

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBOOK KENAMPAKAN ALAM
DAN BUATAN PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN
SOSIAL (IPAS) KELAS III SEKOLAH DASAR**

Isaroh Muchodimah¹, Wawan Priyanto², Mira Azizah³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang
[1isarohmuchodimah@gmail.com](mailto:isarohmuchodimah@gmail.com), [2wawanpriyanto@upgris.ac.id](mailto:wawanpriyanto@upgris.ac.id),
[3miraazizah@upgris.ac.id](mailto:miraazizah@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop digital learning media in the form of interactive Ebooks for natural and artificial features material in the subject of natural and social sciences (IPAS) for grade III Elementary School. The background of this study is the low understanding and participation of students due to the use of lecture methods and LKS without the support of interactive visual or digital media. The formulation of the research problem is 1) How is the product of the development of natural and artificial features Ebook learning media in natural and social sciences (IPAS) for grade III Elementary School. 2) How is the feasibility of natural and artificial features Ebook learning media in natural and social sciences (IPAS) for grade III Elementary School 3) How is the practicality of natural and artificial features Ebook learning media in natural and social sciences (IPAS) for grade III Elementary School. This study uses ADDIE Research and Development (R&D) research with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Media development was carried out using the Canva and Heyzine applications. The study was conducted at SDN Mranggen 2 with 30 grade 3A students. The data from this study were obtained from observations, interviews, and questionnaires. Validation by material experts, media experts, teacher response questionnaires, students. and Ebooks were designed with a composition of 70% visual and 30% text that was adjusted to the cognitive development stage of elementary school students. The results of the study showed that this learning media was suitable for use with an average score of 96% from media experts and 94% from material experts, and was stated to be practical based on teacher responses of 95% and students of 98.4%. From these scores, it was stated that the Ebook media was very valid and practical to use in the learning process in grade III of elementary school.

Keywords: *ebook, instructional media, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa *Ebook* interaktif untuk materi kenampakan alam dan buatan pada mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman dan partisipasi peserta didik akibat penggunaan metode ceramah serta LKS tanpa dukungan media visual atau digital yang interaktif. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *Ebook* kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar. 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ebook* kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Ebook* kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE dengan lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine. Penelitian dilakukan di SDN Mranggen 2 dengan 30 peserta didik kelas 3A. Data dari penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket. Validasi ahli materi, ahli media, angket tanggapan guru, peserta didik. dan *Ebook* dirancang dengan komposisi 70% visual dan 30% teks yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dengan rata-rata skor 96% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, serta dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan guru 95% dan peserta didik 98,4%. Dari skor tersebut maka dinyatakan media *Ebook* sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: ebook, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam era digital saat ini pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif semakin dibutuhkan, terutama untuk jenjang sekolah dasar. Menurut Norpin (2024) penggunaan media pembelajaran

berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual, yang memberi kemudahan dalam menyampaikan informasi serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya dalam menyajikan konsep-konsep abstrak. Secara khusus, siswa kelas rendah cenderung belum mampu memvisualisasikan konsep yang rumit.

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang masih pada tahapan perkembangan kognitif orapsional konkret. Menurut piaget siswa sekolah dasar membutuhkan media belajar yang konkret dan visual untuk membantu mereka memahami konsep yang bersifat abstrak.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman semacam ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu bidang studi yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta keterkaitan di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya Kemendikbud, (2022). Seperti salah satu materi yang ada di pembelajaran IPAS yang membahas kenampakan alam dan buatan memerlukan media yang dapat membantu siswa melihat dan membayangkan secara langsung objek yang di bahas.

Namun, kenyataanya banyak sekolah dasar masih menggunakan metode pembelajaran yang

konvesional, seperti ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya sumber belajar. . Hal ini diperkuat oleh Nisa (2020) menyebutkan bahwa metode ceramah masih menjadi metode dominan karena dianggap efisien dan fleksibel oleh guru, meskipun pada kenyataanya kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu pada saat observasi dan wawancara di SDN Mranggen 2 menunjukan bahwa pembelajaran IPAS belum didukung dengan media visual yang menarik. Guru masih mengandalkan buku teks tanpa adanya media digital atau interaktif, sementara siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Sejalan dengan hal tersebut Priyanto (2023) menegaskan bahwa keterbatasan pemanfaatan teknologi oleh guru menjadi faktor penghambat mutu pembelajaran. Guru memerlukan inovasi media yang menyenangkan, variatif, dan kontekstual agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Permasalahan ini diperkuat oleh hasil angket kebutuhan yang menunjukan bahwa guru dan siswa sama-sama membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan

memanfaatkan teknologi digital, serta belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang memerlukan pengalaman belajar berbasis visual.

