

**PENGEMBANGAN E-BOOK IPAS BERBANTUAN CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HOTS PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Maisa Septia AP¹, Yanti Fitria², Yullys Helsa³, Zuryanty⁴

^{1,2,3,4}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

maisaseptia01@gmail.com¹

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires learning processes that foster students' Higher Order Thinking Skills (HOTS). However, based on observations conducted in several elementary schools, science and social studies (IPAS) learning is still dominated by the use of conventional textbooks that lack interactivity, resulting in limited opportunities for students to develop HOTS. In addition, previous studies on Canva-assisted E-Books have primarily focused on improving learning outcomes and learning motivation, while research specifically developing E-Books to enhance HOTS in elementary school IPAS learning remains limited. Therefore, this study aimed to develop a Canva-assisted IPAS E-Book on the topic "My Beloved Earth, My Damaged Earth" that is valid, practical, and effective in improving the HOTS of fifth-grade elementary school students. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students from SDN 01 Bandar Buat, SDN 10 Bandar Buat, and SDN 21 Bandar Buat. The research instruments included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest tests. The results showed that the validity level of the developed E-Book reached 86.19% (very valid), the practicality level reached 89.33% based on teacher responses and 93.58% based on student responses (very practical), and the effectiveness level obtained an average N-Gain score of 73.68% (effective). Therefore, the Canva-assisted IPAS E-Book developed in this study is considered feasible, practical, and effective in improving students' Higher Order Thinking Skills in IPAS learning.

Keywords: E-Book, Canva, Higher Order Thinking Skills, Science Learning

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar, pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku teks

konvensional yang kurang interaktif sehingga belum optimal dalam melatih kemampuan HOTS peserta didik. Selain itu, penelitian terdahulu mengenai E-Book berbantuan Canva umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar, sementara pengembangan E-Book yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan HOTS pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Book IPAS berbantuan aplikasi Canva pada materi “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan HOTS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas V SDN 01 Bandar Buat, SDN 10 Bandar Buat, dan SDN 21 Bandar Buat. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas E-Book mencapai 86,19% dengan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas mencapai 89,33% berdasarkan respons guru dan 93,58% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori sangat praktis, serta tingkat efektivitas memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 73,68% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian, E-Book IPAS berbantuan Canva yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan HOTS peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *E-Book*, Canva, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki keterkaitan yang kuat dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 dan pengembangan masyarakat 5.0, hal ini menciptakan perubahan signifikan pada proses pembelajaran (Anita & Astuti, 2022). Pembelajaran konvensional yang kaku kini mulai ditinggalkan dan digantikan oleh sistem digital interaktif yang memanfaatkan perkembangan internet untuk mempermudah kegiatan belajar-mengajar tanpa terikat ruang dan waktu. Tuntutan

dunia pendidikan modern tidak lagi sekadar pada penguasaan materi hafalan, melainkan pada pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang efektif (Avdiu et al., 2025).

Salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar adalah Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS merupakan proses berpikir kompleks yang menuntut individu untuk menganalisis,

mengevaluasi, dan mencipta, bukan sekadar mengingat atau menghafal fakta (Dafit, 2023). Melalui pembiasaan HOTS, peserta didik dilatih untuk mandiri, mampu memecahkan masalah nyata, berargumen secara logis, serta memahami fenomena kompleks secara mendalam (Jannah et al., 2022). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembiasaan berpikir kritis ini masih menghadapi kendala besar, terutama dalam hal strategi pengajaran guru dan ketersediaan bahan ajar yang relevan (Arviani et al., 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 01 Bandar Buat, SDN 10 Bandar Buat, dan SDN 21 Bandar Buat pada bulan Januari 2026, ditemukan beberapa hambatan mendasar dalam proses pembelajaran IPAS kelas V. Pertama, banyak peserta didik menunjukkan tingkat fokus yang rendah dan mudah merasa bosan akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Kedua, bahan ajar yang digunakan di sekolah masih terbatas pada buku teks cetak konvensional yang cenderung kaku, didominasi teks panjang, serta kurang

