

**PENGEMBANGAN E-STORYBOOK BERBANTUAN CANVA DAN BOOK
CREATOR PADA MATERI BENTANG ALAM INDONESIA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

Eka Cecilia¹, Dwi Cahaya Nurani², Siti Dewi Maharani³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya,

¹06131282126043@student.unsri.ac.id, ²dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of E-Storybook with the help of Canva and Book Creator applications as two main applications in developing E-Storybook media on Indonesian landscape material for third grade elementary school students. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model approach. Data analysis in the study was carried out by analyzing validity data and practicality data analysis. The validation results by the validator on the E-Storybook obtained a total score of 93.53%, the criteria of "Very Valid" and the total score results in the student trial obtained a total score of 97.91%, the criteria of "Very Practical". Based on these two results, it can be concluded that the E-Storybook has been tested for validity and practicality as a learning medium that can be used to help the learning process in the classroom.

Keywords: development, e-storybook, science, indonesian landscape

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Storybook* dengan berbantuan aplikasi Canva dan Book Creator sebagai dua aplikasi utama dalam pengembangan media *E-Storybook* pada materi bentang alam Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan pendekatan model ADDIE. Analisis data pada penelitian dilakukan dengan analisis data validitas dan analisis data kepraktisan. Hasil validasi oleh validator pada *E-Storybook* mendapatkan total skor 93,53%, kriteria "Sangat Valid" dan hasil total skor pada uji coba siswa mendapatkan total skor 97,91%, kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan dari kedua hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-Storybook* telah teruji kevalidan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: pengembangan, e-storybook, sains, bentang alam indonesia

A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 telah membawa pengaruh besar dan perkembangan dalam pengetahuan dan keterampilan yang berintegritas

pada IPTEK. Hal ini sejalan dengan pendapat Syerlita & Siagian (2024) bahwa revolusi industri 4.0 membawa kecanggihan dalam bidang teknologi seperti kecerdasan buatan (*artificial*

intelligence), Internet of Things (IoT), dan komputasi awan. Pengaruh revolusi industri 4.0 turut berdampak pada Pendidikan di Indonesia. Menurut Sabaruddin (2022) Pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah mampu memberikan siswa kesempatan mencari dan memiliki kemampuan kepemimpinan, literasi digital, berpikir kritis, kecerdasan emosional, pengambilan keputusan, komunikasi, penyelesaian masalah, kerja sama tim, jaringan hubungan yang luas, dan kreatif serta inovatif. Kurikulum Merdeka merupakan bentuk penyesuaian Indonesia dalam menghadapi tantangan perubahan yang ada dalam dunia Pendidikan. IPTEK dan Kurikulum Merdeka saling berkaitan dan berkesinambungan dalam proses pendidikan. Menurut Fadliansyah & Hindun (2023) penerapan teknologi dalam Kurikulum Merdeka sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Teknologi menjadikan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, inovatif dan kreatif. Salah satu peran teknologi dalam pembelajaran adalah melalui media pembelajaran berbasis teknologi atau ICT.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas III dan wawancara kepada guru kelas III, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas III SD Negeri 82 Prabumulih masih menggunakan media konvensional, benda konkret, poster/gambar, dan alam. Penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran masih tergolong minim, media yang digunakan berupa PPT dan video animasi/pembelajaran di Youtube. Hal ini mengakibatkan siswa cepat merasa bosan sehingga siswa tidak/kurang memahami materi pembelajaran dan kurangnya inovasi dalam media pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berupa e-storybook dengan berbantuan canva dan book creator pada materi bentang alam Indonesia untuk memberikan inovasi dan kreativitas dalam media pembelajaran, dengan harapan media tersebut dapat membantu siswa dalam pembelajaran dan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT kedepannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Storybook* pada materi Bentang Alam Indonesia. Menurut Waruwu (2024) *research and development* merupakan kata bahasa Inggris yang diterjemahkan sebagai penelitian dan pengembangan. Menurut Okpatrioka (2023) penelitian pengembangan memiliki tujuan memecahkan permasalahan, uraian pembelajaran, model, dan produk yang dihasilkan untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam model penelitian ADDIE memiliki lima tahapan, menurut Hidayat, dkk (2021) menyebutkan tahapan model ADDIE meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 82 Prabumulih dengan siswa kelas III sebagai subjek uji coba. Penelitian ini menggunakan materi Bentang Alam Indonesia mata pelajaran IPAS, yang akan

dikembangkan menjadi media pembelajaran *E-Storybook*.