Sebagaimana dijelaskan oleh putri (2022), penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi, memperjelas konsep dan membantu siswa mengingat pembelajaran lebih lama. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Larasati (2023) juga menyatakan media digital seperti Ebook interaktif berbasis canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi kenampakan alam dan buatan. Penggunaan media digital juga dinilai praktis, fleksibel serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar melati (2023). Sejalan dengan hal tersebut azizah(2023)menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, jika dirancang sesuai karakteristik siwa sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan, motivasu dan hasil belajar. Media Ebook efektif dalam menyampaikan

materi kepada siswa sekolah dasar karena dapat menggabungkan unsur teks, gambar, video dan *Ebook* menawarkan aksebilitas yang tinggi, karena dapat diunduh dan di akses kapan saja dan dimana saja, asalkan ada perangkat yang mendukung dan koneksi internet Almalki, (2020). Ebook juga memungkinkan penyajian konten secara visual dengan desain menarik dan fleksibel digunakan di berbagai perangkat. Sabandar (2022) pengembangan *Ebook* dengan desain visual yang tepat diharapkan dapat menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berfikir kritis, kolaboratif dan literasi digital.

Media Ebook dipilih karena mampu menyajikan konten visual dalam bentuk gambar, video, animasi dan kuis interaktif yang menarik serta dapat diakses melalui perangkat digital. Ebook ini dirancang menggunakan aplikasi canva dan Heyzine, serta mengacu pada proporsi desain untuk anak yaitu 70% visual dan 30% teks, serta disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Sebagaimana juga dikembangkan dalam penelitian Faiz (2023) komposisi ini terbukti efektif

membantu siswa memahami struktur dan isi materi dengan lebih baik. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar. Desain pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut Branch (2009) menyatakan bahwa model ADDIE mempunyai lima tahapan seperti *analysis, design, development, implementation, dan evaluate*. Pada tahapan model pengembangan ADDIE yaitu dapat dilihat gambar 1



Gambar 1 Merupakan Tahap Pengembangan ADDIE

Gambar 1 merupakan 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE yang akan digunakan dalam penelitian produk pengembangan media pembelajaran Ebook. tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi langsung ke kelas III SDN Mranggen 2, wawancara dengan guru kelas, dan penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik untuk mengungkapkan kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ditemukan bahwa media yang digunakan masih konvensional dan kurang mendukung pemahaman konsep kenampakan alam dan buatan secara visual.

2. Tahap Desain

Setelah kebutuhan di analisis, peneliti mulai merancang struktur isi dan format *Ebook*. Desain konten disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran *Ebook* dirancang dengan proporsi visual sebesar 70% dan teks sebesar 30% menggunakan ilustrasi yang menarik, warna-warna cerah, dan font yang mudah dibaca oleh peserta didik. Rencana isi juga mencakup video pembelajaran dan kuis interaktif berbasis aplikasi.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, media pembelajaran *Ebook* mulai dikembangkan menggunakan platform desain canva dan diubah ke dalam bentuk flipbook interaktif melalui heyzone. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validator diminta menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi dengan skala *likert*.

4. Tahap Implementasi

Setelah memperoleh masukan dari ahli, produk diperbaiki dan diuji cobakan secara terbatas kepada guru kelas III dan 30 peserta didik SDN Mranggen 2. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Ebook* dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik diminta mengisi angket tanggapan setelah menggunakan media dalam

satu kali pertemuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif, yaitu evaluasi dilakukan di setiap tahapan pengembangan melalui revisi berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna. Hasil validasi dan tanggapan penggunaan dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Ebook*.