interaktif bagi anak usia sekolah dasar yang tergolong generasi *digital native*. Ketiga, meskipun sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi memadai seperti proyektor, *smartboard*, dan *chromebook*, pemanfaatannya dalam merancang media pembelajaran berbasis HOTS masih sangat terbatas. Akibatnya, peserta didik kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal analisis atau pemecahan masalah yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan terobosan inovatif berupa pengembangan media pembelajaran digital yang fleksibel, interaktif, dan menantang daya kritis peserta didik. Pengembangan *E-Book* (buku elektronik) berbasis multimedia merupakan solusi alternatif yang sangat relevan karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, serta kuis interaktif (Sun & Pan, 2021). Salah satu platform desain grafis yang sangat potensial untuk menyusun *E-Book* edukatif adalah Canva. Platform ini menyediakan beragam fitur grafis, elemen visual estetik, serta kemudahan kolaborasi yang dapat mentransformasikan materi rumit

menjadi sajian visual yang komunikatif dan memicu kognisi peserta didik (Susiloningsih, 2025).

Kebaharuan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan E-Book IPAS berbantuan Canva yang secara khusus dirancang untuk melatih indikator HOTS (menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) melalui penyajian kasus lingkungan kontekstual pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang. *E-Book* ini dikembangkan tidak sekadar untuk menyajikan informasi searah saja, melainkan menyajikan stimulus berupa teks naratif kasus lingkungan riil yang menantang pemikiran kritis peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada "Pengembangan E-Book IPAS Berbantuan Canva untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas V SD".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sistematis, yaitu *Analysis*

(Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rayanto & Sugianti, 2020). Model ADDIE dipilih karena alur kerjanya terstruktur dengan jelas, adaptif, serta menekankan evaluasi berlanjut di setiap fasenya guna menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas.

***Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis berisi pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan guru dan juga kebutuhan peserta didik serta analisis kurikulum di sekolah.

***Design* (Perancangan)**

Tahap perancangan adalah tahap untuk merancang media *E-Book* berbantuan aplikasi Canva yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dirancang dapat mempermudah guru dalam menyajikan pembelajaran IPAS dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan menguji validitas *E-Book* berbantuan aplikasi Canva yang telah dirancang. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan instrumen berupa angket penilaian media pembelajaran. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan untuk mencapai tingkat kevalidan yang diharapkan. Adapun dosen validator yang menilai kelayakan produk *E-Book* berbantuan aplikasi Canva untuk pembelajaran IPAS kelas V dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Daftar Nama Validator Ahli Materi, Media dan Bahasa

Nama	Keterangan
Dr. Atika Ulya Akmal, M.Pd	Ahli Materi
Hana Shilfia Iraqi, M.Pd.	Ahli Media
Dr. Adrias, M.Pd	Ahli Bahasa

Implementation (Penerapan)

Tahap penerapan dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari

masing-masing validator, kemudian dapat diujicobakan di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 01 Bandar Buat sebanyak 27 orang, SDN 10 Bandar Buat sebanyak 23 orang dan SDN 21 Bandar Buat sebanyak 17 orang sebagai sekolah penerapan. Tujuan dilakukan implementasi ini adalah untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan belajarnya dan mengetahui kepraktisan produk.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam melaksanakan penelitian. Pada pengukuran keefektivan media *E-Book* berbantuan aplikasi Canva dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Validitas

Instrumen validator merupakan lembaran angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran *E-Book* berbantuan Canva yang dikembangkan. Validator diminta untuk mengisi lembaran instrumen yang telah disediakan. Instrumen

yang diberikan memiliki lima pilihan jawaban, dimana masing- masing jawaban memiliki kategori penskoran yang mana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: (Suryana & Hijriani, 2021)

Untuk menentukan nilai validitas serta kriterianya, digunakan rumus sebagai berikut.

