



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Kayla¹, Herlina Usman², Mahmud Yunus³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 17 Mei 2025
Revisi: 6 Juni 2025
Diterima: 12 Juni 2025
Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
E-book, Canva, science learning

Kata Kunci:
E-book, Canva, pelajaran sains

DOI:
10.31932/jpdp.v11i2.4776

Surel Korespondensi:
072823008@student.unj.ac.id

Abstract

This study aims to identify the need for developing an e-book using Canva for fifth-grade science learning at SDIT Utsmanil Hakim. The research employed a qualitative descriptive method, with data collected through teacher interviews and student surveys. The e-book development follows the ADDIE model, which includes five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The interviews revealed that most teachers believe digital learning tools such as e-books are necessary to enhance student engagement and enjoyment in learning science. Teachers also noted that digital media like videos and images help students better understand complex topics such as the water cycle, layers of the Earth, and Earth's surface. Although e-books have not been widely used, teachers agreed that integrating text, images, videos, and quizzes would make learning more interactive and motivating. Student survey results indicated that most students prefer using e-books and find Canva-based e-books more engaging than traditional printed materials. They also expressed a desire for more varied and interactive learning methods. Based on these findings, developing an e-book with Canva is strongly recommended to make science learning more effective and to support students' 21st-century skill development in elementary education.

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk melihat kebutuhan pembuatan *e-book* dengan Canva untuk sains kelas lima di SDIT Utsmanil Hakim. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan survei yang diberikan kepada siswa. Adapun model pengembangan dalam pengembangan lembar kerja siswa ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Wawancara menunjukkan sebagian besar guru berpikir alat pembelajaran digital, seperti *e-book*, diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan kegembiraan siswa dalam mempelajari sains. Guru juga mengatakan menggunakan alat digital seperti video atau gambar membantu siswa lebih memahami topik-topik sulit seperti siklus air, lapisan bumi, dan permukaan bumi. Meskipun sebagian besar guru belum menggunakan *e-book* untuk mengajar, mereka setuju bahwa *e-book* yang menggabungkan teks, gambar, video, dan kuis dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa tetap termotivasi. Survei siswa menunjukkan sebagian besar siswa ingin menggunakan *e-book* sebagai alat belajar, dan mereka percaya *e-book* yang dibuat dengan Canva akan lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak yang membosankan. Sebagian besar siswa menginginkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Berdasarkan temuan ini, pembuatan buku elektronik dengan Canva sangat disarankan untuk membuat pembelajaran sains lebih efektif dan mendukung pertumbuhan keterampilan abad ke-21 siswa di sekolah dasar.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pembelajaran di abad ke-21 menuntut cara-cara baru dan kreatif untuk mengikuti perkembangan teknologi yang pesat. Dalam konteks

ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti *e-book*, semakin penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Ariyani, et al., 2024). *E-book* berbasis platform

seperti Canva memberikan peluang besar untuk memanfaatkan berbagai media, seperti teks, gambar, video, dan kuis, yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan kombinasi ini, *e-book* dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan interaktif (Aulia & Usman, 2023). Meskipun demikian, penggunaan *e-book* belum sepenuhnya dioptimalkan, terutama di tingkat sekolah dasar. Banyak guru yang masih lebih memilih metode pembelajaran tradisional, seperti penggunaan buku cetak, yang lebih sederhana meskipun kurang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Penggunaan media digital dalam pendidikan semakin menjadi kebutuhan yang tak terhindarkan, terutama untuk mengatasi tantangan dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. *E-book* berbasis Canva, yang memungkinkan paduan teks, gambar, video, dan kuis, telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Menurut Putri, Wardhani, dan Usman (2024), media

pembelajaran berbasis teknologi seperti ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. *E-book* juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, seperti siklus air dan struktur bumi, yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa media digital seperti *e-book* dapat berfungsi sebagai solusi efektif untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Penggunaan *e-book* berbasis Canva memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Setiawan, et al., 2022).

Namun, meskipun ada banyak bukti tentang manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tantangan besar masih ada dalam hal penerimaan dan penggunaan media digital oleh guru di sekolah dasar. Hidayatullah, et al. (2023) menunjukkan bahwa banyak guru yang belum terbiasa dengan penggunaan *e-book* dalam kegiatan

mengajar, sehingga mereka masih mengandalkan buku cetak dan alat pembelajaran konvensional lainnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan yang memadai dan mendukung guru dalam mengembangkan keterampilan teknologi, diharapkan penggunaan media digital seperti *e-book* dapat lebih efektif diimplementasikan.

