TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.5949

PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN E-BOOK CREATOR BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Development of Media Using E-Book Creator Supported by Canva Application in Pancasila Education for Fifth Grade in Elementary School

Olsa Danya Fatma & Rahmatina
Universitas Negeri Padang
daniafatma0@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 15, 2025	May 6, 2025	May 21, 2025	May 26, 2025

Abstract

This study is motivated by the suboptimal use of digital media in learning, which is largely due to teachers' limited ability to design and utilize media effectively. The aim of this research is to develop a learning medium in the form of an E-Book Creator supported by the Canva application for the Pancasila Education subject in fifth-grade elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through validation questionnaires administered to subject matter, language, and media experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students. The trial was conducted with 12 students from SDN 06 Tujuah Koto Talago, with the main subjects being 25 students from SDN 05 Tujuah Koto Talago. Data analysis used a Likert scale. The results show that the

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

developed media achieved a very high level of validity, with scores of 97.5% for content, 95% for language, and 98% for media. The practicality test showed very practical ratings from teachers (97.5%) and students (95.2%). The effectiveness test yielded a score of 90.4%, categorized as very effective. Therefore, it can be concluded that the E-Book Creator media supported by Canva is valid, practical, and effective in supporting Pancasila Education learning for fifth-grade elementary students and serves as an innovative solution for the contextual and accessible use of digital learning media.

Keywords: Learning Media; Book Creator; Canva; ADDIE Model; Pancasila Education

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media secara efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Book Creator* berbantuan aplikasi Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, serta angket praktikalitas dari guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan pada 12 peserta didik SDN 06 Tujuah Koto Talago dan subjek utama sebanyak 25 peserta didik dari SDN 05 Tujuah Koto Talago. Teknik analisis data menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sangat tinggi, dengan skor 97,5% untuk materi, 95% untuk bahasa, dan 98% untuk media. Uji praktikalitas menunjukkan skor sangat praktis dari guru sebesar 97,5% dan dari peserta didik sebesar 95,2%. Uji efektivitas menghasilkan skor 90,4%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *E-Book Creator* berbantuan Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar, serta menjadi solusi inovatif dalam pemanfaatan media digital yang kontekstual dan mudah diakses.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Book Creator*; Canva; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai ke perguruan tinggi. Menurut (Akhyar & Dewi, 2022) Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mendukung efektivitas proses pembelajaran dan

penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Media merupakan sarana untuk meningkatkan salah satu kegiatan pembelajaran yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu media yang digunakan harus dipilih secara cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna (Susila & Pujilestari, 2022). Media pembelajaran hendaknya diterapkan disetiap mata Pelajaran terutama pelajaran Pendidikan Pancasila.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi pilihan yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Dalam proses pembelajaran, peserta didik sudah terbiasa mengoperasikan berbagai teknologi digital seperti komputer, tablet, smartphone, dan lainnya dalam aktivitas sehari-hari (Anita dkk., 2022). Peserta didik lebih senang dengan pembelajaran berbasis teknologi digital daripada hanya menggunakan buku pelajaran. Hal ini dapat dimanfaatkan pendidik untuk memenuhi kebutuhan belajar dan mengarahkan minat peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Book Creator* dengan memanfaatkan salah satu aplikasi desain *Canva.*

Book Creator adalah salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran bagi pendidik (Munawwarah dkk., 2023). *Book Creator* merupakan sebuah *"tool"* sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif yang menampilkan gambar, tulisan, dan juga dapat menyisipkan *record audio* bahkan video. *Book Creator* adalah aplikasi sederhana yang dirancang untuk membuat media pembelajaran berbasis digital yang menarik secara visual. Tidak hanya itu, *Book Creator* mendukung fitur kolaborasi dan juga terintegrasi dengan berbagai aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *Canva.*

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai macam fitur dan template menarik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Pelangi (2020), Canva menyediakan beragam desain yang menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan akses yang fleksibel melalui komputer maupun perangkat seluler*, Canva* menjadi alternatif yang efektif dalam pembuatan desain media pembelajaran berbasis digital.

