

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-ENSIKLOPEDIA* MEMANFAATKAN  
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIAKU  
KAYA RAYA KELAS V SDN KOTA MALANG**

Bela Pramita Indris Setiyani<sup>1</sup>, Ninik Indawati<sup>2</sup>, Triwahyudianto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>3</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup>belapramita4@gmail.com,<sup>2</sup>ninikberty@unikama.ac.id,

<sup>3</sup>triwahyudianto@unikama.ac.id

**ABSTRACT**

*Teaching materials are all forms of materials used to facilitate teachers in carrying out learning activities in the classroom. Along with the rapid development of technology, innovative learning will create an active, interesting and enjoyable learning atmosphere. This study is the development of interactive E-encyclopedia teaching materials by utilizing the Canva application. The purpose of the study was to determine the development, feasibility and practicality of E-encyclopedia teaching materials utilizing the Canva application in the Science subject of the material My Indonesia is Rich. The subjects in this study were teachers and students of grade V SDN Malang City. This study uses a type of development research or R&D using the ADDIE stage model, namely Analysis, Design, Development, and Implementation. The data collection instruments used were documentation and questionnaires distributed to validators of material experts, media experts, language experts, students and teachers. The results of the study showed that the encyclopedia teaching materials were feasible and very practical to use. The assessment of feasibility by material experts was 79.5%, media experts 86% and language experts 100%. Practicality assessment by students was 84% and teachers were 88%. Based on the presentation of the assessment results, the E-encyclopedia teaching material was declared feasible and very practical to use in learning for fifth grade students at SDN Kota Malang.*

*Keywords: Encyclopedia teaching materials, Canva application, IPAS*

**ABSTRAK**

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat, pembelajaran yang inovatif akan menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* pada mata

pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN Kota Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *R&D* menggunakan model tahapan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan angket yang disebarakan pada validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, peserta didik serta guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ensiklopedia layak dan sangat praktis untuk digunakan. Penilaian kelayakan oleh ahli materi sebesar 79,5%, ahli media sebesar 86% dan ahli bahasa sebesar 100%. Penilaian kepraktisan oleh peserta didik sebesar 84% dan guru sebesar 88%. Berdasarkan paparan hasil penilaian, maka bahan ajar *E-ensiklopedia* dinyatakan layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas V di SDN Kota Malang.

Kata Kunci: Bahan ajar *E-ensiklopedia*, aplikasi *canva*, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Kemajuan pendidikan di era modern 5.0 telah menimbulkan berbagai tantangan tersendiri yang tidak disukai. Sumber daya manusia dengan kecakapan hidup pada abad-21 dituntut untuk menghadapi perubahan ini. Hal ini tidak mungkin dapat tercapai jika setiap jenjang pendidikan sebagai salah satu wadah dalam mencetak generasi bangsa tidak berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, karena sekolah merupakan titik fokus pertimbangan sebagai wadah penting dalam mencetak generasi bangsa untuk bersaing kedepannya di abad-21 ini (Hamzah, 2024). Guru juga harus memperhatikan kualitas dalam

penyusunan perencanaan mengajar berdasarkan atas kebutuhan peserta didik.

Salah satu kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yaitu sumber belajar. Komponen sumber belajar yang sering dimanfaatkan guru yaitu bahan ajar. Bahan ajar merupakan komponen penting yang ada dalam perangkat pembelajaran yang berisi tentang materi-materi pembelajaran dan disusun secara sistematis berdasarkan kompetensi yang akan dicapai peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Irwanti, 2021). Bahan ajar harus memiliki kualitas yang ditinjau dari kelayakan isi, bahasa,

dan penyajian. Dapat dipahami bahwa peran seorang guru dalam merancang atau menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Namun, pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa guru masih bersifat konvensional dalam mengajar, mengakibatkan peserta didik tidak terlalu aktif karena mereka cenderung menjadi pendengar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V salah satu SDN di Kota Malang, saat pembelajaran peserta didik kurang fokus pada saat guru menerangkan mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Peserta didik ada yang masih asyik bermain sendiri dan bergurau dengan teman sebangku tanpa menghiraukan guru menerangkan materi di depan kelas. Guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan bahan ajar media cetak yang berasal dari sekolah yaitu buku paket dan buku LKS serta masih banyaknya guru yang kurang terampil memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembuatan bahan ajar sehingga

peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran di kelas tersebut dan suasana kelas menjadi pasif dan monoton. Kedua bahan ajar dianggap kurang menarik karena tampilannya sederhana, buku paket didesain dengan sedikit gambar, berisi informasi yang sangat padat, isi buku bisa lebih dari 100 halaman, dan buku LKS dicetak menggunakan kertas buram sehingga gambar yang ada dalam LKS tersebut hanya berwarna hitam putih serta materi dalam kedua bahan ajar tersebut kurang terfokus karena dalam kurikulum merdeka ini mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sehingga diharapkan dapat memicu peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusinya yaitu membuat bahan ajar interaktif yang sesuai dengan perkembangan kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Salah satu bentuk bahan ajar tersebut adalah ensiklopedia.

Ensiklopedia adalah buku yang

isinya penjabaran mengenai berbagai informasi secara meluas, lengkap, dan mudah dimengerti tentang ilmu pengetahuan atau cabang ilmu pengetahuan tertentu, yang disusun atas dasar abjad atau kategori guna menambah wawasan (Dewanti, 2022). Bahan ajar ensiklopedia ini dikemas dalam bentuk elektronik atau *E-ensiklopedia* yang dapat menarik minat anak-anak untuk mengetahui sumber belajar yang tidak terdapat dalam buku tema di sekolah, serta dapat belajar mengenai kekayaan alam Indonesia yang lebih mudah diakses dimanapun dan kapanpun melalui android maupun laptop. Bahan ajar *E-ensiklopedia* berisi informasi dari banyaknya sumber belajar yang digunakan sehingga dapat mempermudah peserta didik memperoleh sejumlah informasi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS materi bab Indonesiaku kaya raya dianggap tepat untuk dijadikan bahan ajar *E-ensiklopedia* karena materi tersebut mempunyai penjelasan materi dan informasi yang sangat padat jika hanya menggunakan bahan ajar buku paket

menjadi kurang tertarik dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi monoton. Maka, banyak terbit *E-ensiklopedia* dalam bentuk yang semakin menarik. Penggunaan *E-ensiklopedia* dalam pembelajaran dianggap sesuai bagi peserta didik sekolah dasar karena memberikan penjelasan singkat, lengkap namun rinci serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam mengembangkan bahan ajar *E-ensiklopedia* dapat memanfaatkan salah satu aplikasi, yaitu *Canva*. Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan untuk membantu kesulitan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas (Setiyawan,dkk 2022). Aplikasi *canva* memiliki berbagai macam fitur seperti membuat poster, presentasi, membuat grafik media sosial, serta menyediakan berbagai *template*.

Selain menyediakan berbagai macam *template* yang siap pakai, aplikasi *canva* juga memiliki kelebihan lain seperti, memudahkan

pengguna untuk memilih gambar animasi, *font* tulisan, ukuran, dan warna. Meskipun aplikasi *canva* mempunyai banyak kelebihan, namun ada juga kekurangannya yaitu diperlukan koneksi internet yang stabil dan beberapa *template* desain yang disediakan berbayar seperti ilustrasi, *font*, stiker, dan lain-lain. Berbagai kelebihan dan kekurangan itu dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang menarik, interaktif dan kreatif. Semua mata pelajaran dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* salah satunya dalam tingkat sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS adalah bidang ilmu yang fokus pada pemahaman tentang benda hidup dan mati di alam semesta, serta interaksi mereka satu sama lain (Shahwa, 2024). Dalam IPAS, peserta didik mempelajari tentang alam, lingkungan, kehidupan manusia, dan interaksi sosial.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan

merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Suwanti, 2024). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Hidayat (2021). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan interaktif serta model pengembangan yang identik dengan sistem pembelajaran, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* karena terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu sehingga tidak melakukan tahapan evaluasi. Subjek penelitian adalah seorang guru kelas dan peserta didik kelas V SDN Kota Malang berjumlah 20 anak.

Pertama, analisis. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis

karakteristik guru dan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada wali kelas V dan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan secara mendalam. Kedua, desain. Tahap ini dilakukan pengumpulan referensi materi yang akan digunakan dalam bahan ajar, selanjutnya materi tersebut disusun sesuai urutan materi dengan memperhatikan komponen aspek bahan ajar yang meliputi aspek media, aspek bahasa dan aspek materi. Pokok bahasan materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar tentang Indonesiaku kaya raya. Adapun desain produk bahan ajar yang dibuat memanfaatkan aplikasi *canva* dengan memilih *template* desain *background* yang cocok dan menarik. Ketiga, pengembangan. Peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media bahan ajar untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan. Pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan. Keempat, implementasi. Pada tahap akhir adalah kegiatan melakukan uji coba produk pada guru dan peserta

didik dengan membagikan angket.