Validitas:

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

Keterangan:

- P = Persentase kevalidan
- f = Jumlah skor validasi
- n = Jumlah skor maksimal
- 100% = Konstanta

Kemudian dari hasil persentase validasi produk tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga diperoleh kesimpulan

tentang kelayakan media dengan menggunakan tabel dibawah ini:

Tabel 3 Kategori Validasi Media Pembelajaran

Rentang %	Kategori
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber: (Vawanda & Zainil, 2023)

Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas bertujuan untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon dari guru dan peserta didik. Data tentang respon guru dan peserta didik terhadap proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut ini:

Tabel 4 Daftar Penskoran Praktikalitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: (Handayuni et al., 2023)

Sedangkan untuk menghitung nilai akhir dari hasil uji praktikalitas menggunakan rumus sebagai berikut.

Praktikalitas:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kevalidan
- f = Jumlah skor validasi
- n = Jumlah skor maksimal
- 100% = Konstanta

Kategori nilai yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 5 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Skor	Kriteria Praktikalitas
86% - 100%	Sangat praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup praktis
55% - 59%	Kurang praktis
≤54%	Sangat tidak praktis

Sumber: Azlina & Zainil, (2021)

Analisis Data Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan yaitu dengan melakukan tes kepada peserta didik

berupa pretest dan posttest. *Pre-test* dilakukan sebelum penggunaan *E-Book* berbantuan Canva untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran menggunakan *E-Book* tersebut, dilakukan *post-test* menggunakan instrumen soal yang sama.

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes berupa pretest-posttest yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah diberikan tindakan. Uji efektivitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus *n-Gain* sebagai berikut.

N-Gain:

$$g = \frac{\text{pretest} - \text{posttest}}{100 - \text{pretest}} \times 100\%$$

Kategori nilai *g* yang didapatkan setelah melakukan pengolahan data ditentukan dengan menggunakan tabel berikut.

Tabel 6 Kategori Nilai *N-Gain*

Nilai <i>g</i>	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Salmaysah et al., 2025)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini mencakup uji validitas, praktikalitas dan efektivitas *E-Book* IPAS berbantuan aplikasi Canva pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang di kelas V SD.

Validasi Ahli Materi

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari aspek relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian materi dengan tuntutan pembelajaran. Proses validitas materi dilakukan sebanyak dua kali.

Pada proses validasi pertama diperoleh persentase kevalidan sebesar 56% dengan kategori cukup valid. Data validasi pertama dianalisis menggunakan rumus berikut.

Validitas:

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

$$P = \frac{28}{50} \times 100\%$$

$$P = 56\%$$

Kemudian pada validasi kedua diperoleh persentase kevalidan 96% dengan kategori sangat valid. Data validasi kedua dianalisis menggunakan rumus berikut.

Validitas:

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Hasil akhir validasi materi dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{56\% + 96\%}{2}$$

$$\bar{X} = \frac{152\%}{2}$$

$$\bar{X} = 76\%$$

Tabel 7 Hasil Validasi Materi

Pertemuan	Persentase	Kategori	Rata-Rata
Validasi ke-1	56%	Kurang valid	76%
Validasi ke-2	96%	Sangat valid	Valid

Berdasarkan validasi materi yang telah dilakukan sebanyak dua kali, maka diperoleh hasil akhir validasi materi sebesar 76% dengan kategori valid, sehingga media *E-Book* sudah dapat digunakan di lapangan.

Validasi Ahli Media

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran oleh ahli media, diperoleh persentase kevalidan 94%

dengan kategori sangat valid. Data validasi dianalisis menggunakan rumus berikut.

Validitas:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Hasil validasi terhadap media pembelajaran *E-Book* oleh ahli media yang kemudian dianalisis menggunakan rumus menunjukan persentase kevalidan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Maka, media *E-Book* telah dapat digunakan di lapangan.

Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran oleh ahli bahasa, diperoleh persentase kevalidan 88,57% dengan kategori sangat valid. Data validasi dianalisis menggunakan rumus berikut.

Validitas:

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

$$P = \frac{31}{35} \times 100\%$$

$$P = 88,57\%$$

Hasil validasi terhadap media pembelajaran *E-Book* oleh ahli

bahasa yang kemudian dianalisis menggunakan rumus menunjukan persentase kevalidan sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid. Maka, media *E-Book* telah dapat digunakan di lapangan.

Hasil Akhir Uji Validitas

Berdasarkan validasi yang dilakukan pada media pembelajaran *E-Book* terhadap tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut.

Rata-rata validasi:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{76\% + 94\% + 88,57\%}{3}$$

$$\bar{X} = \frac{258,57\%}{3}$$

$$\bar{X} = 86,19\%$$

**Tabel 8 Hasil Akhir Validasi Materi,
Media dan Bahasa**

Validator	Persentase	Kategori	Rata-Rata
Materi	76%	Valid	86,19%
Media	94%	Sangat Valid	Sangat Valid
Bahasa	88,57%	Sangat Valid	

Dari analisis data diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran *E-Book* secara keseluruhan mendapatkan

persentase sebesar 86,19% dengan kategori sangat valid.

Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa E-Book yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, dan kebahasaan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan desain visual Canva yang mampu menyajikan materi secara sistematis dan menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nur'ain dan Wirastiwi (2024) yang menyatakan bahwa E-Book berbantuan Canva mampu meningkatkan kualitas penyajian materi pembelajaran.

Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada guru dan peserta didik setelah peneliti melakukan uji coba media *E-Book* dalam proses pembelajaran di kelas. Proses uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket respon untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Tabel 9 Hasil Uji Praktikalitas Guru

Nama SD	Skor	Persentase	Kategori	Rata-Rata
SDN 01 Bandar Buat	48	96%	Sangat Praktis	89,33% Sangat Praktis
SDN 10 Bandar Buat	41	82%	Sangat Praktis	
SDN 21 Bandar Buat	45	90%	Sangat Praktis	

Data yang didapat dari angket respon guru di SDN 01 Bandar Buat dengan rentang nilai 4-5, hasilnya adalah 96% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Nilai kepraktisan dari guru di SDN 10 Bandar Buat hasilnya adalah 82% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya nilai kepraktisan dari guru di SDN 21 Bandar Buat dengan hasil 90% juga termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 10 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Nama SD	Jumlah Skor	Persentase	Kategori	Rata-Rata
SDN 01 Bandar Buat	1.020	94,44%	Sangat Praktis	93,58%
SDN 10 Bandar	874	95%	Sangat Praktis	

ar			Prakti
Buat			s
SDN	680	91,32%	Sanga
21			t
Band			Prakti
ar			s
Buat			

Analisis praktikalitas juga dilakukan kepada peserta didik di ketiga sekolah. Hasil yang di dapat pada SDN 01 Bandar Buat adalah 94,44% dengan kategori sangat praktis. Pada SDN 10 Bandar Buat menunjukkan nilai kepraktisan 95% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya pada SDN 21 Bandar Buat menunjukkan nilai kepraktisan 91,32% dengan kategori yang sama yaitu sangat praktis.

Tingginya tingkat praktikalitas menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, serta integrasi gambar dan video membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

Efektivitas

Hasil uji efektivitas media pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik. Berdasarkan perhitungan N-Gain Score pada media pembelajaran, peneliti memperoleh data dari soal *pretest* dan

posttest peserta didik. Uji N-Gain yang dilakukan pada 27 orang peserta didik SDN 01 Bandar Buat memperoleh hasil sebesar 0,70 dengan persentase 70,14% dengan kategori “Cukup Efektif” untuk digunakan.