Analisis data dalam penelitian pengembangan *e-storybook* berbantuan canva dan book creator ini, yaitu analisis data validitas dan analisis data kepraktisan media - *storybook* berbantuan canva dan book creator pada materi bentang alam indonesia.

1. Analisis validasi produk mengaplikasikan penskoran dari Yanto, dkk (2021), yaitu:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Skor yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Skor Validitas} = \frac{\text{Total skor validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria tingkat kevalidan mengadaptasi persentase kevalidan Egista, dkk (2022), sebagai berikut:

0-49% = Tidak Valid

50-59% = Kurang Valid

60-79% = Valid

80-100% = Sangat Valid

2. Analisis kepraktisan e-storybook berbantuan canva dan book creator dilakukan dengan skala Guttman, yaitu: Ya dan Tidak, dengan ketentuan setiap penilaian **Ya** berskor 1 dan **Tidak** berskor 0. Total skor penilaian dihitung menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Skor Validitas} = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan media mengikuti kriteria dari Lokkolo, dkk (2025), sebagai berikut:

0-49% = Tidak Praktis

50-69% = Kurang Praktis

70-84% = Praktis

85-100% = Sangat Praktis

kebutuhan yang akan menjadi acuan dalam perancangan dan pengembangan media. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti disajikan pada tabel di bawah.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan

N o	Aspek	Keterangan
1.	Siswa	Siswa kelas III semester 2 dengan usia 8-9 tahun, mempunyai gaya belajar beragam (kinestetik, konkret, visual, auditori & audiovisual), terdapat siswa aktif & pasif, serta memiliki kendala dalam memahami pembelajaran & cepat merasa bosan
2.	Guru	SD Negeri 82 Prabumulih menggunakan Kurikulum Merdeka dan media pembelajaran yang sering digunakan adalah media konvensional, buku, poster/gambar & alam
3.	Materi	Materi bab 8 “bentang alam indonesia” pada mata

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap pertama penelitian ini adalah *Analyze* atau analisis, pada tahap ini dilakukan observasi pada pembelajaran yang berlangsung di kelas III SD Negeri 82 Prabumulih dan wawancara kepada guru kelas III SD Negeri 82 Prabumulih terkait penggunaan media pembelajaran dan kebutuhan akan media pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh analisis

	<p>pelajaran IPAS.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik akan dapat mengidentifikasi ragam bentang alam di daerahnya. 2) Peserta didik akan dapat mengenal karakter tempat dengan bentang alam yang berbeda. 3) Peserta didik akan dapat mendeskripsikan bentuk adaptasi kita di lingkungan kita. 	<p>lebih modern dan interaktif.</p> <p>5. Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Siswa mudah bosan dengan media konvensional sehingga minat belajar menurun. Guru juga kesulitan menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Karena itu, dibutuhkan media inovatif yang menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman konsep</p>
4. Media	<p>Media yang digunakan belum berbasis teknologi dan masih terbatas pada pendekatan tradisional.</p> <p>Diperlukan media yang</p>	<p>6. Pengembangan Media Pembelajaran</p> <p>Media yang dikembangkan adalah media berbasis ICT, untuk siswa kelas III, dengan tujuan untuk mengenalkan media ICT kepada guru dan membantu dalam proses belajar dan mengajar, serta meningkatkan semangat belajar siswa</p>

Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini dimulai dengan menentukan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan produk. Peneliti

memilih dua aplikasi utama, yaitu Canva sebagai aplikasi untuk membuat teks, tampilan media, menyusun elemen-elemen, dan merancang media. Lalu Book Creator sebagai aplikasi untuk menambahkan audio pada produk dan untuk mempublikasikan produk yang telah jadi. Selain kedua aplikasi utama tersebut, peneliti juga menggunakan dua aplikasi pendukung, yaitu Clip Studio Paint (CSP) dan ChatGPT untuk menghasilkan gambar-gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan produk media pembelajaran e-storybook. Setelah memilih aplikasi yang digunakan maka langkah selanjutnya adalah memilih materi yang akan digunakan. Pemilihan materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Peneliti memilih materi Bentang Alam Indonesia pada mata pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka.

