

Pengembangan *E-Book* berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar PKN siswa kelas III SD

Ulfah Fauziyyah Hakim¹, Usman Aripin², Evi Susanti³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ulfahfauziyyahhakim@gmail.com, ²usmanaripin@ikipsiliwangi.ac.id, ³evsusanti@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study addresses issues in Pancasila Education instruction specifically regarding the topic "Diversity is Beautiful" where a lack of student interest and engagement in the learning process has resulted in low learning motivation. Consequently, there is a need for learning media that meets students' requirements for instructional materials that are visually appealing, engaging, and user-friendly. This study aims to develop a Canva-based E-Book to serve as a supporting resource for the "Diversity is Beautiful" topic in Pancasila Education, specifically targeting the issues of low student interest, engagement, and motivation. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of a media expert, a subject matter expert, and 68 third-grade elementary school students. Data collection involved observation, interviews, questionnaires, and pre- and post-tests. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis, validity percentages, and effectiveness testing. The results indicate that the media achieved a validation score of 90% from the subject matter expert and 91% from the media expert, placing it in the "highly feasible" category and demonstrating its ability to foster greater student activity during the learning process. Implementation of the media showed improvements in learning enthusiasm, student participation, and learning outcomes. Thus, the Canva-based E-Book is deemed feasible and effective as a learning medium for the "Diversity is Beautiful" topic in Pancasila Education for third-grade elementary students. This medium is expected to serve as an innovative and engaging digital learning alternative that aligns with the characteristics of the learners.

Kata Kunci: E-Book, Motivation To Learn, Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi berbeda itu indah, yaitu kurangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih visual, menarik, dan mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *E-Book* berbasis Canva yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi Berbeda Itu Indah khususnya untuk permasalahan kurangnya ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, dan siswa kelas III sekolah dasar dengan jumlah 68 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, persentase validitas, dan uji efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi sebesar 90% dari ahli materi dan 91% dari ahli media dengan kategori sangat layak dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi media menunjukkan peningkatan semangat belajar, partisipasi siswa selama pembelajaran, serta hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, *E-Book* berbasis Canva dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Berbeda Itu Indah bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: *E-Book*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan yang berkualitas akan muncul dari sekolah yang memiliki kualitas yang baik (Sulfemi & Yuliana, 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran harus dirancang secara optimal agar mampu menumbuhkan semangat belajar siswa sejak dini. Hal ini menjadi penting karena pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar peserta didik. Pendidikan dasar memegang posisi strategis sebagai fondasi pertama dalam mengembangkan karakter, kompetensi, dan minat belajar anak-anak. Penguatan pembelajaran pada jenjang tersebut sangat penting agar siswa memperoleh bekal akademik serta keterampilan hidup yang memadai di masa mendatang (Khasanah & Sunanto, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa hasil belajar siswa yang rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan implementasi model pembelajaran yang kurang optimal (Lestari et al., 2025). Dalam kondisi ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar seharusnya mampu mengembangkan semangat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang memadukan elemen visual, animasi, serta penyajian materi yang sederhana terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah pemahaman konsep-konsep Pendidikan Pancasila (Safitri et al., 2024).

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan berbagai hasil penelitian, semangat belajar siswa kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti penggunaan buku teks secara monoton dan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa merasa bosan, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Asfiana et al., 2024). Temuan ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta keterbatasan akses terhadap teknologi di sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Bahkan, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran tradisional dapat menurunkan motivasi belajar siswa hingga 30% (Andriani et al., 2023).

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya, di mana rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh kurangnya kreativitas dalam penggunaan bahan ajar serta minimnya inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang tidak variatif dan kurang menarik menjadi salah satu faktor utama yang menghambat keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar (Siregar et al., 2024). Meskipun demikian, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media digital yang bersifat umum atau digunakan pada mata pelajaran tertentu, serta belum banyak yang secara sistematis mengintegrasikan tahapan ADDIE ke dalam desain media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Book* menggunakan Canva. Media ini dirancang dengan memadukan unsur visual, animasi sederhana, serta penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Waruwu, 2026). Penggunaan Canva sebagai platform

desain juga memiliki keunggulan karena mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual. Dengan adanya fitur animasi dan desain grafis yang variatif, guru dapat menciptakan *E-Book* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Ayuni et al., 2025).

