

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS CANVA

PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

UNTUK SISWA KELAS V SD

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**WAHYU CIPTANINGTYAS
NPM: 18.1.01.10.0027**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

WAHYU CIPTANINGTYAS
NPM: 18.1.01.10.0027

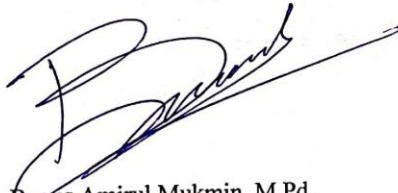
Judul:

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CANVA*
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 6 Juli 2022

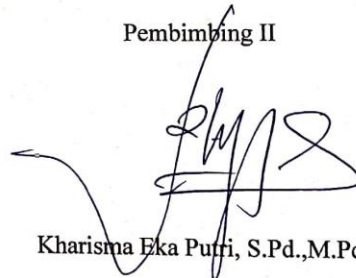
Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd.

NIDN. 0719109101

Skripsi oleh:

WAHYU CIPTANINGTYAS
NPM: 18.1.01.10.0027

Judul:

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CANVA*
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 19 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd

3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP



Murni Nurmillawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wahyu Ciptaningtyas

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Trenggalek/ 01 Oktober 1999

NPM : 18.1.01.10.0027

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri 19 Juli 2022

Yang Menyatakan



Wahyu Ciptaningtyas
NPM: 18.1.01.10.0027

Motto :

Mulailah dari hal kecil,

Gunakan waktu sebaik mungkin,

Lakukan hal yang kau punya

Bekerja keras dan berdoa untuk meraih kesuksesan

Karena sesungguhnya nasib seseorang

Tidak akan berubah tanpa berusaha.

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Ayah dan Ibuku tercinta (Bapak Hartono dan Ibu Muyati), dan orang yang selalu menyemangati saya Totok Diantoro.
2. Teman – temanku (Rizal, Agna Bella, Betrik, Yusril).
3. Sahabat – sahabatku (Azizzah, Mila, Lisa, Nanda, Firda, Imel, Septi).
4. Mas print yang selalu siap untuk mencetak tugas dan skripsi saya.

ABSTRAK

WAHYU CIPTANINGTYAS : Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : Pengembangan, *E-Book* Interaktif, Berbasis *Canva*

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa tingkat belajar peserta didik rendah sebanyak 48,38% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang proses bagaimana manusia mencerna makanan. Analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa masih minimnya buku bacaan elektronik untuk siswa sekolah dasar yang di sediakan di SDN Mrican 2 Kediri. Sebanyak 98% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara. Selain itu, peserta didik lebih menyukai materi dengan video berbasis animasi mencapai 95%. Sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD? (2) Bagaimana validitas produk *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD? (3) Bagaimana kepraktisan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD? (4) Bagaimana keefektifan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, guru dan siswa kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri. Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli validator, angket respon guru, angket respon siswa pada uji coba terbatas, dan soal evaluasi kepada siswa dengan uji coba luas.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Proses pengembangan *E-book* interaktif menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, tahap perencanaan atau desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Kevalidan dari validator memperoleh rata – rata hasil validasi sebesar 93,6%. (3) Kepraktisan dari respon guru dan siswa memperoleh rata – rata hasil kepraktisan sebesar 92,35%. (4) Keefektifan diperoleh dari ketuntasan klasikal dengan presentase sebesar 88,46%. Bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD;
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku dosen pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
5. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
6. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd, selaku penguji I sidang skripsi;
7. Segenap Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti;

8. Dra. Elmi Kurniatun, M. M.Pd, selaku Kepala SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan;
9. Ken Zuraida Zamrud Dina, S.Pd, selaku guru kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah meluangkan waktu untuk penelitian;
10. Siswa – siswi SDN Mrican 2 Kota Kediri, terima kasih atas kerja sama selama penelitian berlangsung;
11. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini; dan
12. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan.

