

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI AKHLAK-KU KELAS VI MIS HIDAYATUL ILMI KALITATA KABUPATEN LUWU UTARA

Ilham Ramadhan S¹, St Marwiyah², Ervi Rahmadani³

IAIN Palopo

ilhamramadhan0711@gmail.com; dra st marwiyah@iainpalopo.ac.id

Abstract

This research discusses the development of a Canva-based interactive e-book for my morals material in class VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. The research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects are class VI students of MIS Hidayatul Ilmi Kalitata for the 2023/2024 academic year. Data was collected through observation, questionnaires and interviews, then analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The research results show that this Canva-based interactive e-book is valid with a high score, namely 90.90% by media experts, 85.71% by material experts, and 91.66% by language experts. In terms of practicality, this e-book was also rated highly by teachers (82.8%) and students (83.8%). Thus, this interactive e-book is suitable for use in the process of learning my morals material at the school. This research contributes to developing teaching materials that are more interactive and relevant to technological developments, as well as providing empirical evidence regarding the validity and practicality of their use in the learning context of class VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

Keywords : *Interactive E-Book, Akhlak-ku, Canva*

Abstrak: Penelitian ini membahas pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* untuk materi akhlak-ku di kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjeknya adalah siswa kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *Canva* ini valid dengan skor yang tinggi, yaitu 90,90% oleh ahli media, 85,71% oleh ahli materi, dan 91,66% oleh ahli bahasa. Dalam hal kepraktisan, *e-book* ini juga dinilai tinggi oleh guru (82,8%) dan peserta didik (83,8%). Dengan demikian, *e-book* interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi akhlak-ku di sekolah tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi, serta memberikan bukti empiris mengenai kevalidan dan kepraktisan penggunaannya dalam konteks pembelajaran kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

Kata Kunci : *E-book Interaktif, Akhlak-ku, Canva*

PENDAHULUAN

Investasi di bidang pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu negara dalam jangka panjang. Negara-negara yang dapat meningkatkan akses dan kualitas pendidikan biasanya akan mengalami kemajuan ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang signifikan dalam jangka panjang. Namun, aktivitas pembelajaran di era teknologi informasi dan komunikasi zaman ini menghadapi tantangan yang kompleks. Baik pendidik maupun siswa dapat menghadapi masalah ini, sehingga pendidik perlu menjadi inovatif dan terus beradaptasi dengan perkembangan dalam proses pembelajaran (Fakhrunnisaa, 2023). Jika siswa dapat menggunakan teknologi dengan baik, akan lebih mudah bagi mereka untuk belajar, mendapatkan informasi pendidikan, dan menjadi lebih mandiri dan kreatif. (Hasriadi & Marwiyah, 2023).

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan di mana guru berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga seorang guru dapat mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya memfasilitasi pembelajaran efektif dan efisien, tetapi juga membantu mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum (Andi Arif Pemessangi, Indri Hardiyanti, 2022). Penggunaan media yang sesuai dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat sangat meningkatkan minatsiswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. (Hasriadi, 2020). Menurut Arief Sadirman, Pembelajaran merupakan proses di mana pesan disampaikan melalui berbagai saluran atau media kepada penerima pesan, melibatkan interaksi antaraguru dan pesertadidik untuk mengembangkan ide dan pemikiran mereka (Arief Sadirman, 2018). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat sangat krusial dalam proses belajarmengajar, karena dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajarsiswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *E-book* atau buku digital menjadi sumber belajar yang fleksibel yang memungkinkan siswa mengakses materi di manasaja baik di sekolah maupun di rumah. Kualitas proses pembelajaran mereka sangat mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. E-book memungkinkan guru menyediakan materi yang interaktif dan mendukung berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang mereka alami (Feida Noorlaila Isti'adah, 2020). *E-book* adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk menampilkan

informasi multimedia secara ringkas dan dinamis. Oleh karena itu, *e-book* dapat digunakan sebagai alternatif untuk mendukung proses belajar mengajar, membuatnya lebih menarik (Damayanti, Rostikawati, & Mulyawati, 2023).