Penggunaan *Book Creator* berbantuan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu memperkaya kualitas penyampaian materi secara digital. Integrasi kedua aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun materi visual yang dibuat di *Canva* lalu ditempatkan di *Book Creator* sebagai buku digital. Hal ini sejalan dengan temuan Friska dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Book Creator* pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila.

Di SDN 09 VII Koto Talago, dalam proses pembelajaran juga hanya menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa, serta jarang memanfaatkan media berbasis teknologi. Penggunaan teknologi di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga berdampak pada proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik tidak memperoleh pengetahuan yang luas dan terkini sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru kelas V di sekolah ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena keterbatasan fasilitas, yaitu hanya ada satu proyektor. Guru kelas V juga baru mengetahui media *Book Creator* dan belum pernah menggunakannya.

Berbeda dengan kedua sekolah tersebut, SDN 06 Tujuah Koto Talago sudah memiliki fasilitas teknologi yang mendukung, yaitu setiap kelas menyediakan proyektor, komputer, dan Wi-Fi di setiap kelas. Namun, masih ada kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi, yaitu guru masih kesulitan menemukan media ajar yang sesuai dan kesulitan dalam membuat media ajar yang tepat, yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Angket respons peserta didik menunjukkan bahwa mereka sangat antusias, menikmati pembelajaran, dan merasa tertarik jika dalam proses pembelajaran menggunakan media. Sebaliknya, mereka merasa bosan jika tidak menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di SDN 02 Tujuah Koto Talago juga pernh memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, meskipun penggunaannya bergantung pada materi yang diajarkan. Berdasarkan angket respon guru kelas V, mereka mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi jarang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, dan media yang digunakan terbatas pada buku guru dan buku siswa.

Secara keseluruhan, temuan di ke empat sekolah tersebut berdasarkan hasil observasi dan angket respon guru menunjukkan perlunya optimalisasi pemanfaatan teknologi, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, serta pendekatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi di keempat sekolah di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* berbantuan *Canva* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Pengembangan media ini bertujuan untuk membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif melalui kombinasi desain visual yang kuat

dari *Canva* dan fitur interaktif dari *Book Creator*, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, menjadi lebih aktif, antusias, dan menikmati proses pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya, media ajar menggunakan *Book Creator* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Prastyana dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan e-book interaktif berbasis *Canva* dan *Book Creator* dengan model pembelajaran RADEC efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media ini telah teruji dan banyak digunakan dalam praktik pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Selanjutnya, media ajar menggunakan *Book Creator* saja juga sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian Pausa & Zainil (2023) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran *Book Creator* efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian Friska, Susilawati, & Restiara (2023) menyebutkan bahwa e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* sudah valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Meskipun banyak penelitian telah menggunakan *Book Creator* sebagai media buku digital interaktif, namun penelitian ini berbeda karena mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan *Book Creator* dengan *Canva* sebagai alat bantu desain grafis. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik secara visual dan interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti bermaksud ingin mengajukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Menggunakan *E-Book Creator* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis Book Creator yang didukung aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu 12 peserta didik kelas V SDN 06 Tujuah Koto Talago untuk uji coba awal dan 25 peserta didik kelas V SDN 05 Tujuah Koto Talago sebagai subjek utama. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kesiapan

sarana prasarana, keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran, serta belum pernah digunakannya media sejenis di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Data primer diperoleh langsung dari guru dan peserta didik melalui angket kebutuhan, validasi, praktikalitas, serta tes pre-test dan post-test, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung hasil validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi media pembelajaran yang mencakup aspek materi, bahasa, dan media; angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik; serta tes untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan konversi skor ke dalam bentuk persentase. Validitas dihitung menggunakan rumus $V = (x/y) \times 100\%$, praktikalitas dengan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$, dan efektivitas dengan rumus $S = (R/N) \times 100\%$. Hasil dari analisis tersebut dikategorikan ke dalam tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas berdasarkan persentase skor yang diperoleh guna menentukan kelayakan dan keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan sistematis terhadap data hasil uji coba, sehingga dapat dipahami dengan lebih baik. Selain itu, analisis data menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan.