Instrument pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta dokumentasi berupa foto kegiatan penelitian. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif berupa skor hasil penilaian dari pengolahan lembar angket yang diberikan oleh validator ahli media, materi, bahasa, guru dan peserta didik, sehingga diperoleh persentase kelayakan dan kepraktisan. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran bahan ajar ensiklopedia dari validator ahli media, materi, bahasa, dan guru. Berikut ini teknik analisis data yang digunakan antara lain:

1. Analisis kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan rumus skala *Likert* dengan rentang nilai 1-4: sangat baik (4), baik (3), tidak baik (2), sangat tidak baik (1) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Novita, 2021)

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor penilaian ahli

$\Sigma xi$  = Jumlah skor tertinggi

**Tabel 3.1 Kriteria kelayakan**

No	Persentase Pencapaian	Kategori
1.	86 % - 100 %	Layak
2.	66 % -85 %	Cukup Layak
3.	56 % - 65 %	Kurang layak
4.	0 % - 55 %	Tidak layak

(Sumber: Novita, 2021)

2. Analisis kepraktisan dari respons guru dan peserta didik menggunakan rumus kepraktisan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

**Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan**

No	Persentase Pencapaian	Kategori
1.	86 % - 100 %	Sangat Praktis
2.	66 % -85 %	Praktis
3.	56 % - 65 %	Kurang Praktis
4.	0 % - 55 %	Tidak Praktis

(Sumber: Novita, 2021)

Tabel 3.1 adalah acuan yang mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* dinilai layak oleh para ahli jika memperoleh skor 86-100%. Sedangkan, tabel 3.2 adalah acuan yang mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* mendapat respons positif oleh guru dan peserta didik dinilai sangat praktis jika memperoleh persentase 86-100%.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil

Hasil penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Prosesnya terdiri dari lima tahapan. Oleh karena itu, kajian ini menyajikannya berdasarkan tahapan model ADDIE. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi karena keterbatasan waktu sehingga tidak melakukan tahapan evaluasi.

Pertama, tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis alasan perlunya produk yang dikembangkan. Tahapan analisis yang telah dilakukan terdiri dari empat hal yaitu, analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis karakteristik guru. Peneliti memperoleh hasil analisis kurikulum yang digunakan di SDN Kota Malang khususnya kelas V adalah kurikulum merdeka, dalam penelitian ini peneliti hanya terfokus pada satu muatan pelajaran IPAS khususnya materi bab 6 Indonesiaku kaya raya.

Peneliti memperoleh hasil analisis kebutuhan, bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana yang

cukup lengkap seperti proyektor, *sound system* dan tersedianya Wi-Fi. Namun, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku paket dan buku LKS, kemudian media-media lain seperti menampilkan video pembelajaran dari youtube untuk menunjang pembelajaran. Masalah yang terjadi ialah bahan ajar yang digunakan guru masih sangat terbatas dan belum bervariasi. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan selama pembelajaran, sehingga membutuhkan pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Peneliti memperoleh hasil analisis karakteristik peserta didik, bahwa karakteristik peserta didik di kelas V bervariasi ada yang antusias, usil, suka bermain, dan masih ada beberapa anak yang memerlukan bimbingan dalam pembelajaran. Gaya belajar peserta didik kelas V yaitu visual, auditori, dan keduanya. Bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* dirasa cocok dengan gaya belajar peserta didik karena mengkombinasikan gambar animasi, teks, suara, dan

penggunaan tombol-tombol interaktif yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Selanjutnya, peneliti memperoleh hasil analisis karakteristik guru, bahwa pada saat proses pembelajaran mempelajari materi Indonesiaku kaya raya dilakukan metode ceramah dengan menggunakan buku paket dan buku LKS tanpa didukung sumber belajar yang menarik lainnya. Bahan ajar yang digunakan guru mengakibatkan peserta didik cepat bosan karena kurang menarik dan kurang interaktif digunakan saat pembelajaran. Kreativitas yang dimiliki oleh guru masih minim dalam pembelajaran, karena hanya memberikan materi yang diajarkan di buku.