Pada dasarnya bahwa sekolah MIS Hidayatul Ilmi Kalitata masih jarang dalam menggunakan *E-book* interaktif. Hal tersebut dikarenakan guru jarang menggunakan media dan bahan ajar berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 8 Mei 2023 di kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, bahwa siswa dan siswi di sana masih menemui kendala-kendala dalam proses berlangsungnya pembelajaran, terutama pada materi akhlak-ku. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Ahmad Darianto Thohir, S.Pd., M.Pd. yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sekolah tersebut memang kurang adanya fasilitas yang memadai, sehingga menghambat proses pembelajaran dalam bentuk teknologi. Kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru hanya memakai buku cetak dan hanya sesekali memakai *E-book*, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton yaitu siswa hanya memperhatikan dan mencatat serta mengerjakan tugas. Kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran berdampak signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memperoleh kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian, untuk mengapai suatu tujuan pendidikan di pengaruhi oleh kegiatan pembelajaran sehingga mencapai keberhasilan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

Pembelajaran elektronik di era digital sangat menarik karena perkembangan teknologi yang pesat akan memudahkan siswa belajar kapan saja dan di manapun (Noviansyah, 2015). Maka dalam mencapai suatu tujuan pendidikan agama islam akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran yang diinginkan. (Amin, 2022). Selain itu, dengan menggunakan media *E-book* interaktif berbasis *Canva*, diharapkan akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi seputar akhlak-ku tanpa harus bergantung pada buku teks atau catatan pelajaran. Seluruh informasi tentang akhlak-ku dapat disajikan secara visual melalui gambar dan video, sehingga membuatnya lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. *Canva* juga dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran. Penelitian oleh Putra dan Filianti menunjukkan bahwa *Canva* dapat membantu menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Putra & Filianti, 2022). Dengan demikian, pengembangan bahan ajar *E-book* interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata serta mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang memiliki karakter moral dan etika islami yang baik.

METODE

Jenis metode penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE. Penelitian dilaksanakan dari Februari hingga Mei 2024 di kelas 6 MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, yang terdiri dari 11 peserta didik. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, lembar angket validasi, lembar angket responsiswa dan guru, serta wawancara. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menguji keabsahan dan kepraktisan materi bahan ajar *E-book* interaktif. Keabsahan produk ditunjukkan melalui evaluasi data hasil validasi oleh para validator.

Kriteria Kelayakan suatu produk bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Valid
$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Cukup Valid
$52\% < \text{skor} \leq 75\%$	Valid
$75\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid

Sumber : (Acmad Noor Fatirul, 2022)

HASIL

Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Yang di gunakan untuk Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-ku. Berikut penjelasan setiap tahapannya:

Pada Tahap Analisis, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa bahan ajar yang memanfaatkan teknologi informasi, seperti *e-book* interaktif, belum pernah digunakan dalam belajar, sehingga pembelajaran terasa monoton. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-book* interaktif berbasis *Canva* akan membuat pembelajaran lebih menarik dan praktis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, disimpulkan bahwa *e-book* interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap *E-book* Interaktif

No	Indikator	Frekuensi		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak?	5	6	50%	50%
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini?	4	7	33,3%	58,3%
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	11	0	100%	0%
4.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	11	0	100%	0%
5.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	0	11	0%	100%
6.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	11	0	100%	0%
7.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat smarthphone?	11	0	100%	0%
8.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual e-book interaktif digital yang dapat diakses secara online?	0	11	0%	100%
9.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media e-book interaktif?	11	0	100%	0%