1. Analisis Data Uji Validitas Media

a. Analisis data uji validitas materi

Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran *Book Creator* berbantuan *Canva* yang dilakukan oleh validator ahli materi, diperoleh nilai validitas sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Proses validasi dilaksanakan melalui pengisian instrumen angket oleh validator disertai pemberian rekomendasi untuk penyempurnaan media. Dalam validasi ini, validator memberikan masukan untuk melakukan penyempurnaan pada instrument angket agar lebih terperinci guna menghasilkan kelayakan materi. Aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian mencakup kelayakan materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, penyajian

materi yang atraktif, sistematika materi yang terstruktur dan sistematis, serta kemampuan dalam menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik.

b. Analisis data uji validitas ahli bahasa

Validasi aspek kebahasaan diperoleh melalui penilaian validator ahli bahasa menggunakan instrument penilaian berupa angket terhadap media *Book Creator* berbantuan *Canva* yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat validitas sebesar 95% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Komponen-komponen yang dievaluasi meliputi aspek kebahasaan, seperti kesesuaian antara penggunaan tata bahasa, ejaan yang disempurnakan (EYD), serta kesesuaian penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

c. Analisis data uji validitas ahli media

Validasi media pembelajaran diperoleh melalui penilaian validator ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian yang berfokus pada aspek desain dalam media *Book Creator* berbantuan *Canva.* Hasil evaluasi menunjukkan tingkat validitas sebesar 98% yang tergolong dalam kategori sangat valid. Aspek-aspek yang dinilai dalam angket validasi ahli media meliputi desain tampilan media, tata letak, kejelasan elemen visual (gambar dan video), serta keefektifan penggunaan media.

2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media

a. Analisi uji praktikalitas media di sekolah uji coba

Pengambilan data hasil uji praktikalitas media *Book Creator* di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas V SDN 06 Tujuah Koto Talago. Pengisian data praktikalitas dilaksanakan pada Rabu, 16 April 2025. Uji praktikalitas respons guru dan peserta didik dilakukan dengan memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Pengisian angket untuk respons guru didasarkan pada pengamatan guru selama berada di kelas, mengamati peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik, serta melalui sesi tanya jawab yang dilakukan setelah uji coba terkait media *Book Creator* yang dikembangkan.

Pengambilan data uji praktikalitas dari respon peserta didik diawali dengan penjelasan kepada peserta didik mengenai konsep dasar media *Book Creator*, perbedaannya dengan media pembelajaran lain yang pernah digunakan, serta cara

penggunaan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pembelajaran menggunakan media *Book Creator* pada BAB 3 Topik A. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket praktikalitas unutk memberikan respon terhadap media yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh tingkat praktikalitas sebesar 95% dari respon guru dan 93,3% dari respon peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Book Creator* berbantuan *Canva* memenuhi kriteria sangat praktis dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

b. Analisis uji praktikalitas media di sekolah peneliti

Pengambilan data hasil uji praktikalitas media *Book Creator* di sekolah penelitian, yaitu SDN 05 Tujuah Koto Talago dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas V dilaksanakan pada Senin, 21 April 2025. Dalam proses pelaksanaan pengambilan data praktikalitas, responden yang terdiri dari guru dan peserta didik diberikan instrument penilaian berupa angket praktikalitas.

Pengisian angket untuk respon guru didasarkan pada dua aspek, yaitu pengamatan guru selama berada dalam kelas mengamati peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik dan juga tanya jawab yang dilakukan setelah uji coba terkait media *Book Creator* yang dikembangkan oleh peneliti.

