nilai Persentase	Kriteria
1	AFR	86.76 %	Sangat Baik
2	AAP	86.76 %	Sangat Baik
3	BP	89.70 %	Sangat Baik
4	TAN	88.23 %	Sangat Baik
5	APKZ	80.88 %	Baik
6	AO	95.58 %	Sangat Baik
7	SNM	82.35 %	Sangat Baik
8	SKR	88.23 %	Sangat Baik
9	SA	85.29 %	Sangat Baik
10	WVL	89.70 %	Sangat Baik
	Rata-rata (%)	87,35%	

Dari 10 responden , 1 orang memberi pernyataan produk media e-book masuk kategori “baik” dan 9 orang menyatakan produk media *E-book* masuk pada kategori “sangat baik”. Dari hasil tanggapan peserta didik pada tabel.7 maka nilai rata-rata persentase terkait produk media *E-book* adalah 87,35% yang termasuk pada kategori “sangat baik. Terdapat beberapa saran yang diterima saat uji coba lapangan kelompok kecil, supaya lebih memperbaiki bahasa yang digunakan serta memperdalam materi.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan Selama satu hari pada tanggal 17 November secara langsung di dalam kelas. Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 20 peserta didik kelas V sekolah dasar. Data hasil tanggapan peserta didik yang diperoleh pada kegiatan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 8. Data hasil uji coba kelompok besar

No	Responden	Nilai Persentase	Kriteria
1	IKM	100 %	Sangat Baik
2	FA	98,52%	Sangat Baik
3	MZS	97,05%	Sangat Baik

4	AR	100 %	Sangat Baik
5	EDP	100 %	Sangat Baik
6	GAA	100 %	Sangat Baik
7	FH	100 %	Sangat Baik
8	MZF	100 %	Sangat Baik
9	GE	95,58%	Sangat Baik
10	MUA	100 %	Sangat Baik
11	MAG	100 %	Sangat Baik
12	RAR	100 %	Sangat Baik
13	FZA	100 %	Sangat Baik
14	MRAZ	100 %	Sangat Baik
15	RM	100 %	Sangat Baik
16	ANS	100 %	Sangat Baik
17	TIH	100 %	Sangat Baik
18	NAA	100 %	Sangat Baik
19	ARA	100 %	Sangat Baik
20	TJN	100 %	Sangat Baik
	Rata-rata (%)	99,55 %	

Dari 20 responden uji coba ,20 orang menyatakan produk media *E-book* ini masuk pada kategori “sangat baik”. Daru hasil tanggapan peserta didik pada tabel 4.8 maka nilai rata-rata persentase peserta didik terkait produk media *E-book* pada uji coba kelompok besar adalah 99, 55% yang termasuk kategori “sangat baik”.

PEMBAHASAN

Kegiatan uji coba dilakukan secara langsung di dalam kelas V, menggunakan media E-book sebagai media pembelajaran. Untuk mengumpulkan data dalam uji coba ini, Anda dapat menggunakan angket dalam bentuk lembaran. Angket tersebut dapat berisi pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman penggunaan media E-book, persepsi peserta didik tentang kegunaan, keefektifan, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan media tersebut.

1. Tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek bahasa

Dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang memuat teks didalamnya, diperlukan uji kelayakan bahasa untuk mengukur tingkat kelayakan bahasa pada media pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui kelayakan produk pada aspek bahasa, dilakukan uji coba produk kepada pengguna, dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 39 Pontianak Kota. Berdasarkan data hasil uji coba produk kelompok kecil pada aspek bahasa yang terdapat pada Tabel 4.1 diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik memperoleh skor total 103 dari total skor maksimum 120 dari 3 instrumen penilaian untuk aspek bahasa dengan nilai persentase sebesar 85,83% yang termasuk pada kategori “sangat baik”.

Sementara itu, berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada aspek bahasa yang terdapat pada tabel 4.2 diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik memperoleh skor total 240 dari skor total 240 dari 3 instrumen penilaian untuk aspek bahasa dengan nilai persentase kelayakan sebesar 100% yang termasuk kategori “sangat baik”. Persentase kelayakan pada uji coba kelompok besar mengalami kenaikan sebesar 14,17% hal ini dikarenakan produk sudah direvisi sesuai saran berdasarkan hasil uji coba pertama. Berasas dari hasil uji coba kelompok besar, produk media pembelajaran *E-book* menggunakan aplikasi *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan tanpa revisi sesuai tabel 3.8 kategori persentase kelayakan produk.

Kelayakan media pembelajaran diukur dari aspek bahasa pada kegiatan uji coba, didukung oleh data hasil validasi ahli bahasa yang dapat dilihat pada gambar 4.9. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada tahap 1 diketahui bahwa produk media *E-book* memperoleh nilai persentase 87,50% yang termasuk pada kategori “sangat baik”. Namun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli bahasa. Kegiatan validasi pada tahap 2, produk media *E-book* yang sudah direvisi memperoleh nilai persentase sebesar 97,50% yang termasuk pada kategori “sangat baik”. Pada uji coba kedua mengalami peningkatan sebesar 10%.

Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang terdapat dalam produk media e-book sudah baik sebagaimana menurut (Muslich, 2010) bahwa penilaian kelayakan bahasa harus memperhatikan beberapa indikator, yaitu penggunaan bahasa yang komunikatif, kesesuaian bahasa dengan tingkat

perkembangan peserta didik, dan penggunaan bahasa yang memperhatikan keruntutan dan keterpadua alur berberpikir. Berdasarkan hal tersebut maka produk media *E-book* menggunakan aplikasi *canva* ini dinilai layak sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan disaat pembelajaran muatan Ipa (Purwanto, 2017).

2. Tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek desain

Untuk mengetahui kelayakan produk pada aspek desain, dilakukan uji coba produk kepada pengguna didalam penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 39 Pontianak Kota . Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil pada aspek desain yang dapat dilihat pada Tabel 4.3, diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik memperoleh skor total 314 dari total skor maksimal 360 dari 9 instrumen penilaian untuk aspek desain sehingga diperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 87,22% yang termasuk pada kategori “sangat baik”.

Sementara itu, berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar pada aspek desain yang dapat dilihat pada tabel 4.4 diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik memperoleh skor total 715 dari skor maksimal 720 dari 9 instrumen penilaian untuk aspek desain sehingga diperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 99,30% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Persentase kelayakan uji coba kelompok besar mengalami kenaikan sebesar 12,08%, hal ini dikarenakan produk sudah direvisi sesuai saran berdasarkan dari hasil uji coba pertama. Dari hasil uji coba kelompok besar , produk media *E-book* menggunakan aplikasi *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Kelayakan pada aspek desain dari hasil uji coba didukung oleh data hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada gambar 4.10 . validasi oleh ahli media dinilai dari 17 indikator penilaian pada aspek desain yang dilakukan sebanyak dua tahapan . berdasar hasil validasi media pada tahap 1 memperoleh nilai persentase sebesar 97,05% yang termasuk pada kategori sangat baik. Dari hasil validasi terdapat beberapa perbaikan dari validator ahli. Kegiatan validasi tahap 2, produk media *E-book* yang sudah direvisi memperoleh nilai persentase sebesar 100% yang termasuk kategori “sangat baik”. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa produk media pembelajaran sudah baik sebagaimana menurut (Winarno,

2009) dan (Ernawati, 2017), yang menyatakan bahwa pengembangan media harus memperhatikan aspek yang telah ditentukan. Aspek yang terdapat dalam penelitian ini telah mempunyai nilai rata-rata dengan kategori “sangat baik”. Selain itu keragaman media yang terdapat pada produk media *E-book* sudah memenuhi prinsip pengembangan media interaktif menurut (Mayer, 2009) (Batubara, 2015).

3. Tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek materi

Dalam mengembangkan produk media pembelajaran, hal penting lain yang perlu diperhatikan adalah materi yang terdapat pada media tersebut. Untuk mengetahui kelayakan produk pada aspek materi, dilakukan uji coba kepada pengguna didalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 39 Pontianak Kota. Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil tabel 4.5 diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik memperoleh skor total 177 dari total skor 200 dari 5 instrumen penilaian aspek materi sehingga diperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 88,5% yang termasuk kategori “sangat baik”.

Sementara itu . berdasarkan uji coba kelompok besar pada aspek materi yang dapat dilihat pada tabel 6 diperoleh hasil bahwa kegiatan uji coba yang dilakukan kepada 20 orang peserta didik yang memperoleh skor total 399 dari total skor 400 dari 5 instrumen penilaian untuk aspek materi sehingga diperoleh nilai persentase 99,75% yang termasuk kategori “sangat baik”

Kelayakan pada aspek materi dari hasil uji coba didukung oleh data hasil validasi ahli materi yang dapat dilihat pada gambar 4.11 Validasi dari ahli materi terdiri atas 11 indikator penilaian aspek materi yang dilakukan sebanyak dua tahapan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap 1, diketahui bahwa produk media memperoleh nilai persentase sebesar 95,45% yang termasuk kategori “sangat baik”, namun masih terdapat beberapa kritik dan saran.

Validasi tahap 2 menunjukkan bahwa produk media E-book telah memperoleh nilai persentase 100% dalam kategori "sangat baik". Ahli materi yang melakukan validasi menyimpulkan bahwa produk tersebut layak digunakan karena materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, informasi tambahan yang tidak relevan telah disesuaikan, dan kapasitas kognitif dalam materi juga telah sesuai dengan peserta didik.

Pendapat Winarno (2009) yang disebutkan dalam konteks ini menyatakan didalam pengembangan produk media pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan kedalaman materi harus disesuaikan dengan tingkat belajar yang akan menggunakan produk tersebut.