Selain itu, media *E-Book* berbasis Canva memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva sebagai platform utama dalam pengembangan *E-Book* interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar. Meskipun penelitian mengenai *E-Book* digital telah banyak dilakukan salah satunya pada penelitian sebelumnya (Nursolehah & Rahmiati, 2022). Penggunaan Canva secara spesifik sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Pancasila masih jarang diteliti, terutama dalam beberapa tahun terakhir. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

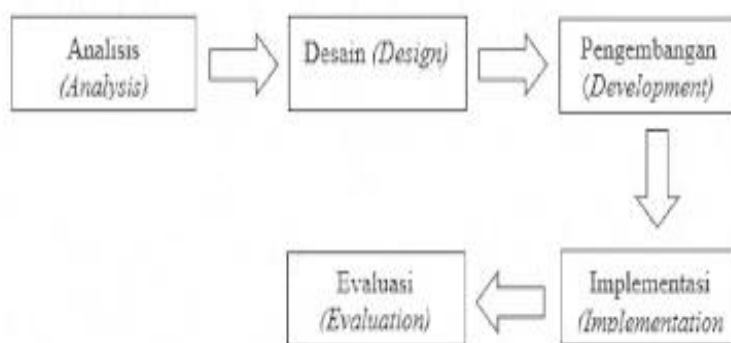
Media pembelajaran digital dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan kualitas interaksi dalam proses pembelajaran (Novela et al., 2024). Peserta didik sekolah dasar pada umumnya telah mengenal perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam akademik sehingga pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak dan metode konvensional cenderung kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa (Fadhillah et al., 2025). Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memengaruhi capaian hasil belajar.

Discovery Learning adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa (Putri et al., 2017). Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam belajar dengan menemukan dan menyelidiki penyelesaian dari suatu permasalahan, sehingga hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan (Prasetyo & Kristin, 2020).

2. Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan peneliti adalah pengembangan (*Research and Development*). Merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangannya penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), ADDIE adalah metode pengembangan produk. ADDIE ini diterapkan di sini untuk mengembangkan media yang diharapkan dapat membantu pembelajaran lebih efektif. Filosofi pendidikan adalah bahwa pembelajaran yang terencana haruslah berpusat pada peserta didik, inovatif, autentik, dan inspiratif. (Branch, 2009).

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan media tersebut. Berikut ini merupakan diagram model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian ini terdiri dari validator dan siswa. Validator dalam penelitian ini 1 ahli media dari dosen IKIP Siliwangi alasan mengapa memilih dosen tersebut karena sudah berpengalaman mengenai teknologi IT dan juga merupakan dosen yang mengajar di mata kuliah pembelajaran IT. Kemudian ada validator ahli materi merupakan guru Pendidikan Pancasila kelas 3, dengan alasan karena lebih paham mengenai materi Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan juga guru tersebut merupakan guru bidang studi PKN kelas 3 di sekolah yang dipilih untuk melakukan penelitian ini. Dalam penelitian ini siswa SD kelas 3 dengan jumlah keseluruhan 68 siswa di salah satu sekolah kecamatan Padalarang sedangkan sampel penelitian secara purposif atau menyesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila mengenai berbeda itu indah dengan alasan agar siswa tidak membedakan teman yang berbeda suku, ras atau budaya.

Instrumen penelitian ini ada 2 yaitu instrumen test dan instrumen non test. Dalam instrumen test ada pretest dan posttest yang berjumlah 10 butir soal PG dengan materi berbeda itu indah yang bertujuan untuk mengukur kompetensi pengetahuan awal dan akhir dalam pembelajaran. Pada instrumen nontes ada lembar observasi dan wawancara yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, masalah dan solusi. Ada juga lembar angket berjumlah 20 soal dengan perbandingan 5 skala, dengan pilihan 5 skala ini membuat siswa harus memilih setuju, netral ataupun tidak setuju. Selain itu ada juga instrumen validator seperti yang sudah dibahas instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi layak ataupun tidak layak media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Untuk instrumen kemampuan pemahaman telah diuji validitasnya dengan rata-rata valid, reliabilitas dengan kelayakannya, indeks kesukaran hasil lebih beragam dan katagori pembeda dengan katagori sedang tinggi rendah.

Untuk teknik pengolahan data dalam penelitian ini pada soal angket menggunakan rata rata dan menghitung persentase dan pada soal pretest posttest menggunakan uji normalitas dan uji t dengan bantuan SPSS.