Pengambilan data uji praktikalitas respon peserta didik terlebih dahulu dilakukan dengan memberikan pemahaman komprehensif kepada peserta didik mengenai karakteristik media *Book Creator* , perbedaannya dengan media pembelajaran lain yang telah digunakan sebelumnya, serta prpsedur penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan media Book Creator yang telah dikembangkan pada BAB V Topik A Budaya Daerah Indonesia. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan angket yang memuat pernyataan-pernyataan terkait penggunaan media *Book Creator*, guna mengukur respon mereka terhadap implementasi media pembelajaran berbasis digital.

Hasil uji coba media pembelajaran menggunakan *Book Creator* menunjukkan persentase sangat memuaskan. Pada angket respon guru diperoleh hasil 97,5% dan pada angket respon peserta didik diperoleh hasil 93,3%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini

sangat praktis dan layak diiplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah penelitian.

c. Analisis data uji efektivitas media

Hasil uji coba efektivitas media *Book Creator* dilihat dari hasil soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik diakhir proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan di sekolah uji coba pada tanggal 16 April 2025 dan di sekolah penelitian 21 April 2025. Di sekolah uji coba SDN 06 Tujuah Koto Talago diikuti oleh 12 orang peserta didik, sedangkan di sekolah penelitian SDN 05 Tujuah koto Talago diikuti oleh 25 orang peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan data efektivitas didapatkan hasil disekolah uji coba dengan persentase 90,8% dan di sekolah penelitian memperoleh hasil persentase 90,4% dengan hasil akhir di kedua kelas yang peneliti lakukan uji coba adalah 90,6% dengan kategori "Sangat Efektif". Berdasarkan uraian data di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Book Creator* yang peneliti kembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, dapat dilihat bahwa proses pengembangan media *E-Book Creator* berbantuan *Canva* sudah sesuai dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Mulyatiningsih (2019), model pengembangan ADDIE digunakan untuk merancang suatu sistem pembelajaran yang optimal. Tahapan dalam model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu: (1) tahap analisis, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru serta peserta didik, (2) tahap perancangan, yaitu merancang produk yang akan dikembangkan, (3) tahap pengembangan, yaitu mengembangkan dan membuat produk, (4) tahap implementasi, yaitu melaksanakan uji validasi oleh para ahli dan penerapan produk, (5) tahap evaluasi, yaitu melakukan evaluasi untuk melengkapi kekurangan dan memenuhi kebutuhan agar produk layak diterapkan.

Implementasi media *E-Book Creator* berbantuan *Canva* dalam proses pembelajaran menunjukkan dampak positif terhadap antusiasme dan pemahaman peserta didik, yang teridentifikasi melalui tahap analisis, dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi awal yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain atau perancangan, peneliti menyusun rencana

pengembangan berdasarkan data hasil analisis, yang meliputi penyusunan konsep hingga perancangan media pembelajaran menggunakan *Book Creator*. Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media diikuti dengan revisi media hingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi, peserta didik menunjukkan kemampuan yang memuaskan dalam menyelesaikan berbagai bentuk penilaian (assessment) yang telah disiapkan. Assessment tersebut meliputi tiga komponen utama: (1) kuis pembelajaran, yang terdiri atas enam butir soal dan terintegrasi dalam media pembelajaran, (2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disusun selaras dengan tujuan pembelajaran, dan (3) soal evaluasi akhir, berupa sepuluh soal pilihan ganda untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Hasil penilaian media menggunakan *E-Book Creator* berbantuan *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar sudah sangat baik dan layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran yang diperoleh dari validator materi, media, dan bahasa. Uji validitas aspek materi memperoleh persentase 97,5% pada kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase 95% pada kategori sangat valid. Uji validitas media memperoleh persentase 98% pada kategori sangat valid.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba melalui hasil angket respon guru dan peserta didik mendapat penilaian yang sangat baik. Penilaian uji praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata 12 orang peserta didik memperoleh hasil 93,3% dengan kategori sangat praktis. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* berbantuan *Canva* di sekolah penelitian mendapatkan respon positif yang dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru dan 25 orang peserta didik membuat media *Book Creator* ini sangat praktis digunakan dengan nilai angket guru 97,5% dan angket peserta didik 95,2% .

