

**PENGARUH E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA
KELAS V DI SD NEGERI 1 TARAJU**

Endang Yuda Nuryenda ¹, Idad
¹Publication Center, ² Publication Center
endangyuda@gmail.com, idaddoang606@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Canva-based interactive e-books on fifth-grade students' learning outcomes in the human digestive system at SD Negeri 1 Taraju. In an increasingly complex educational context, interactive e-books are expected to increase students' interest and understanding of abstract scientific concepts. Using quantitative methods and a one-group pretest-posttest design, the study involved 30 students who were tested before and after the e-book implementation. Data collection was carried out through tests consisting of a pretest, treatment, and posttest. The results of the analysis showed a significant increase, with an average pretest score of 62 and a posttest score of 85, and a significance value (sig.) of 0.000 which is lower than the significance level of 0.05, which causes the null hypothesis to be rejected and the alternative hypothesis to be accepted. Adjusted R Square 75.7% indicates that the use of e-books contributes significantly to improving student learning outcomes. This study recommends that teachers consider the use of interactive e-books in learning to improve learning outcomes, as well as encourage further research on innovative learning media.

Keywords: interactive e-book, canva, learning outcomes, digestive system, natural science

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-book interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 1 Taraju. Dalam konteks pendidikan yang semakin kompleks, e-book interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep ilmiah yang abstrak. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain one group pretest-posttest, penelitian melibatkan 30 siswa yang diuji sebelum dan sesudah penerapan e-book. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang terdiri dari pretest, perlakuan, dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor pretest 62 dan posttest 85, serta nilai signifikansi (sig.) 0,000 yang lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05, yang menyebabkan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Adjusted R Square 75,7% mengindikasikan bahwa penggunaan e-book berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mempertimbangkan penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, serta mendorong penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: e-book interaktif, canva, hasil belajar, sistem pencernaan, ilmu pengetahuan alam

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan individu yang berkualitas, terutama di tingkat sekolah dasar di Indonesia. Dengan kemajuan teknologi, metode pengajaran yang menarik dan efektif sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman yang kompleks. Generasi saat ini, yang dikenal sebagai "digital natives," memiliki gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya, lebih menyukai materi yang disajikan secara interaktif dan visual (Prensky, 2001). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar, seperti materi sistem pencernaan manusia, yang seringkali disampaikan dengan metode konvensional yang membosankan (Hamidah et al., 2020).

Pemanfaatan e-book interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. E-book ini tidak hanya memberikan teks, tetapi juga elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Menurut Goh (2020), penggunaan Canva dalam pendidikan dapat meningkatkan minat siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa

menggunakan media interaktif mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan dengan metode tradisional (Nurjanah, 2020).

Meskipun manfaat e-book interaktif cukup besar, penelitian mengenai pengaruhnya terhadap pemahaman siswa, terutama dalam materi sistem pencernaan manusia, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak e-book interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Taraju. Penelitian ini berfokus pada penggunaan e-book interaktif dan keterbatasan materi pada sistem pencernaan manusia, dengan melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Temuan diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memberikan kontribusi pada penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *The One Group Pretest-Posttest Design*. Yusuf (2014:181) mengemukakan bahwa Rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), sedangkan proses penelitiannya dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu:

Pertama, Melaksanakan pretest untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. Kedua, Memberikan perlakuan (X). Ketiga, Melakukan posttest untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Taraju yang terletak di Kampung Ciangsana, Desa Banyuasih, Kecamatan Taraju, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Taraju sebanyak 30 siswa. Dan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Jadi seluruh siswa kelas V menjadi sampel dalam penelitian ini.

Instrumen pertama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan, yaitu test yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk soal. Dalam penelitian ini tes yang diberikan sebanyak 20 soal yang mencakup pada ranah kognitif, efektif dan psikomotorik menurut Benjamin S. Bloom. Instrumen kedua yaitu modul ajar. Modul ajar memiliki peran utama untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran. Modul ajar berisi rancangan kegiatan pembelajaran dengan media Canva interaktif yang digunakan dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua instrumen ini dilakukan pengujian validitas dengan bantuan beberapa para ahli, yaitu dosen pembimbing 1, dosen pembimbing 2 dan guru kelas V SD Negeri 1 Taraju.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, yaitu observasi. observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung, keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta kondisi kegiatan belajar anak pada proses pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Taraju. Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung fenomena yang ada seperti kejenuhan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung di sekolah tersebut.

Kedua, dokumentasi. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan belajar mengajar. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu guru, siswa, keadaan kelas, sarana dan prasarana sekolah, dan lingkungan sekolah.