Adapun untuk menghitung hasil validasi para ahli menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Nilai presentase

f : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

Hasil perhitungan berupa presentase disesuaikan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan. Berikut kriteria pemberian skor disajikan dalam tabel.

Tabel 1. Kriteria Validasi

No	Presentase Kelayakan	Kategori
1	81 - 100%	Sangat layak
2	61 - 80%	Layak
3	41 - 60%	Cukup layak
4	21 - 40%	Kurang layak
5	0 - 20%	Tidak layak

Sumber: (Arikunto, 2013).

Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media *E-Book*, tetapi juga untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan media yang dikembangkan dapat terus disempurnakan dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil penelitian pengembangan *E-Book* bergambar untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “berbeda itu indah” dikelas III SD ini dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berikut penjelasan mengenai hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

3.1.1. Analisis

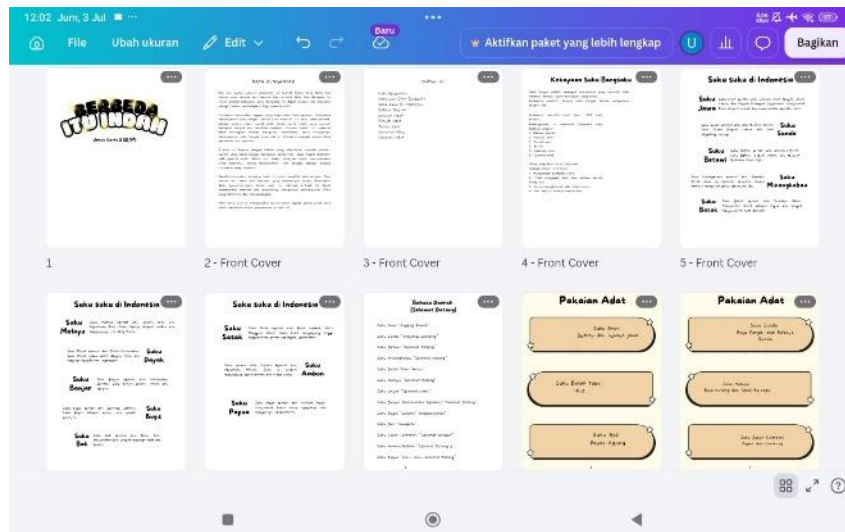
Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3, serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang efektif. Analisis awal menghasilkan fakta yang terjadi yaitu kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan penyelesaian masalah yang dihadapi. Kurangnya motivasi belajar yang dimaksud yaitu siswa lebih cenderung diam saja hingga ada yang mengobrol dengan teman sebangku tetapi bukan membahas materi yang disampaikan.

Tabel 2. Hasil Analisis

Hasil yang Diperoleh	
Observasi saat kegiatan pembelajaran	diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru dan kurang berpartisipasi saat kegiatan tanya jawab.
Wawancara guru	menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
Solusi yang diambil	Dari permasalahan tersebut siswa memerlukan pembelajaran dengan metode dan media baru. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media <i>E-Book</i> berbasis Canva pada materi keberagaman suku bangsa Indonesia.

3.1.2. Desain

Setelah melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran, peneliti membuat rancangan tampilan media yang meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, dan evaluasi. Pemilihan warna, gambar, serta jenis huruf disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III agar media terlihat menarik dan mudah dipahami. Hasil dari tahap ini berupa desain awal *E-Book* yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