Siswa di tingkat sekolah dasar juga menghadapi tantangan dalam menerima metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Untuk itu, diperlukan solusi yang dapat menghidupkan materi pelajaran dan meningkatkan interaksi serta pemahaman siswa. Menurut Surmilasari, Marini, dan Usman (2022), pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-book* dapat

meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *E-book* berbasis Canva, yang menggabungkan elemen-elemen visual dan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik, tetapi juga keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Dengan menggunakan *e-book* sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar tidak hanya mengenai materi IPA, tetapi juga belajar menggunakan alat digital yang akan mereka temui di kehidupan sehari-hari (Fitri, et al., 2025). Hal ini penting karena kemampuan untuk bekerja dengan teknologi adalah keterampilan yang esensial untuk sukses di dunia yang semakin mengandalkan teknologi. Selain itu, *e-book* dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyeluruh. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana *e-book* berbasis Canva dapat berperan dalam mendukung pengembangan keterampilan tersebut dan bagaimana hal

itu dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media *e-book* berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di SDIT Utsmanil Hakim. Melalui wawancara dengan guru dan survei kepada siswa, penelitian ini ingin menggali persepsi dan harapan mereka terkait penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi tersebut, diharapkan dapat dikembangkan *e-book* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Penelitian ini juga akan mengkaji sejauh mana *e-book* berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan R&D (Research and Development) yang

bertujuan menghasilkan produk *E-book* berbasis Canva yang terintegrasi dengan Quizziz, Penggunaan multi aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan berbagai fitur sesuai kebutuhan. Peneliti menggunakan model ADDIE singkatan dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi sebagai konsep pengembangan produk. Filosofi penerapan ADDIE adalah pembelajaran berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan menginspirasi (A. S. Sansi, 2023) Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan yang berasal dari pengamatan awal di lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan mengumpulkan data melalui dua alat utama, yaitu wawancara dan kuisioner. Wawancara dilakukan dengan dua guru mata pelajaran IPA di SDIT Utsmanil Hakim untuk mengetahui pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran dan pendapat mereka tentang kebutuhan pengembangan *e-book* berbasis Canva untuk pembelajaran IPA di kelas 5 SD.

Teknik analisis data dilakukan dengan cara menganalisis jawaban wawancara yang kemudian

dikelompokkan dalam tema-tema tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Selain itu, data dari kuisisioner dianalisis dengan menghitung frekuensi pilihan responden untuk setiap pertanyaan, guna melihat sejauh mana siswa tertarik dan merasa membutuhkan *e-book* berbasis Canva sebagai media pembelajaran. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi yang ada, serta kebutuhan dan harapan siswa dan guru terhadap

penggunaan *e-book* berbasis Canva di sekolah ini.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan kuisisioner yang disebarkan kepada siswa kelas 5 SDIT Utsmanil Hakim, didapatkan informasi terkait kebutuhan dan pandangan mereka terhadap penggunaan *e-book* berbasis Canva dalam pembelajaran IPA. Berikut adalah tabel hasil wawancara dengan guru dan kuisisioner siswa.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Guru 1	Jawaban Guru 2
1.	Apakah bapak/ibu guru membuat persiapan sebelum mengajar Mata Pelajaran IPA? Jika iya, berupa apa?	Ya, saya menyiapkan materi, buku, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Ya, tentu saja, jadi Biasanya saya menyiapkan buku mata pelajarannya, kemudian menyiapkan materi dan LKPD, bahan ajar, yang akan saya berikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.
2.	Bagaimana sikap siswa saat mengikuti pembelajaran IPA, apakah mereka antusias?	Ya karena setiap siswa beda beda ya, terkadang kalau ada materi yang menarik beberapa siswa ada aja yang antusias	Karena setiap siswa memiliki karakter, gaya belajar yang berbeda jadi ada yang antusias ada yang biasa aja, tapi kalau saya bilang hari ini kita belajar sambil nonton video, biasanya mereka antusias ya
3.	Bagaimana Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA di kelas?	Mereka aktif jika disuruh presentasikan hasil diskusi mereka, walaupun pembelajaran dilakukan hanya menggunakan buku saja	Di dalam kelas mereka terlibat Ketika ada tugas kerja kelompok, kalau saya yang menjelaskan materi mereka kurang keterlibatan aktifnya jadi kadang saya bagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi.
4.	Menurut Bapak/ibu guru, seberapa penting kah Pelajaran IPA di Sekolah Dasar ?	Penting sih karena ini merupakan Pelajaran ilmu pengetahuan	Ya penting atuh karena dengan mempelajari IPA anak SD jadi mendalami rasa ingin tahu mereka, tentang alam