Kedua, tahap perancangan (*Design*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva*. Tahap desain dimulai dengan mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar *E-ensiklopedia*, berupa buku paket pegangan guru dan peserta didik kelas V kurikulum merdeka IPAS bab 6 materi

Indonesiaku kaya raya dari kemdikbudristek, serta sumber lain yang dapat menunjang dan sesuai materi yang dikembangkan meliputi buku dan internet serta mengumpulkan gambar-gambar pendukung yang sesuai dengan materi. Selanjutnya, membuat struktur komponen bahan ajar *E-ensiklopedia* yang terdiri dari sampul halaman depan/*cover*, menu utama yang di dalamnya memuat: kata pengantar, profil pengembang bahan ajar, panduan guru dan siswa, petunjuk penggunaan, identitas materi, peta materi, kuis, glosarium, dan daftar pustaka. Pada penyusunan peta materi pada produk bahan ajar *E-ensiklopedia* ini mengacu pada buku paket kelas V IPAS materi Indonesiaku kaya raya. Penyusunan *E-ensiklopedia* ini juga disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Terakhir yaitu pengembangan produk bahan ajar dengan pemilihan *template design background* yang cocok digunakan pada materi serta *template* yang menarik.

Ketiga, tahap pengembangan (*Development*). Kegiatan yang

dilakukan pada tahap ini yaitu realisasi dari produk setelah perancangan selesai. Setelah produk jadi maka dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi guna mengetahui kelayakan dan masukan untuk melakukan perbaikan produk.

**Tabel 4.1. Hasil Penilaian Validator**

No	Ahli	Hasil	Kategori
1.	Materi	79,5%	Cukup Layak
2.	Bahasa	100%	Layak
3.	Media	86%	Layak

(Sumber: Analisis Peneliti)

Hasil penelitian terhadap pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* dari validator materi diperoleh skor 79,5% dengan kategori cukup layak, validator bahasa diperoleh skor 100% dengan kategori layak, dan validator media diperoleh skor 86% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan skala *Likert* dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Revisi Produk**

Validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memberikan masukan dan saran terhadap bahan ajar *E-ensiklopedia* yang

dikembangkan. Berikut ini tampilan dari bahan ajar *E-ensiklopedia* yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2 Revisi oleh Ahli Materi**

Saran	Sebelum Revisi
Merubah Capaian Pembelajaran yang lebih spesifik, menambahkan tujuan pembelajaran sesuai konten materi yang dibuat, dan jam pelajaran ditambah menjadi 6JP (6x35 menit).	
	<b>Sesudah Revisi</b>
Mengubah halaman pengertian letak geografis dan astronomis secara ringkas dan menambahkan pengaruh letak geografis dan astronomis di halaman baru.	
	<b>Sesudah revisi</b>
Menambahkan halaman baru untuk pengaruh letak geografis dan astronomis.	
	<b>Sesudah Revisi</b>

	
<b>Saran</b>	<b>Sebelum Revisi</b>
Menambahkan halaman baru untuk pengaruh letak geografis pada negara agraris dan maritim.	
	<b>Sesudah Revisi</b>
	

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui revisi oleh ahli materi yaitu merubah capaian pembelajaran yang lebih spesifik, menambahkan tujuan pembelajaran sesuai konten materi yang dibuat, dan jam pelajaran ditambah menjadi 6JP (6x35 menit), mengubah halaman pengertian letak geografis dan astronomis secara ringkas dan menambahkan pengaruh letak geografis dan astronomis di halaman baru, menambahkan halaman baru untuk pengaruh letak geografis dan astronomis, dan menambahkan halaman baru untuk pengaruh letak geografis pada negara agraris dan maritim. Selanjutnya terdapat revisi oleh ahli media sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Revisi oleh Ahli Media**

Saran	Sebelum Revisi
Merubah warna <i>background</i> dan warna font disesuaikan agar tulisan jelas dan tidak terlalu gelap.	
	<b>Sesudah Revisi</b>
	
Saran	Sebelum Revisi
Merubah warna pada tulisan diganti dengan warna yang lain agar tidak kontras dengan <i>background</i> .	
	<b>Sesudah Revisi</b>
	

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat diketahui revisi oleh ahli media yaitu merubah warna *background* dan warna font disesuaikan agar tulisan jelas dan tidak terlalu gelap dan merubah warna pada tulisan diganti dengan warna yang lain agar tidak kontras dengan *background*. Selanjutnya terdapat revisi oleh ahli bahasa sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Revisi oleh Ahli Bahasa**

Saran	Sebelum Revisi
-------	----------------



Menambah fungsi peta dibuat pada halaman baru.	
--	--

<b>Sesudah revisi</b>	
-----------------------	---

Saran	Sebelum Revisi
-------	----------------

Mengganti kolom fungsi peta menjadi pertanyaan pemantik.