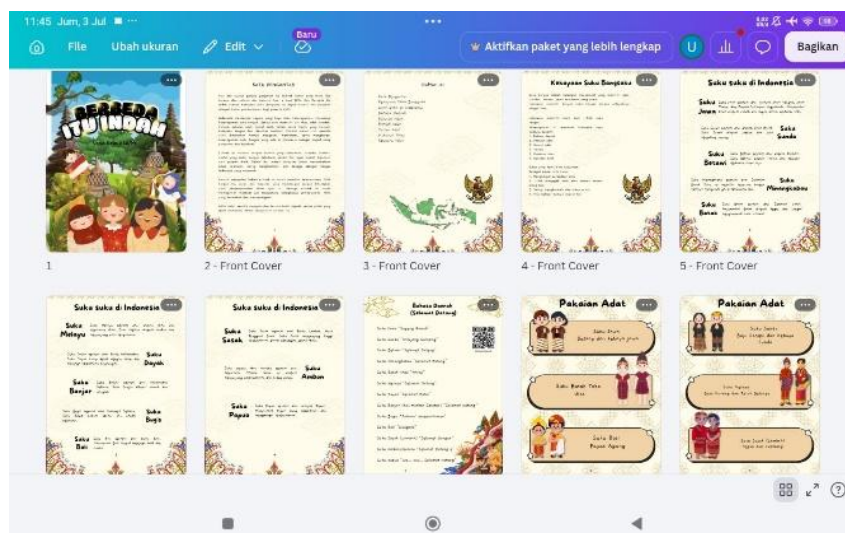


Gambar 2. Media yang Belum Dikembangkan

3.1.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah merancang desain dalam bentuk produk awal selesai dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan di kelas. Validasi dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media dan validasi ahli materi dalam bidang pembelajaran Pendidikan Pancasila SD. Validator memberikan penilaian kuantitatif (dalam bentuk skala) dan komentar kualitatif berupa saran atau kritik untuk perbaikan media.

Pada tahap pengembangan, rancangan media yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk *E-Book* berbasis Canva. Media yang dikembangkan memuat materi keberagaman suku bangsa Indonesia yang disajikan dengan gambar, ilustrasi, dan latihan soal yang menarik.



Gambar 3. Media yang Sudah Dikembangkan

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh. Produk dinyatakan valid apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ dan praktis apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$. Efektivitas media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain berdasarkan skor pretest dan posttest. Produk dinyatakan efektif apabila memperoleh nilai N-Gain minimal pada katagori sedang $\geq 0,30$.

Tabel 3. Hasil Validasi

No	Peran	Presentase	Interpretasi
1.	Ahli media	91%	Sangat layak
2.	Ahli materi	91%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti memperjelas ukuran huruf pada beberapa bagian dan menambahkan petunjuk penggunaan media. Saran tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

3.1.4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media *E-Book* selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan media dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menguji keefektifan media dan melihat apakah media yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas 3.

Tahap implementasi dilakukan setelah melakukan validasi media dan revisi berdasarkan masukan ahli untuk digunakan pada pembelajaran kelas 3 SD. Setelah media disetujui oleh validator, guru menggunakan *E-Book* sebagai media pendukung pembelajaran pada materi berbeda itu indah dan siswa menggunakan dan mengamati isi *E-Book* seperti materi, gambar, contoh keberagaman serta aktivitas lainnya yang terdapat pada isi *E-Book* tersebut. Selain menggunakan media *E-Book* pembelajaran juga menggunakan model discovery learning sehingga siswa tidak hanya membaca *E-Book*, tetapi juga diarahkan untuk mengamati, mengidentifikasi, menemukan informasi, berdiskusi dan menyimpulkan materi. Selama implementasi peneliti juga mengamati keterlibatan, respons, dan aktivitas siswa selama menggunakan media *E-Book*. Setelah pembelajaran guru dan siswa diberikan angket respons yang sudah disediakan oleh peneliti, dan juga mengerjakan pre test sebelum menggunakan *E-Book* dan post test sesudah menggunakan *E-Book*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,132	15	,200*	,960	15	,694
Posttest	,177	15	,200*	,922	15	,208

Tabel 5. Hasil Uji Sample T-Test Kelas Kontrol

		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
		Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-14,43948	-8,473	14	,000

Tabel 6. Hasil Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	30,00	90,00	60,6667	17,51190
Posttest	15	60,00	100,00	80,0000	13,09307
Valid N (listwise)	15				

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,114	20	,200*	,972	20	,805
Posttest	,125	20	,200*	,971	20	,776

Tabel 8. Hasil Uji Sample T-Test Kelas Eksperimen

		Paired Differences			
		95% Confidence Interval			
		of the Difference			
		Upper	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-7,80059	-5,425	19	,000

Tabel 9. Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	50,00	78,00	63,6500	7,64526
Posttest	20	66,00	89,00	76,3500	5,84245
Valid N (listwise)	20				

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan *E-Book*. Rata rata nilai yang meningkat membuktikan bahwa adanya peningkatan nilai pada pembelajaran.

3.1.5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dan keberhasilan media pembelajaran *E-Book* berbasis Canva yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap media berdasarkan hasil validasi ahli, uji kepraktisan, serta uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan produk dan menentukan perbaikan akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi pada penelitian ini dilakukan secara bertahap. Pertama, evaluasi kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, penyajian, tampilan, bahasa, navigasi, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penilaian dari para validator dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Apabila terdapat saran dan komentar dari validator, maka dilakukan revisi terhadap *E-Book* sebelum digunakan pada tahap uji coba.