Uji coba penelitian dilaksanakan di SDN Mranggen 2 dengan melibatkan 30 peserta didik kelas III A sebagai subjek. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dari produk media pembelajaran *Ebook* yang telah dikembangkan. Kegiatan uji coba dilakukan setelah produk tersebut dinyatakan valid dan layak untuk diuji oleh validator ahli media dan ahli materi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara dan angket. Dalam analisis data, penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data

kualitatif berupa saran dan masukan dari validator ahli, serta hasil observasi dan wawancara yang diuraikan dalam bentuk naratif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validasi ahli materi dan ahli media, serta tanggapan guru dan peserta didik. Penilaian angket menggunakan skala *Likert* dengan rentan skor 1-4. Panduan penilaian untuk masing-masing angket disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Tanggapan Guru

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Pada tabel 1 dijelaskan pedoman pemberian skor yang diperoleh dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru. Sedangkan pada angket tanggapan peserta didik menggunakan skala *Guttman* dengan “Ya” dan “Tidak”. Berikut pedoman skor penilaian tanggapan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Pedoman Skor Penilaian Tanggapan Peserta Didik

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Pada Tabel 2 menyajikan pedoman pemberian skor berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik. Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan tersebut selanjutnya dihitung menjadi persentase keidealan tiap indikator menggunakan rumus yang telah ditentukan dengan rumus :

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Persentase yang telah diperoleh selanjutnya dikonversikan kedalam bentuk pernyataan kualitatif. Penentuan tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk media pembelajaran *Ebook* dilakukan berdasarkan kriteria yang tercantum pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media

Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan	Rentang Persentase
65 - 80	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.	75% - 100%
50 - 64	Layak atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil	50% - 74%
35 - 49	Cukup Layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi sedang.	25% - 49%
20 - 34	Kurang Layak, tidak boleh dipergunakan.	0% - 24%

Pada Tabel 3 dijelaskan penjabaran kriteria kevalidan media yang digunakan untuk membuat kalimat kualitatif dari hasil persentase perhitungan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria Kualifikasi	Rentang Persentase
Kurang Praktis	0% - 25%
Cukup Praktis	26% - 52%
Praktis	53% - 79%
Sangat Praktis	80% - 100%

Pada Tabel 4 dijelaskan kriteria kepraktisan media yang digunakan sebagai acuan peneliti untuk membuat kalimat kualitatif dari hasil persentase angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik yang sudah dihitung.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa Ebook kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan langkah penelitian disesuaikan dengan tahapan tersebut :

1) Analisis pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara, kemudian membagikan angket

analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

2) Desain setelah melakukan pengamatan di sekolah dan mendapatkan data yang diperlukan, peneliti mulai mengembangkan ide berupa membuat kerangka storyline. Menetapkan tujuan pembelajaran, merancang media dengan materi yang ada pada sumber referensi. Desain tersebut dilakukan menggunakan aplikasi canva dan heyzone yaitu untuk membuat media interaktif berupa *Ebook*.

3) Pengembangan dalam tahap pengembangan ini peneliti mulai membuat media pembelajaran *Ebook*, media ini bersumber dari buku Kurikulum Merdeka tahun 2022, youtube dan internet. Peneliti mulai membuat tampilan seperti cover, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuiz interaktif. Media *Ebook* didesain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar.

Setelah produk selesai dibuat, kemudia dilakukan validasi oleh dua validator yakni validator ahli media dan ahli materi oleh dosen Universitas PGRI Semarang. Validator media 1 dalam penelitian ini adalah bapak

Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn.,M.Pd, dan validator ahli media 2 dalam penelitian ini adalah bapak Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd selaku validator ahli materi 1 dan ibu Dr. Fine Reffiane.,M.Pd selaku validator ahli materi 2. Berikut ini rekapitualsi hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran *Ebook* kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

No.	Ahli	Skor Validasi	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata
1.	Media I	77	80	96,25%	96%
	Media II	76	80	95%	
2.	Materi I	77	80	96,25%	94%
	Materi II	73	80	91,25%	

Pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran *Ebook* interaktif yang divalidasi oleh ahli media dan materi. Validasi yang diperoleh dari ahli media dan materi yaitu 96% dan 94% menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ebook* menunjukkan media pembelajaran *Ebook* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid.