Kediri, 19 Juli 2022



WAHYU CIPTANINGTYAS

NPM: 18.1.01.10.0027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PEGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Bahan Ajar.....	9
2. Hakikat <i>Electronic Book</i> Interaktif	13
3. Psikologi Perkembangan Anak usia 11 tahun.....	18
4. Kompetensi Dasar IPA di Kelas V SD	21
5. Hakikat Sistem Pencernaan Pada Manusia	22

B. Penelitian Yag Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODEDE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
D. Validasi produk	36
E. Uji Coba Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan data	38
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	54
B. Validasi <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	58
C. Kepraktisan <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	69
D. Keefektifan <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	74
B. Implikasi.....	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Buku Cetak dengan <i>E-book</i>	10
Tabel 2.2	KI dan KD IPA Kelas V	21
Tabel 2.3	Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 3.1	Pedoman Wawancara.....	39
Tabel 3.2	Skala Likert.....	41
Tabel 3.3	Angket Validasi <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	43
Tabel 3.4	Angket Validasi Materi dalam <i>E-book</i>	44
Tabel 3.5	Angket Validasi Bahasa dalam <i>E-book</i>	44
Tabel 3.6	Angket Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Guru.....	45
Tabel 3.7	Angket Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Siswa	46
Tabel 3.8	Kriteria Validitas <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	48
Tabel 3.9	Kriteria Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Guru.....	51
Tabel 3.10	Kriteria Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Siswa.....	51
Tabel 4.1	Hasil Angket Validasi <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Canva</i> .	62
Tabel 4.2	Hasil Validasi Materi dalam <i>E-book</i>	65
Tabel 4.3	Hasil Validasi Bahasa dalam <i>E-book</i>	67
Tabel 4.4	Hasil Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Guru.....	70
Tabel 4.5	Hasil Kepraktisan <i>E-book</i> untuk Siswa.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Tahapan Model ADDIE	31
Gambar 3.2	Desain Awal	33
Gambar 4.1	Desain Awal	55
Gambar 4.2	Halaman Cover.....	56
Gambar 4.3	Halaman Petunjuk	56
Gambar 4.4	Halaman KI	56
Gambar 4.5	Halaman KD dan Indikator	56
Gambar 4.6	Halaman Tujuan	57
Gambar 4.7	Halaman Materi.....	57
Gambar 4.8	Halaman Ringkasan Materi	57
Gambar 4.9	Halaman Video dan Kuis	57
Gambar 4.10	Cover Sebelum Revisi.....	59
Gambar 4.11	Cover Sesudah Revisi.....	59
Gambar 4.12	Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 4.13	Daftar Isi Sebelum Revisi	60
Gambar 4.14	Daftar Isi Sesudah Revisi	60
Gambar 4.15	Materi Sebelum Revisi	61
Gambar 4.16	Materi Sesudah Revisi.....	61
Gambar 4.17	Halaman Tombol Sebelum Revisi.....	61
Gambar 4.18	Halaman Tombol Sesudah Revisi	61
Gambar 4.19	Halaman Indikator	64
Gambar 4.20	Halaman Soal Kuis.....	64
Gambar 4.21	Halaman Tujuan Sebelum Revisi.....	64
Gambar 4.22	Halaman Tujuan Sesudah Revisi.....	64
Gambar 4.23	Halaman Materi Sebelum Revisi.....	66
Gambar 4.24	Halamn Materi Sesudah Revisi	66
Gambar 4.25	Tata Penulisan Materi Sebelum Revisi	67
Gambar 4.26	Tata Penulisan Sesudah Revisi.....	67
Gambar 4.27	Diagram Hasil Tes Evaluasi.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perangkat Pembelajaran	81
Lampiran 2	Angket Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 3	Angket Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 4	Angket Validasi Ahli Bahasa	84
Lampiran 5	Angket Respon Guru	85
Lampiran 6	Angket Respon Siswa.....	86
Lampiran 7	Hasil Tes Evaluasi	87
Lampiran 8	Lembar Validasi Silabus.....	88
Lampiran 9	Lembar Validasi RPP	89
Lampiran 10	Lembar Validasi Handout.....	90
Lampiran 11	Lembar Pengajuan Judul	91
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 13	Surat Keterangan Penelitian	93
Lampiran 14	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	94
Lampiran 15	Lembar Observasi/wawancara.....	95
Lampiran 16	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	96
Lampiran 17	Bukti Cek Plagiasi	97
Lampiran 18	Buku Petunjuk Penggunaan <i>E-book</i>	98

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ketentuan yang dilakukan untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan oleh tingkat pendidikan yang diperoleh dari warga negaranya.

Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017).

Dari pendapat tersebut pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pengembangan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang baik dan dewasa. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan kepribadian saja, akan tetapi proses mengubah tingkah laku peserta didik agar mampu hidup mandiri dan tanggung jawab dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat individu itu berada.

Pada kondisi setelah Pandemi Covid-19 semua masyarakat Indonesia tetap harus mematuhi protokol kesehatan. Kondisi tersebut, bertujuan untuk menjaga kesehatan dengan segala aktivitas yang dilakukan. Pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Oleh karena itu, pendidik berperan aktif dan kreatif dalam

menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini agar peserta didik semangat untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, pengembangan berupa bahan ajar dan media pembelajaran dapat dikembangkan supaya dapat memudahkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan memahami konsep IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, memiliki rasa ingin tahu, mampu mengoperasikan teknologi informasi sederhana, menginspirasi peserta didik bahwa pembelajaran IPA melibatkan aktivitas peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam membangun konsep di sekitarnya. Sejalan dengan pengertian IPA menurut (Samatowa, 2006) dalam (Muakhirin, 2014).

IPA merupakan ilmu yang mempelajari fenomena dan benda alam yang sistematis, tersusun dengan teratur, dan diterima secara umum dalam bentuk kumpulan hasil penelitian dan eksperimen.

Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD yaitu terdapat pada KD 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan. Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur dari indikator sebagai berikut: 1) menjelaskan sistem pencernaan manusia, 2) menyebutkan fungsi organ sistem pencernaan manusia, 3) menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Upaya yang dilakukan untuk mencapai indikator tersebut dilakukan

oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain menggunakan metode atau media, guru juga perlu menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan bahan ajar bertujuan untuk sumber referensi ajar bagi guru dalam mengajarkan materi pembelajaran dan peserta didik juga lebih mudah dalam belajar.

Sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang Guru Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa:

“Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.

Kompetensi guru yang dimaksud dalam undang – undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dari ke empat kompetensi tersebut salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogis yaitu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik. Kompetensi yang dikembangkan yaitu berkaitan dengan materi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Pendidik harus mampu mengembangkan bahan ajar yang inovatif (bisa berupa cetak, audio, audiovisual, atau digital interaktif) berdasarkan perkembangan teknologi informasi dan pertumbuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan wawancara terhadap guru kelas V SDN Mrican 2, peneliti menemukan permasalahan yaitu tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari

materi sistem pencernaan pada manusia. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang proses bagaimana manusia mencerna makanan. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa masih minimnya buku bacaan elektronik untuk siswa sekolah dasar yang di sediakan di SDN Mrican 2 Kediri. Selain itu, 98% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara, dan peserta didik menyukai materi dengan video berbasis animasi mencapai 95%. Sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun ajaran 2020/2021 semester gasal pada materi Sistem Pencernaan Manusia sebanyak 48,38% siswa kelas V memperoleh nilai di bawah KKM (75). Tujuan pembelajaran belum optimal berdasarkan hasil belajar. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengajarkan materi “Sistem Pencernaan pada Manusia” jika tidak segera diperbaiki akan berakibat buruk pada kemampuan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, berakibat bagi guru yaitu belum berhasil dalam mengajarkan materi tersebut dan akan menghambat kegiatan pembelajaran disekolah untuk materi selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang berbasis *e-book* interaktif yaitu menggunakan aplikasi *canva* untuk mendukung pembelajaran yang belum pernah dikembangkan di SDN Mrican 2 Kediri.

Salah satu solusi untuk meningkatkan tingkat belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar yang interaktif. Bahan ajar interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran IPA adalah *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia. *E-book* interaktif ini dapat memaparkan mengenai materi sistem pencernaan manusia yang terdapat video dan kuis interaktif.