Lanjutan dari tabel 2

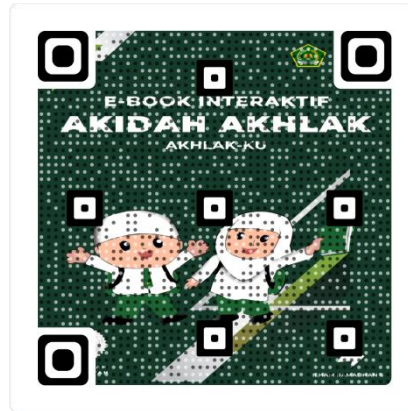
No	Indikator	Frekuensi			Presentase (%)		
		Metode ceramah	Metode presentasi dan diskusi	Metode problem solving	Metode ceramah	Metode presentasi dan diskusi	Metode problem solving
10.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	10	1	0	83%	8,3%	0%
11.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	Guru 0	Siswa 0	Guru dan siswa 11	Guru 0%	Siswa 0%	Guru dan siswa 100%
12.	Jika Ya, jenis baha ajar seperti apa yang andainginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	E-book interaktif 11	Audio pembelajaran 0	Video pembelajaran 0	E-book interaktif 100%	Audio pembelajaran 0%	Video pembelajaran 0%

Tabel 3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Terhadap *E-book* Interaktif

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran?	Sumber belajar dan media pembelajaran masih kurang
2.	Apakah siswa mampu mengumpulkan tugas yang bapak/ibu berikan dengan tepat waktu?	Masih belum bisa tepat waktu
3.	Apakah siswa berani mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bapak/ibu sampaikan?	Sangat berani
4.	Apakah bapak/ibu mengetahui tentang e-book interaktif?	Belum tau
5.	Apakah bapak/ibu setuju apabila dilakukan penelitian dan pengembangan e-book interaktif?	Setuju
6.	Apakah e-book interaktif pernah digunakan sebelumnya?	Belum pernah
7.	Bagaimana keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran?	Cukup aktif
8.	Bahan ajar apa yang biasanya digunakan oleh bapak/ibu?	Buku cetak dan Buku digital Pdf
9.	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran?	Ceramah dan Diskusi
10	Menurut bapak/ibu, apakah media pembelajaran berbasis e-book interaktif cocok jika diterapkan pada materi Akhlak-Ku?	Iya, Cocok untuk diterapkan kesiswa

Tahap desain (*Design*) dimulai setelah analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap *e-book* interaktif. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi untuk materi Akhlak-ku dan merancang desain *e-book* interaktif tersebut. Peneliti juga membuat instrumen validasi dan lembar praktikalitas untuk mengukur kepraktisan dan tingkat validitas *e-book* interaktif berbasis *Canva*.

Tahap pengembangan (*Development*) dimulai dengan membuat draft *e-book* interaktif, menggabungkan semua hasil rancangan produk yang telah disusun. Draft ini kemudian divalidasi oleh beberapa ahli: ahli media (Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.), ahli materi (Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.), dan ahli bahasa (Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.). Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui seberapa valid *e-book* interaktif yang dikembangkan. Produk hasil proses pengembangan materi Akhlak-ku berupa *e-book* interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 1 Barcorde Bahan Ajar *E-book* Interaktif

Gambar 1 merupakan barcorde yang akan di scan untuk membuka *e-book* interaktif.

Tabel 4 Hasil Uji Validasi Materi

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Materi sesuai dengan kompetensi Dasar dan Indikator	4	4
2.	Gambar yang di E-book Interaktif sesuai materi	2	4
3.	Materi yang ditampilkan bersifat kontekstual	3	4
4.	Materi dalam E-book Interaktif mudah dipahami	3	4
5.	Materi disajikan secara sistematis	4	4
6.	Materi sesuai dengan konsep	4	4
7.	Bahasa yang dipakai jelas	4	4
Jumlah		24	28
Persentase Skor (%)		85,71%	
Kategori		Sangat Valid	