Hasil uji efektivitas media *Book Creator* berbantuan *Canva* dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan lembar efektivitas di sekolah uji coba didapatkan hasil dengan persentase 90,8% dengan kategori sangat efektif dan di sekolah penelitian mendapatkan hasil uji efektivitas dengan persentase 90,4%. Berdasarkan uraian data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Book Creator* berbantuan *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *E-Book Creator* berbantuan *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 3 Keragaman Budaya Indonesiaku, Topik A Budaya Daerah Indonesia di kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk pembelajaran ini dinilai sangat baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Book Creator* dapat memberikan banyak manfaat yakni peserta didik sangat antusias dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media *Book Creator*. Hal ini disebabkan oleh adanya gambar-gambar yang menarik, kuis yang menyenangkan, serta penjelasan materi yang disajikan dengan sederhana dan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas dari penelitian "Pengembangan Media *E-Book Creator* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar" sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat valid, validasi bahassa diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid dan validasi media diperoleh hasil 98% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir uji validitas pengembangan media pembelajaran *Book Creator* sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan media *E-Book Creator* Berbantuan Aplikasi *Canva* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 95% dari guru dan 93,3% dari peserta didik. Sementara di sekolah penelitian, Tingkat kepraktisan mencapai 97,5% dari guru dan 95,2% dari peserta didik. Hasil ini membuktikan bahwa media *Book Creato*r praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran menggunakan media *E-Book Creator* berbantuan *Canva* terbukti efektif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi peserta didik. Dengan uraian, pada sekolah uji coba persentase keefektifan 90,8%, sedangkan di sekolah penelitian persentase keefektifan 90,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Book Creator* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5685–5699. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280

Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila; Sebuah upaya membangun karakter bangsa Indonesia yang kuat dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1).

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1541–1546. https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772

Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). The analisis kecenderungan gaya belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 793–809.

Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Book Creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan.

Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan e-modul berbantu Book Creator pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung Kurikulum Merdeka kelas IV sekolah. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *3*(1), 217–228.

Gunawan, & Ritonga, A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. PT Raja Grafido Persada.

Ismail, H. N. (2021). The effectiveness of Book Creator application in enhancing students' creativity and learning motivation. *Journal of Education and E-Learning Research*, *8*(2), 245–250.

Jalinus, & Ambiyar. (2016). *Media & sumber pembelajaran*. Kencana.

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang.

Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *5*(1), 25.

Munawwarah, S., Suriati, E. P., Nita, M. I., Sumiati, S., & Sakinah, Z. (2023). Book Creator sebagai aplikasi dalam menyusun media pembelajaran interaktif bagi calon guru profesional. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 8–12.

Nadhif, M. F. J. L. P. F. P. H. S. K., & Putri, M. N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2), 1983–1988.

Nugroho, B. (2023). Filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara basis dalam Merdeka Belajar untuk mencetak manusia Indonesia berkarakter. *Psiko Edukasi*, *21*(1), 28–40.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Prastyana, V., Anggoro, S., Prisilawati, D. E., Nazirah, A., & Nelson, C. (2023). Development of Canva-based interactive e-book and Book Creator using the RADEC learning model to support creative thinking skills. *DINAMIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *15*(1).

Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan model Jigsaw di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 48–58.

Ratumanan, & Rosmiati. (2020). *Perencanaan pembelajaran*. PT Raja Grafindo.

Reinita, R. (2020). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu dengan model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, *4*(2), 88–96.

Reinita, R., Waldi, A., Eliyasni, R., S, F., Suriani, A., & Zikri, A. (2022). Pelatihan perancangan dan penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis pendekatan CTL untuk memberdayakan guru di sekolah dasar. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(2), 441–446.

Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan media menggunakan aplikasi Book Creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2*(3), 349–368.

Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media film dokumenter dan pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *9*(1), 65–78.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, *7*(2).

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan FKIP Untan*, *4*(2), 111–123.

Trisna, B. N. (2019). Pendidikan 4.0: Perubahan paradigma dan penguatan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika. *5*(1), 83–92.