

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SMART BOOK  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV  
SD NEGERI 06 SITIUNG.**

Raimon Efendi<sup>1</sup>, Martiya Nurni Khairita<sup>2</sup>, Riska Maharani<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1</sup>, Universitas Dharmas Indonesia<sup>2</sup>  
Alamat e-mail : [raimon.efendi@gmail.com](mailto:raimon.efendi@gmail.com), [riskamaharani601@gmail.com](mailto:riskamaharani601@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the lack of student interest in learning in class because the media used had not attracted students' attention, so the researcher attempted to develop an interesting learning media, namely Digital Smart Book media in class IV science and science learning at SDN 06 Sitiung. Learning that uses media is really needed to support learning activities so that learning objectives are achieved. The aim of this research is to produce digital smart book media assisted by the Canva application for class IV science and science learning at SD Negeri 06 Sitiung that is valid, practical and effective. The research method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The model used is the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of research on Digital Smart Book media in science and science learning carried out a validation test with eight validators, showing that the development of Digital Smart Book media obtained an average of 93.3% media validation, 90% language validation, 81.35% question & content validation, and 81.35% validation. graphics are 82.1% in the valid category, so it can be concluded that the Digital Smart Book is suitable for use, the practicality test by teachers is 100% categorized as very practical, the practicality test by students is 94% categorized as very practical, meaning that the Digital Smart Book media can be used easily for learning process, while the results of the effectiveness of Digital smart book media with a score of 86.2% are categorized as very effective. It can be concluded that the Digital Smart Book learning media assisted by the Canva application in Class IV Science and Science Learning at SD Negeri 06 Sitiung can be declared valid, practical and effective.*

**Keywords:** *Development, Digital Smart Book, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas karena media yang digunakan belum menarik perhatian siswa, sehingga peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu media *Digital Smart Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 06 Sitiung. Pembelajaran yang menggunakan media sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk menghasilkan media *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 06 Sitiung yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: analisis (*analyze*), perancangan

(Design), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian media *Digital Smart Book* pada pembelajaran IPAS dilakukan uji validasi terdapat delapan validator, menunjukkan bahwa pengembangan media *Digital Smart Book* memperoleh rata-rata validasi media 93,3%, validasi bahasa 90%, validasi soal & isi 81,35%, dan validasi kegrafikan 82,1% dengan kategori valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Digital Smart Book* ini layak digunakan, uji praktikalitas oleh guru 100% dikategorikan sangat praktis, uji praktikalitas oleh peserta didik 94% dikategorikan sangat praktis artinya media Digital smart book dapat digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran, sedangkan hasil efektivitas media Digital smart book dengan skor 86,2% dikategorikan sangat efektif. Dapat disimpulkan media pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 06 Sitiung dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Digital Smart Book, IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terarah untuk bisa mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran dan belajar yang dilakukan didalam kelas. Agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan kemampuan dirinya. Untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat (Ratnawati et al., 2020). Mengenai dengan adanya pendidikan disekolah, teknologi pada saat sekarang ini juga berperan sangat penting di dalam peningkatan pendidikan, dengan adanya teknologi, pendidikan akan lebih mudah di akses dalam berbagai aspek kehidupan serta meningkatkan

mutu pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya penggunaan teknologi untuk dunia pendidikan, serta dalam proses pembelajaran (Efendi, 2020).

Menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran *Digital Smart Book* merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreatifitas. serta kompetensi guru didalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), karena media pembelajaran berupa buku digital di desain menggunakan aplikasi *canva* yang disajikan dalam bentuk link menggunakan website *Heyzine.Com*

agar mudah di akses kapan pun oleh siswa dan guru (Firmadani, 2020). media pembelajaran *Digital Smart Book* memuat mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) adalah dua mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu pada jenjang SD, karena anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, Penggabungan pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Kemendikbud. RI., 2022 ). Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada kegiatan PLP di SD Negeri 06 Sitiung di temukan beberapa permasalahan dan kendala dalam melaksanakan kurikulum merdeka. Khususnya dikelas IV salah satunya yaitu kurangnya media pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa didalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya melakukan kreasi dan inovasi terhadap media yang seharusnya dapat meningkatkan belajar siswa. Hal ini dapat terjadi juga karena fasilitas serta bahan ajar yang belum mendukung untuk