		dilingkungan sekitarnya misalnya, terus biasanya pada mata Pelajaran ipa untuk kelas tinggi suka ada eksperimen nah ini yang mengasah keterampilan siswa.
5. Saat mengajarkan mata Pelajaran IPA apakah bapak ibu guru menggunakan berbagai media ?	Saya seringnya menggunakan buku paket saja, sesekali mengajak siswa menonton menggunakan youtube	Saya menggunakan ppt, buku paket, dan menayangkan video juga sih.
6. Menurut bapak/ibu, apakah bahan ajar yang tersedia saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan guru?	Ya sudah cukup membantu saya dalam menjelaskan materi ya, tapi kelemahannya masih menggunakan buku cetak, membuat anak monoton	Cukup sih tapi karena ini masih berbasis kertas saja, terus buku paket biasa aja, membuat anak anak setiap harinya seperti tidak ada hal baru.
7. Menurut Bapak ibu guru, dari banyaknya materi IPA di SD ,manakah yang paling sulit dikuasai oleh siswa?	Tentang bumi. Atau seperti materi litmosfer, hidrosfer dan atmosfer	Menurut saya tentang kondisi permukaan bumi, siklus air, lapisan bumi.
8. Apakah ketika mengajar IPA materi tentang yang sudah di sebutkan, bapak ibu guru menggunakan bahan ajar khusus, atau media pembelajaran khusus ?	Tidak, menggunakan buku paket saja	Bahan ajarnya menggunakan buku cetak saja, atau bupena
9. Jika iya, apakah bahan ajar tersebut cukup membantu siswa dalam memahami materi?	Ya cukup bagi saya	Sebenarnya tidak karena ada beberapa buku paket yang tidak lengkap materinya. Terus kurang menarik ya karna tidak ada gambar visual yang menarik siswa, tapi karna hanya menggunakan itu jadi di cukupkan selagi sesuai dengan tujuan pembelajaran
10. Apakah bapak ibu guru pernah memakai aplikasi Canva, untuk merancang bahan ajar?	Belum pernah	Canva kadang saya gunakan hanya untuk membuat PPT atau poster kegiatan siswa
11. Apakah bapa ibu guru pernah menggunakan <i>E-BOOK</i> sebagai bahan ajar ?	Belum pernah	Saya hanya pernah menggunakan e- modul, <i>e-book</i> belum pernah
12. Jika dikembangkan bahan ajar <i>e-book</i> berbasis canva yang dapat membantu proses belajar mengajar materi IPA, dapat digunakan oleh siswa, merupakan gabungan dari gambar, teks ,video dan kuis, apakah bapak ibu guru setuju?	Setuju, karna dapat membantu saya dalam proses belajar dan mengajar.	Saya setuju, dengan menggunakan itu, bisa membuat siswa lebih antusias dan pembelajaran lebih menarik.
13. Apakah <i>e-book</i> berbasis canva tersebut termasuk bahan ajar yang dibutuhkan oleh guru?	Ya dibutuhkan di sekolah kami belum ada.	Tentu sangat dibutuhkan di era digital saat ini, kami guru membutuhkan bahan ajar berbasis digital.

14	Apa saja tantangan yang bapa/ibu perkiraan akan munculnya <i>e-book</i> di kelas V?	Dalam pembelajaran digital ini mungkin butuh akses internet yang kuat, agar nantinya bisa lancar jika penggunaan <i>e-book</i> ini di terapkan disini.	Mungkin beberapa siswa dan guru mungkin belum sepenuhnya familiar dengan penggunaan perangkat <i>e-book</i> , jadi harus ada pendekatan dulu
15.	Apa harapan bapa/ibu terhadap penggunaan media pembelajaran <i>e-book</i> ke depan?	Ya, semoga dengan Langkah baru dalam memilih media pembelajaran dan bahan ajar menggunakan <i>e-book</i> ini siswa menjadi antusias dalam belajar, keterampilan dan hasil belajar siswa meningkat.	Tentu saya berharap dengan adanya <i>e-book</i> di kelas siswa merasakan hal baru, merasa tertantang dan semangat untuk belajar lagi kedepannya, dan mereka dapat terlibat secara aktif dengan nantinya ada fitur-fitur yang menarik di <i>e-booknya</i> .