Hasil uji N-Gain pada 23 orang peserta didik dari SDN 10 Bandar Buat memperoleh hasil sebesar 0,77 dengan persentase 77,75%. Kriteria persentase keefektifan pada SDN 10 Bandar Buat adalah 77,75%, sehingga dinyatakan “Efektif”.

Hasil yang didapatkan dari 17 orang peserta didik SDN 21 Bandar Buat adalah sebesar 0,73 dengan persentase 73,15%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka penggunaan E-Book berbantuan Canva di SDN 21 Bandar Buat sehingga dinyatakan “Cukup Efektif”.

Tabel 11 Hasil Uji Efektivitas

Nama SD	N-Gain	Persentase	Kategori	Rata-Rata
SDN 01 Bandar Buat	0,70	70,14%	Cukup Efektif	Cukup Efektif 73,68%
SDN 10 Bandar Buat	0,77	77,75%	Efektif	
SDN 21 Bandar Buat	0,73	73,15%	Cukup Efektif	

Rata-rata nilai efektivitas dari hasil uji N-Gain di ketiga sekolah

tersebut adalah 73,68% dengan kategori "Cukup Efektif", sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik sangat terbantu dalam proses pembelajaran menggunakan media *E-Book*.

Peningkatan HOTS peserta didik terjadi karena *E-Book* tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan aktivitas berbasis pemecahan masalah yang menuntut peserta didik melakukan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik HOTS menurut Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *E-Book* IPAS berbantuan aplikasi Canva pada materi *Bumiku Sayang, Bumiku Malang* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan

dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa *E-Book* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,19% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas validasi materi sebesar 76%, validasi media sebesar 94%, dan validasi bahasa sebesar 88,57%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, dan kebahasaan.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa *E-Book* yang dikembangkan sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata respons guru sebesar 89,33% dan rata-rata respons peserta didik sebesar 93,58%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* berbantuan Canva mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh rata-rata persentase sebesar 73,68% dengan kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah

mengikuti pembelajaran menggunakan E-Book yang dikembangkan.

Dengan demikian, E-Book IPAS berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan cukup efektif sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran IPAS serta membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, V. N., & Hidayati, Y. M. (2022). Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom dalam Menstimulasi Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4776–4783.
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12.
- Arviani, F. P., Wahyudin, D., & Dewi, L. (2023). Role of Teaching Strategies in Promoting Students' Higher Order Thinking Skills and Critical Thinking Dispositions. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(9), 332–349.
- Avdiu, E., Bekteshi, E., & Gollopeni, B. (2025). Learning skills for the future – implementing the 21st-century learning. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(1).
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174.
- Dafit, F. (2023). *Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: CV. Diva Pustaka.
- Firdausia, A., Fikria Nasol, M., & Al Muhammad, I. (2025). The Utilization of Interactive Digital Media to Increase Learning Interest of Elementary School Students in Merdeka Curriculum Era. *Journal of Education*, 6(2), 223–244.
- Jannah, F., Radiansyah, R., Sari, R., Kurniawan, W., Aisyah, S., Wardini, S., & Fahlevi, R. (2022). Pembelajaran HOTS Berbasis Pendekatan Lingkungan di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 189–199.
- Nur'ain, D., & Wirastiwi, W. (2024). Pengembangan Media E-Book Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 768–773.
- Permatasari, S., & Widagdo, A. (2025). Development of Canva-Based E-book Story Learning (E-Boci) to Improve Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary School. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 11(1), 487–504.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Salmaysah, Anita, Y., Mansurdin, & Reinita. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Canva untuk Materi Makna Nilai Pancasila pada Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 112-125.
- Sun, L., & Pan, C. E. (2021). Effects of the Application of Information Technology to E-Book Learning on Learning Motivation and Effectiveness. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-10.
- Susiloningsih, E. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Canva dan Book Creator Materi Transformasi Energi Kelas IV SD*. Jakarta: STKIP Yapis Dompu.
- Vawanda, J., & Zainil, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students*. 8(7), 2020.