kurikulum merdeka, serta belum adanya media yang cocok untuk digunakan pada saat ini di kelas tersebut. Ada beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan itu dapat muncul: (1) kurangnya melakukan inovasi terhadap proses pembelajaran (2) kurangnya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa. Oleh karena itu merancang suatu media yang dapat menjadi solusi di SDN 06 Sitiung khususnya dikelas IV yakni media pembelajaran Digital Smart Book dan didalam Digital Smart Book tersebut, peserta didik diikut sertakan secara aktif didalam pembelajaran, yang merupakan ciri khas dan karakteristik kurikulum merdeka yakni peserta didik berperan aktif. Serta media ini mengajarkan peserta didik untuk bisa melihat secara langsung, menyimak, memperhatikan, dan belajar secara aktif, yang merupakan nilai- nilai yang ada di penguatan profil pancasila. Dengan demikian penulis berharap media pembelajaran Digital Smart Book ini dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* ini dirangkai dengan tampilan menarik, membuat kegiatan pembelajaran

menyenangkan karena di padukan dengan gambar dan warna yang menarik, membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran. Dengan cara membaca dan memahami melalui media elektronik seperti android, iOs, laptop, dan alat elektronik lainnya.

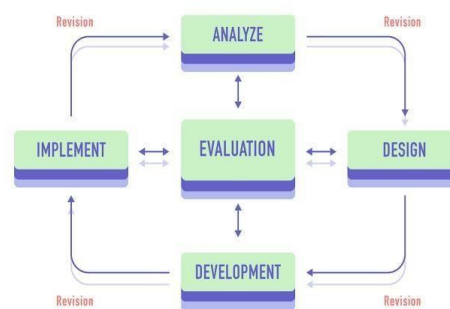
## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Disini penelitian memodifikasi produk yang sudah dirancang sebelumnya.

Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk itu agar bisa bermanfaat (Wulandari et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi canva ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and*

*Development*). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Friska et al., 2022).

Model pengembangan saat ini salah satu model rancangan produk pembelajaran yang sering dipakai dalam penelitian adalah model pengembangan ADDIE, Model ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Development, Implement and Evaluation*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021).



### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran *digital smart book*, yang telah dilaksanakan di SDN 06 Sitiung. penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran *digital smart book* pada pembelajaran IPAS DI KELAS IV SDN 06 Sitiung. dengan melakukan uji coba antara lain yaitu:

#### a. Uji Validasi

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak di ukur (Ratnawati et al., 2020). Sejalan dengan (Zulfiati et al., 2023) bahwa validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang

sesuai. Lembar validasi dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi soal evaluasi, lembar validasi modul ajar, dan lembar validasi produk e-modul.

| Validator                        | Penilaian % | Kategori     |
|----------------------------------|-------------|--------------|
| Yusran, M.Pd                     | 94,2%       | Sangat Valid |
| Rendi Marlianda, M.Pd            | 91,4%       | Sangat Valid |
| Aprimade di, M.Pd                | 90%         | Sangat Valid |
| Lika Apreasta, M.Pd              | 90%         | Sangat Valid |
| Wulan Andang Purnomo, S.Pd, M.Pd | 74,2%       | Valid        |
| Antik Estika Hader, M.Si         | 88,5%       | Sangat Valid |
| Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd      | 82,8%       | Sangat Valid |
| Dwi Novri                        | 81,4%       | Sangat       |

|                   |              |                     |
|-------------------|--------------|---------------------|
| Asmara,<br>M.Si   |              | Valid               |
| <b>Rata- rata</b> | <b>86,5%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat Dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator terlihat: Yusran, M.Pd dengan hasil 94,2% dikategorikan sangat valid, validator Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 91,4% dikategorikan sangat valid, validator Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, validator Lika Apreasta, M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, validator Wulan Andang Purnomo, S.Pd, M.Pd dengan nilai 74,2% dikategorikan valid, validator Antik Estika Hader, M.Si dengan nilai 88,5% dikategorikan sangat valid, validator Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd dengan nilai 82,8% dikategorikan sangat valid, dan validator Dwi Novri Asmara, M.Si dengan nilai 81,4% dikategorikan sangat valid. dengan demikian hasil penilaian validasi media Digital

Smart Book telah sesuai dengan Capaian pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran pada materi Perkembang biakan Tumbuhan, sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

b. Hasil Uji Praktikalitas

praktikalitas adalah tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran. perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah untuk memahami materinya. penilaian kepraktisn dinilai dengan angket respon guru dan angket respon siswa (Ratnawati et al., 2020).