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek	Deskriptor	Pertanyaan	Jawaban
Sumber belajar lain untuk mendukung pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan siswa saat belajar IPA	Apakah kamu hanya menggunakan buku sekolah dalam belajar IPA?	Siswa menggunakan buku paket dari sekolah, sesekali menggunakan PowerPoint atau video yang ditampilkan guru, namun media masih terasa kurang menarik.
Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran IPA yang interaktif	Minat siswa terhadap pembelajaran berbasis media digital seperti <i>e-book</i>	Apakah kamu ingin belajar IPA dengan media yang lebih menarik seperti <i>e-book</i> ?	Sebagian besar siswa ingin menggunakan <i>e-book</i> berbasis Canva karena tampilannya lebih menarik dan membantu memahami materi.
Ketertarikan terhadap elemen visual dan interaktif	Tanggapan siswa tentang media yang mengandung gambar, video, dan kuis	Apakah kamu menyukai <i>e-book</i> yang memiliki gambar, teks, video, dan kuis?	Siswa menyukai tampilan interaktif yang disertai gambar dan video karena membuat belajar IPA menjadi lebih menyenangkan.
Kesulitan dalam memahami materi	Materi IPA yang dirasa sulit oleh siswa	Materi apa yang menurut kamu sulit dipahami saat belajar IPA?	Beberapa siswa merasa kesulitan memahami materi abstrak seperti lapisan bumi dan siklus air, dan membutuhkan media visual yang mempermudah pemahaman.
Hambatan penggunaan <i>e-book</i>	Kesiapan infrastruktur dan koneksi internet di sekolah	Apa kendala yang mungkin terjadi saat menggunakan <i>e-book</i> di sekolah?	Guru menyebutkan perlunya koneksi internet yang stabil dan pelatihan penggunaan perangkat digital, namun optimis kendala ini bisa diatasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pengembangan media pembelajaran digital di SDIT Utsmanil Hakim menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi lebih lanjut. Hal

ini sejalan dengan pendapat Muliastri (2019) yang menyatakan bahwa penting bagi guru untuk memperkuat literasi teknologi guna menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0. Literasi teknologi sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui media digital yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi, terutama media pembelajaran berbasis digital, mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran digital, seperti *e-book* berbasis Canva, memberikan alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media *e-book* berbasis Canva menjadi langkah strategis yang dapat mengoptimalkan pembelajaran IPA di kelas 5.

Penggunaan *e-book* berbasis Canva memberikan keuntungan dalam fleksibilitas pengembangan materi ajar. Fauzie, et al. (2023)

mengungkapkan bahwa *e-book* interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat mengakses materi secara mandiri dan menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. *E-book* berbasis Canva tidak hanya menawarkan teks dan gambar, tetapi juga dapat menyertakan elemen interaktif seperti video dan kuis yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hal ini mendukung gagasan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, *e-book* berbasis Canva dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan daya tarik materi ajar, dan pada akhirnya mendorong keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks ini, *e-book* berbasis Canva juga memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Tantangan dalam penerapan *e-book* berbasis Canva tidak dapat diabaikan. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan akses

terhadap perangkat digital yang mendukung, serta akses internet yang stabil. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Rusdiana dan Wulandari (2022) yang menunjukkan bahwa keterbatasan akses terhadap teknologi dapat menghambat implementasi pembelajaran berbasis *e-book* di sekolah dasar. Meskipun *e-book* menawarkan berbagai manfaat, tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, penggunaan media digital ini bisa terhambat. Oleh karena itu, diperlukan perhatian lebih terhadap penyediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil, agar semua siswa dapat mengakses *e-book* dengan mudah dan tanpa kendala. Pengadaan perangkat digital yang memadai di sekolah, serta pelatihan bagi siswa dan guru, menjadi langkah penting untuk memaksimalkan potensi *e-book* berbasis Canva dalam pembelajaran.

Menurut Wahyudi dan Jatun (2024), integrasi teknologi dalam pendidikan di sekolah dasar memerlukan perubahan dalam pola pikir dan metode pengajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang

mendukung siswa dalam mengeksplorasi dan memanfaatkan teknologi untuk belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan agar mereka dapat menggunakan *e-book* berbasis Canva secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran IPA yang menggunakan media digital seperti *e-book* berbasis Canva diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran digital juga didorong oleh upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dalam hal ini, Hasnanto dan Kholifah (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat memperkaya materi ajar dengan berbagai fitur interaktif yang menarik. Dengan menggunakan *e-book* berbasis Canva, guru dapat memanfaatkan berbagai elemen seperti video, gambar, teks, dan kuis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan penga-

laman belajar yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *e-book* berbasis Canva merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penggunaan *e-book* berbasis Canva dalam pembelajaran IPA di SDIT Utsmanil Hakim dapat menjadi potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai media pembelajaran digital yang fleksibel, *e-book* berbasis Canva memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat García-Alberti et al. (2021), yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, *e-book* berbasis Canva dapat menjadi media yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPA, serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* Canva pada mata pelajaran IPA sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 5 SDIT Utsmanil Hakim. Guru dan siswa sama-sama menunjukkan antusiasme terhadap pengembangan media pembelajaran digital ini.