4) Implementasi dalam tahap ini peneliti menggunakan produk ke sekolah untuk mengetahui skor kepraktisan (dari guru dan peserta didik)

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

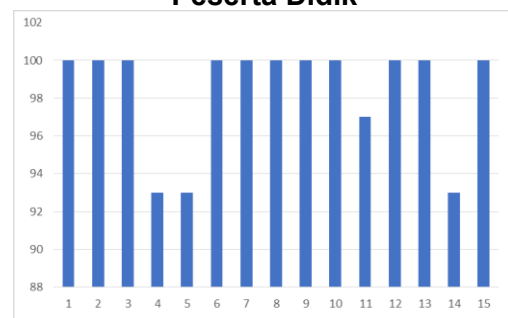
No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimal
1.	Penyajian Media	31	32
2.	Kesesuaian Materi	26	28
	Jumlah	57	60

$$\text{persen} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{57}{60} \times 100 \% = 95 \%$$

Tabel 6 merupakan hasil rekapitulasi hasil respon guru. Hasil respon guru 95% menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ebook* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ebook* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik



Tabel 7 merupakan hasil rekapitulasi hasil respon tanggapan peserta didik. Hasil respon peserta didik 98,4% menunjukkan bahwa media

pembelajaran *Ebook* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ebook* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ebook* yang dikembangkan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas III. Media ini berhasil menjawab kebutuhan guru dan peserta didik berdasarkan hasil analisis awal. Desain media yang visual 70% dan teks 30% penggunaan platform digital (heyzine, quiziz) serta interaktif efektif dan menyenangkan, khususnya pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar.

Temuan ini selaras dengan teori piaget yang menyebutkan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep abstrak. Selain itu, hasil penelitian mendukung temuan Batubara (2020) yang membutuhkan media visual yang kuat mengandung (warna-warna cerah, ilustrasi yang lucu dan jelas, serta desain interaktif dan mudah digunakan) , kontekstual, dan interaktif agar dapat menyerap informasi secara optimal.

Media ini juga relevan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi, fleksibilitas media, dan pemanfaatan teknologi. Kepraktisan penggunaan oleh guru dan kemudahan akses oleh peserta didik menjadikan media ini layak untuk diimplementasikan secara lebih luas.

5) Evaluasi tahapan ini merupakan tahapan perbaikan apabila terdapat masukan dan saran melalui angket yang telah diberikan sehingga nantinya media pembelajaran ini dapat dinyatakan valid, praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari penerapan langkah-langkah ADDIE tersebut. Media pembelajaran *Ebook* yang sudah dinilai melalui angket validasi maupun angket respon dan sudah diperbaiki sedemikian rupa, maka hasil dari media *Ebook* adalah sebagai berikut.

1) Pada halaman pertama merupakan halaman paling awal setelah link diakses. Tampilan paling awal adalah tampilan yang dapat dilihat pada gambar dibawah, tampilan ini berisikan judul media disertai dengan set visual animasi di dalamnya.



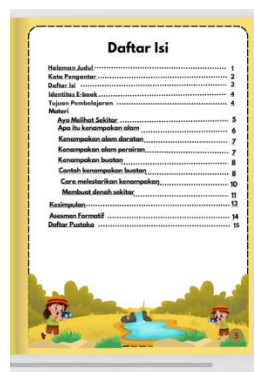
Gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran Ebook

- 2) Tampilan selanjutnya yaitu prakata yang di sampaikan pembuat kepada pembaca.



Gambar 3. Tampilan Prakata Media Pembelajaran Ebook

- 3) Tampilan selanjutnya yaitu daftar isi dari media pembelajaran Ebook



Gambar 3. Tampilan daftar isi media pembelajaran Ebook

- 4) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan identitas Ebook dalam tampilan ini memuat aspek identitas pembuat, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