Ketiga, yaitu tes. Tes adalah sebagai alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis tes yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian, yaitu Pretest, yaitu Tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal. Pretest yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang harus dikerjakan oleh siswa.

Selanjutnya Posttest, yaitu tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Skor yang dihasilkan pada posttest diharapkan dapat lebih tinggi daripada skor pada pretest. Posttest yang diberikan sama dengan pretest yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan. Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan pretest dan posttest. Setelah data pretest dan posttest terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program *software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) 26 for windows*. Teknik analisis data ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Pertama, uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang baik dan layak untuk membuktikan data tersebut distribusi normal atau tidak. Kedua, uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa di kelas mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Dan terakhir yaitu uji t test. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan one sample t test. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel, atau untuk menguji perbedaan rata-rata suatu sampel dengan suatu nilai hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan e-book interaktif canva

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru selama dua hari menggunakan media boneka tangan, Guru mampu menjelaskan dan menerapkan penggunaan media canva kepada siswa dengan benar, tepat dan mudah dipahami oleh siswa kelas V, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (Arsyad, 2013 : 3) yang mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi kita sebagai pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Latuheru (Arsyad, 2013 : 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama dua kali pertemuan, skor nilai siswa kelas V sebelum menggunakan e-book interaktif canva lebih rendah dibandingkan dengan hasil brlajar siswa sesudah penggunaan e-book canva. Sebelum menggunakan media e-book Canva siswa cenderung pasif dan lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung karena tidak ada hal yang menarik perhatian dan membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran. Sehingga mereka mencari dan melakukan hal yang menurut mereka lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anwar dkk (2022), bahwa kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat terlaksana di dalam lingkungan belajar yang kondusif dengan media pembelajaran yang berperan dalam menyampaikan dan menyalurkan inti materi pelajaran secara terencana.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian peretmuan pertama pada proses pembelajaran dirangkai dengan tahap awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “assalamualaikum anak-anak”, siswa bersama-sama menjawab “walaikumsalam bu”, peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa, peneliti mengecek keadaan siswa, peneliti memberikan apersepsi dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking, peneliti memberikan motivasi

kepada siswa dengan mengajak siswa bertanya tentang sistem pencernaan, dan terakhir peneliti menyebutkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

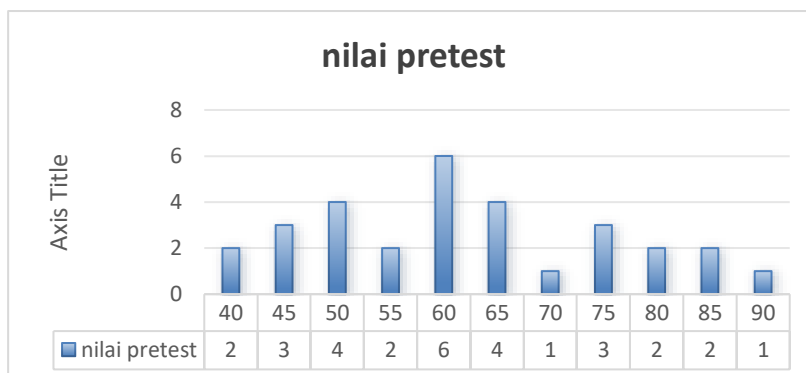
Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan materi sistem pencernaan manusia tanpa menggunakan media apapun yang hanya menggunakan metode ceramah. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti melaksanakan tes awal atau pretest. Masing-masing siswa mengerjakan 20 butir soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui secara jelas seberapa besar pemahaman siswa tentang materi sistem pencernaan manusia. Pada kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan e-book interaktif berbasis canva dalam menyampaikan materi sistem pencernaan manusia. Belajar di kelas berlangsung dengan cara yang menarik dan interaktif. Materi disampaikan menggunakan presentasi Canva yang ditampilkan di depan kelas, dilengkapi dengan gambar dan video untuk memperkaya pemahaman siswa. Setelah sesi pembelajaran selesai, peserta didik diajak untuk bermain game kuis dari Canva yang ditampilkan di layar, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Anak-anak sangat antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan terjadinya diskusi serta sesi tanya jawab yang dinamis.