Sebagian besar siswa sangat menyukai penggunaan *e-book* berbasis Canva. Namun, mereka mengungkapkan beberapa masalah, seperti kesulitan memahami materi tertentu, terutama yang berkaitan dengan konsep abstrak dalam IPA. Guru juga mengatakan bahwa penggunaan *e-book* akan membantu menyajikan materi secara lebih interaktif, menggunakan elemen seperti gambar, teks, video, dan kuis, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, masalah yang terkait dengan infrastruktur internet dan perangkat digital di sekolah yang belum sepenuhnya merata juga harus dipertimbangkan.

Untuk keberhasilan implementasi *e-book* dalam

pembelajaran, diperlukan dukungan penuh dari pihak sekolah, terutama dalam hal penyediaan infrastruktur dan akses teknologi. Ketersediaan perangkat digital dan koneksi internet yang stabil menjadi prasyarat penting agar media ini dapat digunakan secara optimal di lingkungan kelas. Selain itu, guru dan siswa perlu mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan media digital agar lebih siap dalam menghadapi transformasi pembelajaran. Dukungan kebijakan dari pihak sekolah maupun dinas pendidikan juga akan mendorong adopsi teknologi yang lebih luas di berbagai institusi pendidikan. Pemanfaatan teknologi secara strategis dapat menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi materi dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, *e-book* berbasis Canva layak untuk terus dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Aulia, D. U., & Usman, H. (2023). Analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) IPA berbasis Liveworksheet dengan model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(3), 156–165.
- Ariyani, O. B., Renata, R., Wardoyo, R. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(12).
- Fauzie, D. F., Komariah, & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan *e-book* interaktif anti korupsi melalui kegiatan P5 pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 1–18.
- Fitri, A. A., Trianingsih, M., Ifadha, R. D., Marini, A., & Yunus, M. (2025). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 99-106.
- García-Alberti, M., Suárez, F., Chiyón, I., & Mosquera Feijoo, J. C. (2021). Challenges and experiences of online evaluation in courses of civil engineering during the lockdown learning due to the COVID-19 pandemic. *Education Sciences*, 11(2), 59.
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA materi organ gerak manusia berbasis Adobe Flash CS3 kelas V SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1).

- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 943–947.
- Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran buku interaktif dalam muatan pembelajaran SBdP. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 74–83.
- Muliasrini, E. (2019). Penguatan literasi baru (literasi data, teknologi, dan SDM/humanisme) pada guru-guru sekolah dasar dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. Dalam *Prosiding STKIP Agama Hindu Amlapura*. STKIP Agama Hindu Amlapura.
- Mustofa, Z., & Hakim, L. (2024). Pemanfaatan *e-book* sebagai bahan ajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri Satu Atap 6 Mentohi Raya Kabupaten Lamandau. *Journal Syntax Idea*, 6(10), 1–18.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). Pembelajaran STEAM di sekolah dasar: Implementasi dan tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), Artikel e2388.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Putri, A. K., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). Augmented reality berbasis project based learning untuk pembelajaran IPA SD kelas IV. *Journal of Banua Science Education*, 4(2), 8–17.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). *E-book* interaktif materi siklus air pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63.
- Setiawan, D. F., Yunus, M., Kusumawardhana, B., & Wuryandini, E. (2022). Assessment In The New Paradigm Learning. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 106-113).
- Surmilasari, N., Marini, A., & Usman, H. (2022). Creative thinking with STEM-based project-based learning model in elementary mathematics learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 434–443.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Usman, H., Arsyafa, F., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-Flashcard berbasis

- website untuk pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 2(3), 349–357.
- Usman, H., Nurhasanah, N., & Siregar, Y. E. Y. (2023). The use of Canva application to developing integrated language skills teaching materials based on local wisdom. *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)*, 4(10), 68–74.
- Ventrella, F. M., & Cotnam-Kappel, M. (2024). Examining digital capital and digital inequalities in Canadian elementary schools: Insights from teachers. *Telematics and Informatics*, 86, 102070.
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.