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Media

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Penampilan media menarik perhatian siswa.	4	4
2.	Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4	4
3.	Kualitas desain sampul menarik	3	4
4.	Perpaduan warna background dengan tulisan jelas	4	4
5.	Ukuran huruf mudah dibaca	3	4
6.	Ukuran huruf dengan spasi tulisan serasi.	4	4
7.	Warna desain menarik	3	4
8.	Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi sesuai	3	4
9.	Kualitas gambar, video dan google form yang ditampilkan baik.	4	4
10.	Gambar, video yang ditampilkan menarik.	4	4

11. Perangkat pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah.	4	4
Jumlah	40	44
Persentase Skor (%)	90,90%	
Kategori	Sangat Valid	

Tabel 6 Hasil Uji Validasi Bahasa

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Memakai bahasa yang baik dan benar	4	4
2.	Istilah yang tepat dan mudah dipahami	3	4
3.	Kejelasan huruf dan angka	4	4
4.	Kebenaran tanda baca	3	4
5.	Ketetapan ejaan	4	4
6.	Ketetapan tata Bahasa	4	4
Jumlah		22	24
Persentase Skor (%)		91,66%	
Kategori		Sangat Valid	

Tahap implementasi (*Implementation*), *e-book* interaktif yang telah divalidasi akan diuji untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Uji kepraktisan ini dilakukandengan menyebarkan angket praktikalitas kepada 1 pendidik dan 11 peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang dipeoleh	Skor Maks	Presentase
1.	Tampilan Media	14	16	87,5%
2.	Materi	13	16	81,2%
3.	Daya Tarik	14	16	87,5%
4.	Bahasa	13	16	81,2%
5.	Kualitas	9	12	75%
Rata-rata		63	76	82,8%
Kategori		Sangat Praktis		

Tabel 8 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik

No	Nama Responden	Skor yang dipeoleh	Skor Maks	Presentase
1.	Emil	38	44	86,3%
2.	Alfiah Nur Sofiana	37	44	84,0%
3.	Hariza	38	44	86,3%
4.	Hasriani	39	44	88,6%
5.	Rati	36	44	81,8%
6.	Gapur	36	44	81,8%
7.	Feri	35	44	79,5%
8.	Nazwa Aura Ilmiawan	37	44	84,0%
9.	Meyla Cantika	37	44	84,0%
10.	Feby Aulia Putri	37	44	84,0%
11.	Refan	36	44	81,8%
		406	484	83,8%
				Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas oleh siswa pada tabel 7 menunjukkan skor 83,8% dalam kategori sangat praktis, menandakan bahwa produk ini efektif sebagai bahan ajar yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE, dilakukan tahap evaluasi. Penelitian ini, peneliti menggunakan evaluasi formatif untuk mendapatkan umpan balik. Evaluasi formatif ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik dan guru, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji praktikalitas dari peserta didik dan guru.

Hasil evaluasi formatif dari tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut: Tahap analisis: Ditemukan bahwa bahan ajar yang bervariasi, seperti buku interaktif, tidak digunakan selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa monoton. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan buku interaktif berbasis *Canva* untuk digunakan secara efektif selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan *e-book* interaktif berbasis *Canva* untuk materi "Akhlak-ku". Analisis kebutuhan menunjukkan kurangnya bahan ajar berbasis IT yang bervariasi seperti *e-book* interaktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran terasa monoton. Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* diharapkan membuat pembelajaran lebih menarik dan praktis,

dengan indikator kepraktisan seperti kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efisiensi, berdasarkan pendapat ahli. Metode pengembangan mengikuti prosedur ADDIE dengan lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Setelah analisis kebutuhan pesertadidik dan guru terhadap *e-book* interaktif, peneliti merancang produk dengan mengacu pada sumber rujukan untuk materi "Akhlak-ku" dan desain *e-book* interaktif. Peneliti juga merancang instrumen validasi dan lembar praktikalitas untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan *e-book* interaktif berbasis *Canva*. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan draft *e-book* interaktif yang mengintegrasikan hasil rancangan produk. Draft ini divalidasi oleh beberapa ahli untuk mengevaluasi kevalidan produk yang dikembangkan. Menurut Mayke Triani Putri, tahap pengembangan merupakan waktu untuk menguji coba suatu produk dan memvalidasi produk tersebut (Mayke, 2018).