Kedua, evaluasi kepraktisan dilakukan setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan siswa serta hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, keterbacaan, daya tarik, serta kesesuaian *E-Book* dengan kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

Ketiga, evaluasi efektivitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan media *E-Book* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data motivasi diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan *E-Book*. Hasil tersebut dianalisis untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Jika hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan *E-Book*, maka media dinyatakan efektif dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan revisi akhir apabila masih ditemukan kekurangan pada aspek materi, tampilan, bahasa, maupun penggunaan media. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya digunakan untuk mengetahui kualitas produk, tetapi juga memastikan bahwa *E-Book* berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD pada materi Berbeda Itu Indah.

3.2. Diskusi

Pada tahap analisis, pembahasan diarahkan pada kondisi awal yang menjadi dasar pengembangan media. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar pada materi Berbeda Itu Indah. Penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku atau penyampaian materi secara verbal cenderung belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *E-Book* berbasis Canva memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. *E-Book* memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya sehingga materi keberagaman suku bangsa dapat dikonkretkan melalui tampilan yang lebih mudah dipahami siswa. Hal tersebut penting karena siswa sekolah dasar masih membutuhkan stimulus visual dan pengalaman belajar yang konkret dalam memahami suatu konsep.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi Berbeda Itu Indah juga membutuhkan media yang mampu memberikan contoh keberagaman secara dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi dasar penting dalam menentukan isi, tampilan, dan karakteristik media yang dikembangkan. Pada tahap desain, hasil analisis kebutuhan diterjemahkan ke dalam rancangan *E-Book* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III. Perancangan meliputi penyusunan materi, pemilihan gambar, tata letak, penggunaan warna, penyusunan aktivitas pembelajaran, serta integrasi sintaks *Discovery Learning*.

Penggunaan *Discovery Learning* dalam *E-Book* memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menemukan dan memahami konsep melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang. Materi keberagaman seperti suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian, makanan tradisional, dan upacara adat dapat disajikan melalui stimulus visual yang kemudian diarahkan pada kegiatan mengamati, mengidentifikasi, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan. Desain media yang mempertimbangkan unsur visual dan aktivitas pembelajaran tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung motivasi belajar siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Tahap pengembangan menghasilkan produk *E-Book* berbasis Canva yang kemudian melalui proses validasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa *E-Book* telah memenuhi aspek yang dinilai, baik dari segi isi materi, penyajian, bahasa, maupun tampilan media. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media telah disusun dengan memperhatikan kesesuaian antara materi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva memberikan keuntungan dalam penyajian materi karena memungkinkan pengembang mengombinasikan teks dan elemen visual secara lebih terstruktur. Bagi siswa sekolah dasar, tampilan yang menarik dapat membantu mengurangi kesan bahwa materi Pendidikan Pancasila hanya berupa hafalan.

Hasil validasi juga menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE dilakukan secara sistematis dan terarah. Setiap tahapan pengembangan dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Proses ini memastikan bahwa pengembangan produk tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan kualitas setiap tahapan yang dilalui.