Gambar 4. Tampilan identitas Ebook

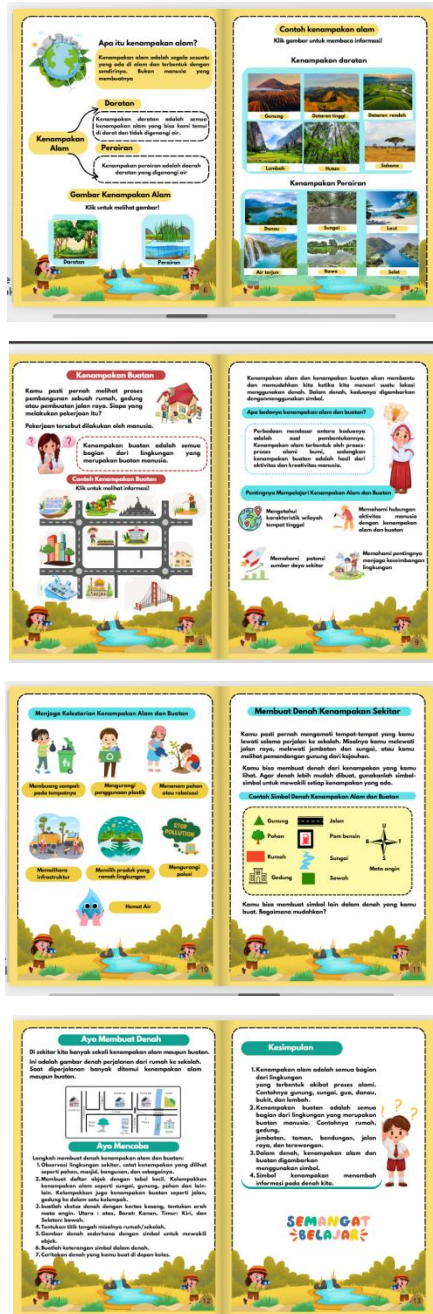
- 5) Pada tampilan ini berisikan pertanyaan pemantik, video pembelajaran di dapatkan dari platform Youtube.



Gambar 5. Tampilan pada halaman 5 media Ebook

- 6) Tampilan ini merupakan tampilan dari materi Kenampakan alam dan buatan. Sumber materi di dapatkan dari platform internet, buku guru dan siswa dari Kemendikbud di

dalam tampilan ini gambar-gambar yang ada ketika di klik nantinya akan keluar penjelasan terkait gambar tersebut.



Gambar 6. Tampilan materi pada media pembelajaran Ebook

7) Tampilan selanjutnya yaitu tampilan guiz interaktif dan daftar pustaka. Kuiz interaktif disesuaikan dengan materi yaitu kenampakan alam dan buatan. Kuiz ini untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang ada di dalam media.



Gambar 7. Tampilan Kuiz Dan Daftar Pustaka.

8) Tampilan terakhir dalam media Ebook yaitu tampilan identitas penyusun, dan pengarah media dosen validator serta dosen pembimbing.



Gambar 8. Tampilan cover belakang media Ebook

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini merujuk kepada rumusan masalah yang terjadi. Maka hasilnya antara lain 1). Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran Ebook kenampakan alam dan buatan. Media pembelajaran *Ebook* adalah buku digital dimana penggunaanya mudah, fitur lengkap dan dapat digunakan atau diakses kapanpun. Referensi materi dalam pembuatan media yaitu berasal dari sumber materi di buku paket Kurikulum Merdeka tahun 2022 dan bersumber dari internet serta youtube. Media *Ebook* ini didesain dengan proporsi visual yang tinggi (70%) dan teks (30%) yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD.m

2) Media pembelajaran Ebook dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 96% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

3).Media pembelajaran Ebook dinyatakan sangat praktis, didapatkan dari hasil uji coba terhadap guru memperoleh skor kepraktisan sebesar 95% dan peserta didik sebesar 98,4%

yang menunjukkan bahwa media ini "Sangat Praktis" digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi kenampakan alam dan buatan. Dengan demikian, media pembelajaran *Ebook* ini dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, M., Budiman, M.A., & Widyaningrum, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kemampuan spelling dan pronunciation anak usia sekolah dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 517-532.
- Ayunin, R. Q., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. (t.t.). *Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Batubara, H. (t.t.). *Media Pembelajaran Efektif* (2020 ed.). Fatawa Publishing.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar*.

- Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. In Merdeka Mengajar.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nisa'i, S. H., Syofyan, H., Hotimah, U., & Nurhayati, R. (t.t.). *Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas Rendah Dan Tinggi*.
- Norpin, Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448
- Priyanto,W Ramadhani, F.M.,,& Purnamasari,V.(2023).Pengembangan media pembelajaran scrapbook komponen ekosistem kelas V sekolah dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 544-555.
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi media pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK pada kurikulum merdeka belajar di SD. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 12(2),
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Peta dan Tata Ruang Kelas untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembangunan*, 8(2).