Dengan demikian, hasil validasi yang menunjukkan produk media E-book layak dan sesuai dengan kriteria yang dijelaskan oleh ahli materi dan pendapat Winarno, mengindikasikan bahwa produk tersebut telah berhasil memenuhi standar yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

4. Pembahasan uji coba produk

Pengembangan dan Penelitian produk media e-book, uji coba produk pada peserta didik, dalam hal ini peserta didik kelas V sekolah dasar, sangat penting untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar, yang dilakukan langsung di dalam kelas.

Uji coba skala kecil melibatkan 10 peserta didik dari kelas V di Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. Kegiatan uji coba dilakukan selama satu hari dengan cara menyebarkan link produk melalui WhatsApp beserta lembar angket tanggapan kepada peserta didik. Terdapat 17 butir pertanyaan dalam instrumen tanggapan peserta didik, yang dinilai menggunakan skala Likert dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Skor maksimal yang dapat diperoleh dalam uji coba kelompok kecil ini adalah 680.

Dari 10 responden uji coba, 1 peserta didik menyatakan bahwa produk media pembelajaran ini masuk dalam kategori "baik", sementara 9 peserta didik menyatakan bahwa produk tersebut "sangat baik". Berlandas dari hasil uji coba kelompok kecil ini, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 87,35%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik".

Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberi tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, berdasarkan uji coba kelompok kecil, produk media pembelajaran ini dinilai layak dan mendapatkan kategori "sangat baik" dari peserta didik. sehingga produk media pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba kelompok besar setelah dilakukan revisi di beberapa bagian .

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan 20 orang peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. Uji coba dilakukan selama satu hari dengan terlebih dahulu menyebarkan link produk melalui whatsapp beserta panduan serta lembar angket tanggapan peserta didik. Untuk keseluruhan instrument untuk tanggapan peserta didik berjumlah 17 butir pernyataan. Penskoran dalam lembar angket menggunakan skala likert dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4 dengan total skor maksimal 1.360 pada uji coba kelompok besar.

Dari 20 responden uji coba seluruh peserta didik menyatakan “sangat baik”. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar **99,55 %** yang termasuk kategori “sangat baik”. Peneliti komentar dari peserta didik bahwa menggunakan produk media *E-book* menggunakan aplikasi *canva* sangat menyenangkan, mudah digunakan, dan menarik. Selain itu terdapat masukan untuk memperbaiki kalimat yang salah dalam penulisan. Setelah dilakukan perbaikan maka dihasilkan produk final media *E-book* menggunakan aplikasi *canva* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan tanggapan peserta didik pada kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, media pembelajaran yang telah dihasilkan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar (Winarno, 2009) dalam Ernawati (2017), serta media yang dihasilkan dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga hal tersebut mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja (Suryani, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 39 Pontianak Kota, media E-book menggunakan aplikasi Canva untuk muatan IPA pada Tema 3 kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media E-book mendapatkan nilai persentase kelayakan yang tinggi pada aspek bahasa, desain, dan materi.

1. Aspek Bahasa: Media E-book menggunakan aplikasi Canva mendapatkan nilai persentase kelayakan sebesar 100% pada kegiatan uji coba, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan

tanggapan positif terhadap aspek bahasa yang digunakan dalam E-book. Selain itu, hasil kelayakan dari validator ahli pada tahap akhir juga mencapai 92,50% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

2. Aspek Desain: Media E-book menggunakan aplikasi Canva juga dinyatakan sangat layak dari segi desain. Nilai persentase kelayakan pada kegiatan uji coba mencapai 99,30% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa desain visual yang digunakan dalam E-book dianggap menarik dan informatif oleh peserta didik. Validasi dari validator ahli pada tahap akhir juga mendukung dengan nilai kelayakan sebesar 98,52% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".
3. Aspek Materi: Media E-book menggunakan aplikasi Canva juga dinyatakan sangat layak dari segi materi yang disampaikan. Nilai persentase kelayakan pada kegiatan uji coba mencapai 99,75% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Peserta didik memberikan respon positif terhadap materi yang disajikan dalam E-book. Validasi dari validator ahli pada tahap akhir juga menunjukkan kelayakan sebesar 97,72% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Dengan hasil kelayakan yang sangat baik dari uji coba peserta didik dan validasi dari validator ahli, dapat disimpulkan bahwa media E-book menggunakan aplikasi Canva untuk muatan IPA pada Tema 3 kelas V sekolah dasar merupakan media pembelajaran efektif dan layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik terkait sistem pencernaan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, V. virgita. (2015). *Solidaritas Sosial Dalam Komunitas Punk Dengan Studi Deskriptif Pada Komunitas Punk Simping Aksara Medan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali. (2015). *Psikologis Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamaludin, A. W. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan:CV.Kaaffah Learning Center.
- Ernawati, L. (2017). *Pengembangan High Order Thinking (HOT) Melalui Metode Pembelajaran Mind Banking dalam Pendidikan Agama Islam*. International Conference on Islamic Civilization Ans Society (ICICS). http://eprints.umpo.ac.id/3358/1/PROSIDING_ICICS_2017_Oke.pdf#page=204

- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kumala, F. . (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang :Penerbit Ediide Infografika.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno, A. (2019). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Paduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Genius Prima Media.