Tahap uji praktikalitas media pembelajara *digital smart book* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 06 Sitiung. Uji praktikalitas ini dilakukan guna mengetahui kepratisan dari media pembelajaran *digital smart book* yang telah peneliti kembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 hasil praktikalitas

| Praktisi               | Hasil | Katego<br>ri   |
|------------------------|-------|----------------|
| Pendidik kelas IV      | 100 % | Sangat Praktis |
| Peserta didik kelas IV | 94%   | Sangat praktis |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa praktikalitas media *Digital Smart Book* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 100% dikategorikan sangat praktis. Dan praktikalitas yang dilakukan oleh siswa/I dengan hasil 2.728,4% dikategorikan sangat praktis Dengan demikian hasil rata- rata kepraktisan media *Digital Smart Book* adalah 94% dikategorikan sangat praktis Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepratisan

c. Hasil uji Efektivitas

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap

pembelajaran, disebut efektif apabila tercapainya tujuan atau sasaran seperti yang telah ditentukan (Ratnawati et al., 2020). Sejalan dengan (Fitrihani et al., 2022) bahwa efektivitas dapat dikatakan sebagai dampak atau hasil yang timbul dari suatu tindakan, dalam hal ini dampak penggunaan media pembelajaran digital smart book terhadap hasil belajar siswa. media digital smart book dapat dikatakan efektif apabila memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 4. 1 Hasil Belajar Siswa**

| Kriteria     | Jumla<br>h | Presentase                            |
|--------------|------------|---------------------------------------|
| Tuntas       | 25         | $\frac{25}{29} \times 100\% = 86,2\%$ |
| Tidak Tuntas | 4          | $\frac{4}{29} \times 100\% = 13,7\%$  |

Uji efektivitas media pembelajaran *digital smart book* berbantuan aplikasi *canva* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa dengan memberikan soal efektivitas kepada peserta

didik. berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 06 Sitiung, diperoleh hasil dari uji coba soal efektivitas siswa dilakukan melalui lembar soal untuk mengetahui seberapa tercapainya pengetahuan peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran digital smart book. dengan hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 75 .

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil pengembangan media pembelajaran *digital smart book* yang telah dikembangkan dalam bentuk media digital pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 06 Sitiung. yang dinilai oleh validator ahli yang memperoleh nilai 86,5% dengan kategori sangat valid, praktikalitas dengan melihat respon pendidik dengan nilai 100% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik 94% dengan kategori sangat praktis. hasil efektivitas siswa yang tuntas 86,2% dan siswa yang tidak tuntas 13,7%

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Efendi, R. (2020). Implementasi Authentic Assessment Pada Pendidikan Vokasi Teknik Informatika. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 1(2), 232–240.  
<https://doi.org/10.56667/dejourna1.v1i2.147>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Fitrihani, I., Yuhana, Y., Pamungkas, A. S., & V.Y, I. A. (2022). Pengembangan Digital Smart Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 315–326.  
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.251>
- Friska, S. Y., Aulia, S., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 313–324.  
<https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1>

.11042

Ratnawati, Trisnawati, P., & Prasetyo, D. E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa ( LKS ) Berbasis Model Contextual Teaching and Learning Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas V SD Negeri 04 Koto Salak. *Menara Ilmu, XIV*(01), 99–112.

Wulandari, N., Haifaturrahmah, ), Muhdar, S., Sari, N., Mariyati, Y., Saddam, ), Guru, P., & Dasar, S. (2022). *MADAKO ELEMENTARY SCHOOL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) UNIVERSITAS MADAKO TOLITOLI Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1*(2), 88–98. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/mes>

Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 9*(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>