E-book Interaktif adalah buku elektronik apabila digunakan dapat berinteraksi secara timbal balik menurut Bozkurt dan Mujgan, 2015) dalam (Jannah et al., 2017).

Dengan menggunakan *e-book* interaktif, peserta didik akan belajar dengan bahan ajar yang interaktif. *E-book* Interaktif digunakan melalui perangkat elektronik berupa komputer/laptop dan handphone. *E-book* interaktif berbasis *canva* mempunyai keunggulan yaitu bersifat interaktif, dapat mencantumkan gambar, audio, video animasi dan kuis interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari konsep IPA khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengembangkan bahan ajar "***E-book* Interaktif Berbasis *Canva* pada materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia memperoleh nilai dibawah KKM;
2. Guru belum pernah mengembangkan *E-book* interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran;
3. Siswa membutuhkan bahan ajar digital yang menarik dan mendukung proses pembelajaran baik daring maupun tatap muka; dan
4. Siswa lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya tulisan, gambar, suara, dan menyukai materi dengan video berbasis animasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas produk *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?
4. Bagaimana keefektifan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk

1. mengetahui proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD;
2. mengetahui validitas produk *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD;
3. mengetahui kepraktisan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD; dan
4. mengetahui keefektifan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi pengembangan ini meliputi Bab I Pendahuluan, Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, menguraikan konsep dan teori yang berkaitan dengan pengembangan *E-book* Interaktif. Bab III Metode Pengembangan menguraikan model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data. Bab IV Hasil Pengembangan menguraikan hasil dari produk yang dikembangkan, validasi produk, kepraktisan, dan keefektifan. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran menguraikan simpulan dari

pengembangan produk, implikasi untuk produk yang dikembangkan , dan saran untuk kelanjutan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyati Mardiyah, A. 2018. *Penerapan Game dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP*. CARAKA. 5: 52–69.
- Anggreini, E., Zulkarnain, & Ariawan, R. 2019. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Problem Based Learning (PBL) pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X SMK Yabri Terpadu Pekanbaru Erna Anggreini*. Aksiomatik. 7(1): 34–40.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Halaqa: Islamic Education Journal. 3(1): 35–42.
- Fahrizandi, F. 2019. *Mengenal E-Book Di Perpustakaan*. Pustabiblia: Journal of Library and Information Science. 3(2): 141–157.
- Garris Pelangi. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam. 8(2): 1–18.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. 2017. *Sistem Pendidikan Nasional*. Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis. 2(1): 39–45.
- Hamdanah. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Malang: SETARA Press.
- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. 2017. *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia. 6(1): 186–198.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. 2020. *Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 7(1): 51.

- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. 2020. *Analisis Pengembangan Bahan Ajar*. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial. 2(2): 170–187.
- Azahra, F.R, dkk. 2021. *Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 7(4): 531-538.
- Muakhirin, B. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Guru “COPE”: 51–57.
- Mukmin, B. A. 2016. *Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. 1(02): 44–52.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. 2018. *Development of Thematic DELIKAN Teaching Materials Based on Interactive Multimedia for Elementary School Students in Kediri*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI. 5(2): 145–158.
- Musandi Waraulia, A. 2020. *Bahan Ajar*. Madiun: UNIPMA Press.
- Pribadi, R. B. A. 2009. *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Rahmawati, G. 2016. *Buku Teks Pelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Di Perpustakaan Sekolah Di Sman 3 Bandung*. Edulib. 5(1): 102–113.
- Royani, A. 2017. *Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta*. Brilliant Jurnal Riset Dan Konseptual. 2(3): 294.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, Yosaphat, D. 2009. *Konsep Dasar IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryani, W. S., & Sukarmin. 2012. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA*. UNESA Journal of Chemical Education. 1(2): 54–62.
- Tarigan, D., & Siagian, S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan. 2(2):187–200.
- Wijayanto, R., & Santoso, R. H. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Pendekatan Problem Solving Berorientasi Pada Kemampuan Pemecahan Masalah*. Journal of Education. 1(1): 4.