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan kerangka media e-storybook dengan menghadirkan *flowchart* dan *storyboard* sebagai gambaran alur perancangan media. Setelah itu melakukan perancangan instrumen pengumpulan data berupa

instrumen penilaian validasi ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan angket respon peserta didik.

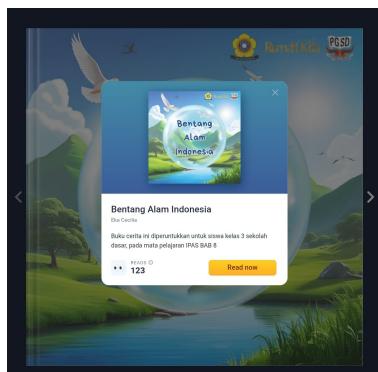
Tabel 2. Storyboard Prototype

Deskripsi	Tampilan
Slide 1. Cover Berisikan judul besar “Bentang Alam Indonesia”. Latar belakang pemandangan alam, seperti gunung, sungai, pepohonan, rumput, awan, burung, dan cahaya matahari. Bagian pojok kanan atas berisi logo Unsri, Logo Rumah Kita, dan Logo PGSD.	
Slide 2. Pendahuluan Berisikan background putih bergaris abstrak, elemen bentuk warna ungu dan cream, nomor halaman, sub bab “Pendahuluan”, informasi mengenai media e-storybook, mata pelajaran, fase, kelas, dan materi, serta disisi kanan atas berisi logo Unsri,	

Logo Rumah Kita, dan Logo PGSD.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap Ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan) pada tahap ini dilakukan pengembangan produk hingga menjadi produk utuh berupa *e-storybook*, dengan mengikuti tahapan pada *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 1 Media *E-Storybook*

Produk yang telah jadi maka akan dilakukan validitas produk oleh 2 orang dosen dari Jurusan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya sebagai validator media dan validator materi, dan 2 praktisi pembelajaran dari SD Negeri 82 Prabumulih. Pada uji validitas produk lembar validasi media memuat komponen penilaian tampilan media, penggunaan media, dan suara. Lalu pada lembar validasi materi memuat komponen penilaian

kesesuaian materi, penyajian materi, dan bahasa. Lalu pada lembar validasi praktisi pembelajaran memuat komponen penilaian kesesuaian materi, media, bahasa, dan suara. Berikut merupakan tabel persentase hasil validasi oleh ahli terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Percentase (%)	Kategori
Ahli	98,07%	Sangat Valid
Media	81,81%	Sangat Valid
Ahli	81,81%	Sangat Valid
Materi	98,58%	Sangat Valid
Praktisi	98,58%	Sangat Valid
Total	93,53%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 rekapitulasi hasil validasi dari para validator diperoleh hasil validasi ahli media sebesar **98,07%** dengan kategori **sangat valid**, hasil validasi ahli materi sebesar **81,81%** dengan kategori **sangat valid**, hasil validasi dari kedua praktisi sebesar **95,58%** dengan kategori **sangat valid**. Lalu skor total hasil validasi keseluruhan sebesar **93,53%** dengan kategori **sangat valid**. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *e-storybook* telah layak digunakan pada pembelajaran.

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap *Implementation* (Penerapan) media yang telah divalidasi oleh para validator dan telah direvisi, akan diuji cobakan kepada siswa kelas III SD Negeri 82 Prabumulih. Berikut adalah QR-Code dari produk media e-storybook dengan berbantuan canva dan book creator pada materi bentang alam Indonesia kelas III SD.