Setelah validator memvalidasi *e-book* interaktif, produk akan digunakan untuk menguji tingkat kepraktisan. Mengirimkan angket praktikalitas kepada satu guru dan sebelas siswa di kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata adalah caranya. Evaluasi formatif adalah tahap akhir dari proses pengembangan setelah menyelesaikan setiap tahap dalam model ADDIE.

Hasil penelitian didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fithriyani Alif Fajrin dengan judul "Pengembangan *E-book* Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi". Hasil penelitian oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fithriyani Alif Fajrin dengan judul (Fithriyani Alif Fajrin, 2023). Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Muhamad Aryono Rangko dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram". Hasil penelitian ini adalah media gambar berbasis *Canva* yang telah divalidasi dan praktis untuk pembelajaran (Muhamad Aryono Rangko, 2022). Selanjutnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Delia Perdianti dengan judul "Pengembangan *E-book* Berbasis Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini adalah *e-book* sebagai media pembelajaran yang menarik dan memperhatikan minat siswa dalam mempelajari materi tentang organ pencernaan manusia (Delia Perdianti, 2021).

Secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *Canva* untuk materi Akhlak-ku di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata dinilai

sangat valid. Selain itu, uji kepraktisan dari guru dan siswa menunjukkan respon positif dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *e-book* interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap *e-book* interaktif berbasis *Canva* untuk materi Akhlak-ku menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan *e-book* interaktif ini mengikuti model pengembangan ADDIE, melalui tahapan-tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji validitas terhadap *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-ku menunjukkan bahwa produk ini telah dinyatakan valid oleh beberapa validator: ahli media (90,90%), ahli materi (85,71%), dan ahli bahasa (91,66%), dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik terhadap *e-book* interaktif ini menunjukkan skor 82,8% oleh guru dan 83,8% oleh peserta didik, dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Acmad Noor Fatirul, D. A. W. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Amin, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(4), 400–408. Retrieved from <http://www.ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/502>
- Andi Arif Pemessangi, Indri Hardiyanti, M. I. H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tulisan Pegon Untuk Santri Pondok Pesantren Riyadhul Badi ' Ah Sumber Baru Kec . Sukamaju Selatan. *Journal of Arabic Language Education*, 5(1), 14. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah/article/view/2912>
- Arief Sadirman. (2018). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634. Retrieved from <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>
- Delia Perdianti. (2021). *Pengembangan E-book Berbasis Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia: skripsi. <https://repository.upi.edu/69511/>
- Fakhrunnisaa, D. N. (2023). Media dan Teknologi Pendidikan. In *Widina Bhakti Persada Bandung*.

- Feida Noorlaila Isti'adah. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Pubusher.
- Fithriyani Alif Fajrin. (2023). Pengembangan E-book Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi. *Skripsi*, 9, 356–363. <http://digilib.unila.ac.id/71235/>
- Hasriadi, H. (2020). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3(1), 59–70. <https://doi.org/10.24256/iqro.v3i1.1429>
- Hasriadi, & Marwiyah, S. (2023). Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan. *Sinestesia*, 13(1), 225–232.
- Mayke, T. P. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) di Sekolah Dasar*. Unuversitas Islam Riau: Thesis. Retrieved from <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/4729>
- Muhamad Aryono Rangko. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. Universtas Muhamadiyah Mataram: Universtas Muhamadiyah Mataram. <https://doi.org/Universtas Muhamadiyah Mataram>
- Noviansyah, N. (2015). Pembelajaran Bauran Blended Learning Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobil Learning. *At-Turats*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v9i2.318>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>