<b>Sesudah Revisi</b>	
-----------------------	---

Saran	Sebelum Revisi
-------	----------------

Memperbaiki kalimat perintah dibawah ini dipisah menjadi "di bawah ini". Kalimat jenis-jenis diganti huruf kecil semua. Kata bumi diganti huruf kecil. Kata peta diganti huruf kecil, apabila diikuti nama provinsi huruf awalan besar.



<b>Sesudah Revisi</b>	
-----------------------	---

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui revisi oleh ahli bahasa yaitu menambah fungsi peta dibuat pada halaman baru, mengganti kolom fungsi peta menjadi pertanyaan pemantik, dan memperbaiki kalimat perintah dibawah ini dipisah menjadi “di bawah ini”, kalimat jenis-jenis diganti huruf kecil semua, kata bumi diganti huruf kecil, kata peta diganti huruf kecil, apabila diikuti nama provinsi huruf awalan besar.

Keempat, tahap penerapan (*Implementation*). Pada tahap terakhir ini dilakukan uji coba produk untuk menguji kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva*. Uji kepraktisan dilakukan oleh 1 guru dan 20 peserta didik kelas V SDN Kota Malang. Guru dan peserta didik mengisi angket penilaian kepraktisan untuk mengetahui responnya terhadap bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva*. Adapun hasil penilaian yang diberikan oleh guru dan peserta didik yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Respons Peserta didik dan Guru**

No	Kepraktisan	Hasil	Kategori
1	Peserta Didik Kelas V	84%	Praktis

2	Guru Kelas V	88%	Sangat Praktis
---	--------------	-----	----------------

(Sumber: Analisis Peneliti)

Uji kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* berdasarkan respons peserta didik dan respons guru. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh skor sebesar 88% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik memperoleh skor sebesar 84% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa, hasil kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### Pembahasan

Penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *E-Ensiklopedia* Memanfaatkan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SDN Kota Malang” bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar dan mengetahui kelayakan serta kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* ini. Latar belakangnya adalah penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi dan masih menggunakan buku paket serta buku

LKS pada pembelajaran IPAS yang digunakan oleh guru kelas V. Guru masih kurang terampil dalam memanfaatkan TIK dalam pembuatan bahan ajar. Hal itu menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang tertarik selama pembelajaran. Pada situasi dan kondisi inilah pentingnya guru untuk terus berusaha meningkatkan kompetensi pada aspek penggunaan teknologi digital (Shahwa, 2024). Hal tersebut disebabkan oleh karakteristik pembelajaran saat ini memerlukan penggunaan jenis bahan ajar yang terintegrasi dengan perkembangan TIK.

Salah satu bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva*. Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pengembangan bahan ajar *E-ensiklopedia* sejalan dengan penelitian Setiyawan,dkk (2022) menyatakan bahwa, aplikasi *Canva* sebagai salah satu aplikasi desain *grafis* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kesulitan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang digunakan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini karena,

aplikasi *Canva* menyediakan banyak fitur–fitur *template* secara gratis dan dapat diakses menggunakan android maupun laptop. Secara umum, bahan ajar *E-ensiklopedia* memiliki tampilan yang menarik dan mudah penggunaannya bagi peserta didik. Bahan ajar *E-ensiklopedia* yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dibuat beranimasi sehingga peserta didik tertarik dalam pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian Kudadiri (2020), yang menyatakan bahwa tampilan pada bahan ajar ensiklopedia menawarkan kombinasi gambar, warna, dan teks yang bagus dan menarik bagi peserta didik, sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan dan interaktif.

Setelah produk selesai dikembangkan, komposisi bahan ajar *E-ensiklopedia* terdiri dari halaman depan, halaman menu utama yang berisi kata pengantar, profil pengembang media, pedoman guru dan siswa, petunjuk penggunaan, identitas materi, peta materi, kuis, glosarium, dan daftar pustaka. Hal ini sejalan dengan penelitian Pusawidjayanti,dkk (2023), menyatakan bahwa adanya soal kuis

interaktif akan mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk fokus berpikir lebih cepat dalam ketepatan jawaban. Soal kuis interaktif dirancang sebagai bagian dari refleksi pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar sebelum diuji coba kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diperoleh sebesar 79,5% termasuk kategori cukup layak, ahli bahasa diperoleh sebesar 100% termasuk kategori layak, dan ahli media diperoleh sebesar 86% termasuk kategori layak, sehingga menurut tabel kriteria kelayakan (Novita, 2021), bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* tersebut dinyatakan layak.

Sedangkan, kepraktisan bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket dari guru wali kelas dan 20 peserta didik kelas V SDN Kota Malang. Hal ini terbukti dengan hasil pengisian angket

peserta didik dan guru terhadap bahan ajar *E-ensiklopedia* memanfaatkan aplikasi *canva* mendapatkan respons positif yaitu, hasil penilaian guru diperoleh 88% termasuk kategori sangat praktis dan hasil penilaian peserta didik diperoleh 84% termasuk kategori praktis. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Royani,dkk dalam Shahwa (2024) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan bahan ajar ensiklopedia, guru dapat menyampaikan materi secara efektif tanpa berlebihan sehingga peserta didik merasa senang, tertarik, bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, bahwa bahan ajar ensiklopedia memanfaatkan aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Dapat disimpulkan bahan ajar ensiklopedia memanfaatkan aplikasi *canva* pada

mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya ini dinyatakan “Layak” oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kepraktisan bahan ajar ensiklopedia memanfaatkan aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya yang diperoleh berdasarkan hasil angket kepraktisan guru dan peserta didik dinyatakan “Sangat Praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji coba dan respons angket tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar ensiklopedia menggunakan aplikasi *canva* dinilai layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran serta memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Hamzah, R.A., Mesra, R., Pinasti, T.(Ed). (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.

### Jurnal :

Aprilia, V., Delawanti, D., Setiawan, D.A. 2025. Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Kearifan Lokal Materi Teks Cerita Siswa Kelas III Di SD Kabupaten Malang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 3, No.1 763-769.

Dewi, A.O., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. 2023. Pengembangan

Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 162-169.

Dewanti, S., & Ilmi, B. 2022. Pemanfaatan Ensiklopedia Sebagai Penambah Pengetahuan Pemustaka Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 169-178.

Fitriana, Y., Setiawan, D.A., & Chrisyarani, D.D. 2024. BAHASAPEDIA (BAHASA INDONESIA ENSIKLOPEDIA) Berbasis Dongeng Untuk Kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950.

Ghoniayah, I., Nita, C., Yuniasih, N. 2021. Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Gotong Royong Pada Siswa. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, Vol 5, 271-279.

Irwanti, R. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Flipbook Maker* Menggunakan Model ADDIE Dan Efektivitasnya Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Malang: FIP Unikama*.

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3140 – 3147.

Lusyana., & Rachmadyanti, P. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran ENMISITARA (Ensiklopedia Ekonomi, Sejarah, Budaya, Kekayaan Alam Blitar) Sebagai Sumber Belajar IPS SD. *JPGSD*, 1148-1161.

- Novita, K.M. 2021. Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Aplikasi Unity Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SDN Tugurejo 01 Wates Blitar. *Malang: FIP Unikama.*
- Noviyanti, E., Rini, C.P., Amaliyah, A. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia IPA Berbasis Saintifik Kelas V SDN Karawaci Baru 6 Kota. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 112-113.
- Pusawidjayanti, K., Asmianto, & Kusumasari, V. 2023. Pelatihan Online Pembuatan Soal Kuis Interaktif Untuk Guru Semua Bidang Akademik. *Journal of Social Outreach*, 24-30.
- Setiyawati, E., Muktadir, A., Parmadie, B. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal KAPEDAS: Kajian Pendidikan Dasar*, 108-120.
- Suwanti, Y., Frima, A., Abadi, C. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Materi Indonesiaku Kaya Budaya Muatan Pelajaran IPS Kelas IV SDN 1 AIR DERAS. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 239-247.