Gambar 3 Uji Coba One to One



Gambar 4 Uji Coba Small Group



Gambar 2 QR-Code E-Storybook

Uji coba yang dilakukan adalah uji coba perorangan (*one to one*) yang berisi 3 siswa dan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang berisi 12 siswa. Gambar di bawah adalah gambar kegiatan uji coba produk kepada siswa kelas III di SD Negeri 82 Prabumulih.



Gambar 5 Pengisian Angket

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media e-storybook adalah angket respon peserta didik dengan komponen penilaian berupa tampilan media, penggunaan media, ketertarikan siswa pada media, materi, kebahasaan, dan suara. Tabel di bawah adalah tabel hasil rekapitulasi pengisian angket oleh siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba

Jenis Uji Coba	Percentase (%)	Kategori
One to One	97,91%	Sangat Praktis
Small Group	97,91%	Sangat Praktis
Total	97,91%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4 rekapitulasi hasil uji coba kepada siswa, diperoleh dari uji coba *one to one* sebesar **97,91%** dengan kategori **sangat praktis** dan uji coba *small group* sebesar **97,91%** dengan kategori **Sangat Praktis**. Lalu total keseluruhan dari hasil uji kepraktisan sebesar **97,91%** dengan kategori **sangat praktis**. Hal ini membuktikan bahwa media e-storybook mudah dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini dilakukan kajian secara keseluruhan dari awal hingga akhir pengembangan yang mencakup hasil dari validasi para ahli, revisi produk dan uji coba produk. Revisi yang didapatkan dari validator ahli berupa saran terhadap produk media yang dikembangkan.

Ahli validator media memberikan saran berupa penambahan deskripsi

buku yang menjelaskan gambaran isi buku, tujuan pembelajaran ditambahkan kata peserta didik, penambahan langkah/sintaks dalam penggunaan media, penambahan evaluasi pembelajaran, profil pengembang dan sumber bacaan/referensi. Sedangkan saran yang diberikan ahli materi berupa penggantian gambar rumah adat belitung yang lebih mirip dengan aslinya. Ahli praktisi I memberikan saran berupa gambar rumah adat Ghumah Baghi diganti karena gambar yang disajikan kurang tepat dan menyediakan link atau file buku sebagai alternatif apabila terdapat gangguan sinyal. Ahli praktisi II memberikan saran perbaikan berupa gambar sawit pada cerita diganti dengan gambar yang nyata dan tambahkan QR Code pada evaluasi.

Hasil saran dari ahli validator tersebut digunakan sebagai perbaikan media yang dilakukan pada tahap pengembangan agar media yang dikembangkan semakin sempurna.

D. Kesimpulan

Media e-storybook berbantuan Canva dan Book Creator pada materi *Bentang Alam Indonesia* kelas III SD

terbukti sangat valid dengan rata-rata skor validasi 93,53%, serta sangat praktis dengan rata-rata skor 97,91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-storybook layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 07(10): 3507-3515. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6945>
- Sabaruddin (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(1), 43-49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Fadliansyah, M.R., & Hindun, H. (2023). Analisis Penggunaan IPTEK dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 1(4), 189-200. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v1i4.169>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Okpatrioka (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACAR/YA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Yanto, M., Fatimah, & Mastur (2021). PENGEMBANGAN E-BOOK MATA KULIAH MEDIA FOTOGRAFI. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 24-31. <https://doi.org/10.20527/jinstech.v2i1.3812>
- Egista, E., Taufik, M., Zuhdi, M., & Kosim. (2025). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Pada Materi Getaran Harmonis Menggunakan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 41-46. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.1397>

- Lokollo, L., Utubira, Y., & Pelu, S.H.
(2025). PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID DENGAN
MENGGUNAKAN SMART
APPS CREATOR (SAC) PADA
MATERI TERMOKIMIA. *Molluca*
Journal of Chemistry education
(*MJoCE*), 15(1), 12-20.
[https://doi.org/10.30598/MJoCE
vol15iss1pp12-20](https://doi.org/10.30598/MJoCEvol15iss1pp12-20)