Produk yang dikembangkan tidak langsung digunakan dalam pembelajaran, melainkan terlebih dahulu diperiksa dan diperbaiki berdasarkan masukan dari validator. Revisi pada tahap development berperan penting dalam menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model ADDIE mendukung terciptanya produk akhir yang lebih layak, relevan, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi, *E-Book* digunakan secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan *E-Book* dengan model *Discovery Learning*. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengamati materi dan gambar yang terdapat dalam *E-Book*, menemukan informasi, berdiskusi, serta menyampaikan hasil pemahamannya. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respons guru dan siswa. Kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media relatif mudah digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi penyajian materi, navigasi, maupun keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Respons positif siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dengan tampilan visual dapat meningkatkan ketertarikan mereka selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar, warna, dan aktivitas yang bervariasi. Selain itu, penerapan *Discovery Learning* melalui *E-Book* membuat siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan informasi. Kondisi tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sehingga siswa memiliki kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan dan mengetahui kekurangan media setelah digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi, respons guru dan siswa, hasil belajar, serta perubahan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, media *E-Book* berbasis Canva menunjukkan hasil yang positif pada aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Kelayakan menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar isi dan penyajian, sedangkan kepraktisan menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran. Sementara itu, efektivitas terlihat dari adanya peningkatan hasil yang menjadi indikator keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Penggunaan *E-Book* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan bahan ajar konvensional. Tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta aktivitas berbasis *Discovery Learning* dapat mendorong perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap evaluasi memperlihatkan bahwa pengembangan *E-Book* tidak hanya menghasilkan produk yang layak secara teoritis, tetapi juga memiliki manfaat ketika diterapkan dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran *E-Book* menggunakan Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Berbeda itu Indah," bagi siswa kelas tiga SD, mengikuti model ADDIE. Media yang dikembangkan dianggap sangat sesuai berdasarkan evaluasi kuantitatif dari ahli materi dan ahli media, sehingga produk tersebut memenuhi standar teoritis dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *E-Book* berbasis Canva telah terbukti efektif mengatasi kekurangan pembelajaran tradisional dengan secara signifikan meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Ringkasan diskusi menunjukkan bahwa visual yang menarik, animasi sederhana, dan akses digital yang mudah membantu membuat suasana kelas lebih interaktif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memudahkan mereka memahami topik keberagaman dibandingkan dengan metode ceramah yang membosankan. Penggunaan media ini bergantung pada ketersediaan perangkat seluler (smartphone/tablet) atau laptop dan jaringan internet yang stabil di sekolah dasar, namun kondisi tersebut tidak sama di setiap lembaga pendidikan.

Menyediakan media pembelajaran alternatif yang inovatif, kreatif, dan dapat diterapkan yang dapat diadopsi guru secara mandiri menggunakan platform Canva untuk menciptakan kelas Pendidikan Pancasila yang menyenangkan. Kontribusi teoretis ini menambah literatur ilmiah dengan mengeksplorasi penggunaan Canva sebagai platform utama untuk membuat *E-Book* interaktif dalam

mata pelajaran Ilmu Sosial di tingkat pendidikan dasar. Bidang khusus ini belum banyak dipelajari dalam beberapa tahun terakhir. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya melakukan penelitian serupa dengan populasi dan sampel yang lebih besar (pengujian lapangan skala besar) di berbagai karakteristik sekolah, baik di daerah perkotaan maupun pedesaan dengan teknologi terbatas, untuk menguji validitas eksternal produk. Meningkatkan Fitur Multimedia: Menambahkan lebih banyak fitur interaktif pada *E-Book*, seperti narasi audio otomatis untuk siswa yang masih mengembangkan kemampuan membaca mereka, dan menyisipkan permainan kuis interaktif langsung di dalam halaman modul pembelajaran.

5. Referensi

- Asfiana, A., Fitriyani, F., & Rokhimawan, M. A. (2024). Analisis tantangan dan kelebihan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 187–193. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1215>
- Ayuni, Y., Rohana, & Hera, T. (2025). Pengembangan ebook interaktif berbasis canva pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Perseda*, 8(1), 64–76. <https://doi.org/10.37150/perseda.v8i1.2773>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design : the addie approach*. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_1
- Fadhillah, A., Fauziah, A., Zahra, A., Surayanah, & Putri, M. (2025). Peran media visual dan digital dalam meningkatkan motivasi belajar pkn di sdn 1 Sentul. *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.71475>
- Khasanah, M., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media powtoon dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran pendidikan pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2280–2299.
- Kristin Waruwu, P. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar anak usia dini (0-6) tahun. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 390–394.
- Lestari, D., Ismaya, E. A., & Ratnasari, Y. (2025). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif PANCAKU Berbasis Pembelajaran Penemuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(4), 125–141. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i4.6313>
- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practive Learning and Education Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nursolehah, R., & Rahmiati. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh model pembelejaran problem based learning dan model pembelajaran discoovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13–27. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Putri, I. S., Juliani, R., Fisika, J. P., Learning, D., & Belajar, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 91–94.
- Ramadona, Y., Estiningtias, E. P., & Satriani, A. (2023). Interaksi Guru dan Siswa: Analisis Mendalam terhadap Kurangnya Motivasi Belajar di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 487–493. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.496>
- Safitri, E. D., Wahyudi, W., & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 5(02), 187–194. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5294>
- Siregar, T. M., Andini, A., Panjaitan, A. H., Endy, N. S., Siregar, P. A., & Anggraini, S. (2024). Analisis faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 710–715. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4389>
- Sulfemi, W. B., & Yuliana, D. (2019). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan PKN*, 5(1), 17–30. <https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1021>

Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24.