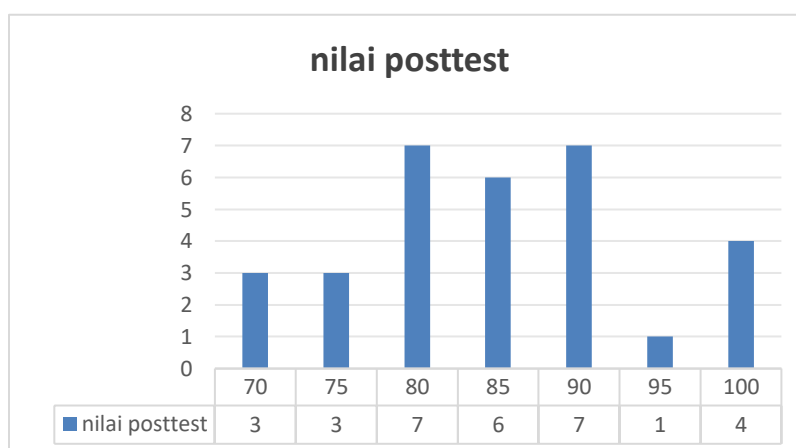
2. Analisis Pengaruh Penggunaan E-book Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, kemudian dihitung dengan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk melihat pengaruh penggunaan e-book interaktif canva terhadap hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yaitu pada nilai pretest adalah 61,1. Sedangkan perolehan nilai rata-rata pada saat posttest atau sesudah penggunaan e-book interaktif canva adalah 85,3. Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan melihat nilai pretest dan posttest, maka dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan e-book interaktif canva lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut. Perbedaan pada skor nilai pretest dan posttest nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media canva terletak pada skor pretest terendah adalah 40 dan tertinggi 90 Sedangkan skor posttest terendah adalah 80 dan tertinggi 100.

Grafik 1. Nilai pretest siswa kelas V



Grafik 2. Nilai posttest siswa kelas V



Kemudian pada pretest hampir seluruh siswa mendapatkan skor rendah, yaitu di bawah nilai Patokan Acuan Penilaian (PAP). Sedangkan pada posttest seluruh siswa mendapatkan nilai diatas nilai PAP, yaitu 70.

3. Analisis Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan E-book Canva Terhadap Hasil Belajar siswa

Selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji koefisien determinasi model summary untuk menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa menggunakan *software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) 26 for windows*. Berikut adalah hasil pengujian :

Tabel 1. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary	
---------------	--

Model	R	Square	Adjusted square	Std. Errpr of the Estimated
	.875 ^a	.765	.757	6.87426

Berdasarkan hasil perhitungan uji koefisien determinasi model summary pada tabel diatas, maka diperoleh nilai adjusted R-square sebesar 0,765 (76%). Hal tersebut memiliki arti bahwa pengaruh penggunaan media Canva interaktif terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 1 Taraju sebesar 76% .

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas, dapat disimpulkan bahwa penerapan e-book interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (sig. 0,000) yang lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), yang mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1). Selain itu, nilai adjusted R Square sebesar 0,757 menunjukkan bahwa 75,7% variasi dalam hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan e-book interaktif tersebut. Dengan demikian, e-book interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Sebagai saran, guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan e-book interaktif ini agar siswa termotivasi dalam belajar dan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi. Selain itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan kondisi peserta didik dan menyesuaikannya dengan materi yang diajarkan, menjadikan e-book interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penggunaan e-book interaktif ini diaplikasikan pada materi, indikator, dan aspek pemahaman lainnya untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Faisal dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran, "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makasar CV Tohar Media. (Online), (http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/jspui/bitstream/123456789/716/1/Book%20Chapter%20E-BOOK_%20Media%20Pembelajaran-1.pdf , diunduh 31 Mei 2024)
- Syofian, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yusuf, A.M. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Hrp, N.A dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bakti Persada Bandung.
(Online),(<https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/528087-buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran-62f6322b.pdf> , diunduh 31 Mei 2024)
- Ramadani, AN dkk. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)", *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Social Humaniora*, Vol.2. (online), (<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/issue/view/172> , diunduh 1 Juni 2024)
- Hamidah, F., & Prasetyo, Y. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-52.
- Sari, R., & Darmawan, A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. *Cendikia Pendidikan*, 5(2), 123-130. <https://doi.org/10.1234/cendikia.v5i2.123>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Goh, S. H., Di Gangi, P. M., & Gunnells, K. (2020). Applying team-based learning in online introductory information systems courses. *Journal of Information Systems Education*, 31(1), 1-11.
- Detia, N (2022). *Pengembangan media e-book menggunakan aplikasi canva materi sistem pencernaan manusia muatan IPA di kelas V SD Negri 39 Pontianak Kota*. " *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5 (4), 152-1071.
- Ciptaningtyas, W. (2022). *Pengembangan e-book interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem pencernaan manusia di kelas V*. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri