



Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

Marta Laura Cahya Ningrum^{a,1*}, Sri Rahayu^{a,2}, Nyamik Rahayu Sesanti^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ martalaura513@gmail.com *

*korespondensi penulis

Informasi artikel

: ABSTRAK

Received: 23 Februari 2024;

Revised: 10 Maret 2024;

Accepted: 27 Maret 2024.

Kata kunci:

Pengembangan;

E-book;

Canva;

Pemahaman Konsep;

Pecahan.

Penggunaan buku berkualitas dan mengadopsi *e-book* interaktif, terutama melalui aplikasi seperti *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan fleksibilitas akses melalui teknologi, dan memfasilitasi pemahaman materi pecahan dalam matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Pecahan untuk siswa kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. Instrumen penelitian melibatkan lembar validasi, angket respon ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta tanggapan siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes, dengan analisis meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasilnya menunjukkan bahwa *e-book* interaktif ini valid, praktis, dan efektif, dengan uji validasi ahli materi/isi dan ahli media mencapai kategori sangat valid. Respon praktisi dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, sementara pemahaman konsep siswa meningkat, terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest.

ABSTRACT

Keywords:

Development;

E-book;

Canva;

Concept Understanding;

Fractions.

Development of Canva-based Interactive E-Book on Fraction Materials to Improve Concept Understanding. Using quality books and adopting interactive *e-books*, especially through apps such as *Canva* can increase student engagement, provide flexibility of access through technology, and facilitate understanding of fraction materials in mathematics. This study aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of developing *Canva*-based interactive *e-books* on fraction material to improve understanding of the concept of grade IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. This development research uses the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) in the development of *Canva*-based interactive *e-books* on Fraction material for fourth grade students of SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. The research instruments involved validation sheets, response questionnaires from material experts, media experts, and practitioners, as well as student responses. Data were collected through questionnaires and tests, with analysis including the validity, practicality, and effectiveness of the product. The results show that this interactive *e-book* is valid, practical, and effective, with the validation test of material/content experts and media experts reaching the very valid category. Practitioner and student responses showed a high level of practicality, while students' concept understanding increased, as seen from the difference in pretest and posttest scores.

Copyright © 2024 (Marta Laura Cahya Ningrum, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ningrum, M. L. C., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024). Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 24–32. <https://doi.org/10.56393/pijar.v4i1.2510>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran vital dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa (Ciptaningtyas et al., 2022; Habe & Ahiruddin, 2017). Sekolah dasar menjadi landasan untuk membentuk keterampilan dasar dan nilai-nilai moral pada peserta didik (Djamaludin, 2021), dengan tujuan menciptakan generasi yang bertanggung jawab, peduli lingkungan, dan aktif dalam pembangunan masyarakat. Matematika, sebagai mata pelajaran kritis dan kreatif, memegang peranan penting dalam pendidikan (Mukrimatin et al., 2018). Namun, persepsi negatif terhadap matematika masih umum, menyebabkan kesulitan pemahaman konsep (Nurhayanti et al., 2022). Pemahaman konsep matematika mendukung retensi pengetahuan dan memudahkan pembelajaran (Artayasa et al., 2018; Saleh & Yumiati, 2019), namun banyak siswa di Indonesia mengalami kendala dalam hal ini (Wardani et al., 2021). Perlu perhatian lebih untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa guna mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika di Indonesia (Francisca et al., 2022).

Buku berkualitas adalah alat penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dan mendukung tujuan pembelajaran (Suprpto et al., 2019). Siswa modern membutuhkan *e-book* sebagai sumber pembelajaran karena kebutuhan akan teknologi informasi (Bete et al., 2021). *E-book*, seperti yang disarankan oleh Hariawan & Sakti (2021), menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas yang tidak dimiliki oleh buku cetak tradisional. Fitur-fitur seperti suara, gambar, dan video dalam *e-book* interaktif memperkaya pengalaman pembelajaran (Aisyah & Suchayo, 2022; Sari et al., 2017). Keunggulan *e-book* juga termasuk fleksibilitas waktu dan tempat, yang memudahkan proses pembelajaran (Marsitni & Sesanti, 2022).

Canva, sebuah aplikasi desain yang banyak digunakan untuk merancang berbagai jenis materi visual, juga dapat dimanfaatkan untuk membuat *e-book* interaktif (Putra & Filianti, 2022). Studi Triningsih (2021) menunjukkan bahwa *Canva* membantu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dalam konteks pembelajaran matematika di SD kelas IV, khususnya pada materi pecahan yang sering dianggap sulit, *Canva* dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa (Pajarwati et al., 2019; Baharuddin, 2020). Dengan adanya *e-book* interaktif melalui *Canva*, diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa (Rahayu et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan, siswa cukup aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Guru sudah menyiapkan beberapa media yang dapat membantu proses pembelajaran seperti speaker dan LCD. Namun bahan ajar yang diberikan untuk siswa dapat dikatakan cukup terbatas, yakni buku siswa dan LKS. Subtansi materi dan kegiatan siswa yang ada dalam LKS tidak jauh berbeda dengan buku siswa. Selain itu, guru sudah menggunakan buku guru untuk menunjang pembelajaran tetapi kurang adanya pengembangan sehingga materi sama persis dengan buku kurikulum Merdeka. Selain materi yang sama persis, latihan soal-soal yang disajikan pada LKS dan buku guru yang ada hanya monoton pada materi pecahan yang selama ini disajikan. Hal ini menjadikan siswa menjadi jenuh dan bosan serta kurangnya Latihan dalam mengerjakan soal dengan variasi yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *e-book* yang bisa disebut buku berbasis elektronik atau digital yang interaktif dengan pengembangan materi, contoh soal dalam kehidupan sehari-hari, model soal yang bervariasi, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta adanya glosarium dan kamus mini.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Detia et al. (2023), Siregar et al. (2022), Fajrin (2023), Sofya & Adzkie (2023), Taufan et al. (2023), dan Fitriwanti et al. (2023) fokus pada materi dan lokasi penelitian yang berbeda, penelitian-penelitian tersebut secara khusus telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam berbagai konteks. Meskipun fokus penelitian dan lokasi berbeda, temuan tersebut secara konsisten mengonfirmasi keefektifan *e-book* interaktif *Canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, baik itu

dalam konteks IPA, ekonomi, maupun trigonometri. Sedangkan penelitian ini memiliki kekuatan keterbaruan yang berbeda yaitu penelitian ini mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* interaktif dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva* pada pembelajaran Matematika yang berkaitan dengan materi Pecahan dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif pada pengembangan bahan ajar *E-Book* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam materi Pecahan. Secara teoritis, penelitian ini bertujuan memberikan wawasan dan pengetahuan untuk menyusun bahan ajar *E-Book*. Secara praktis, hasilnya diharapkan menjadi sumber belajar tambahan yang menarik bagi siswa dan literatur yang berguna bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka. Kepala sekolah diharapkan dapat lebih mengedukasi guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran, dan hasil penelitian juga diharapkan menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan tujuan penelitian ini meliputi: 1) Mengetahui kelayakan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. 2) Mengetahui kepraktisan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. 3) Mengetahui keefektifan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup lembar validasi, angket respon ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta angket respon siswa. Validasi ahli materi dilakukan melalui pertanyaan tertulis yang dievaluasi oleh dosen dan guru ahli materi dengan kriteria penilaian pada aspek isi materi, penyajian materi, dan bahasa (Delila et al., 2017). Sementara itu, validasi ahli media melibatkan evaluasi aspek tampilan media, bahan, dan kemudahan penggunaan. Lembar validasi praktisi digunakan untuk mendapatkan tanggapan pendidik terhadap *e-book* yang dikembangkan. Angket respon siswa kelas IV mencakup pertanyaan tentang manfaat *e-book* interaktif berbasis *Canva*, penyajian materi, dan tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media tersebut. Analisis data mengikuti pendekatan Sugiyono (2016), yang mencakup analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk berupa *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan kelas IV SD. Kevalidan dievaluasi melalui lembar validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi. Presentase kevalidan diinterpretasikan sesuai kriteria tertentu untuk menilai tingkat kelayakan produk. Angket respon praktisi dan siswa digunakan untuk menganalisis kepraktisan dengan menghitung presentase respon dan skor rata-rata. Hasilnya dikategorikan berdasarkan kriteria praktis, sangat praktis, cukup praktis, atau kurang praktis (Lestari, 2017). Untuk keefektifan, uji *pretest-posttest* dilakukan, dan nilai *NGain* dihitung untuk menilai kemajuan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan *e-book* interaktif. Interpretasi nilai *NGain* juga dikelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah (Ridwan dalam Melani, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran matematika melalui observasi dan wawancara lepas bersama pihak-pihak sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran dan pembelajaran matematika, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menggambarkan pengaplikasian dari materi pembelajaran matematika. Dalam hal ini peneliti memilih *e-book* interaktif berbasis *Canva* agar produk yang dihasil lebih menarik dan terkesan tidak membuat peserta didik jenuh sehingga materi pecahan yang diajarkan lebih efisien. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada sekolah tersebut dengan

memperhatikan karakteristik kurikulum apa yang berlaku. Selanjutnya peneliti juga menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IKP) yang dimuat dalam media ini. Sehingga apa yang telah didapatkan peneliti menjadi acuan dalam merancang produk.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan setelah mendapatkan permasalahan pada tahap analisis, yang mana tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu *e-book* interaktif matematika berbasis *Canva* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika terkhusus pada materi pecahan. Tahapan yang dilakukan meliputi pembuatan desain *e-book* interaktif matematika berbasis *Canva* dan penyusunan instrumen. Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian kualitas produk tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket. Tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada validator ahli. Dalam format angket validasi memuat aspek-aspek yang akan dinilai mulai dari format *e-book*, isi *e-book*, bahasa dan tulisan, ilustrasi tata letak tabel, gambar/ilustrasi. Adapun tim validator ahli pada penelitian ini yaitu terdiri dari dua dosen ahli materi dan media.

Tahap pengembangan adalah menerjemahkan desain ke bentuk fisik, menghasilkan produk pengembangan seperti bahan ajar interaktif. Proses ini menciptakan bahan ajar yang memungkinkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran, disesuaikan dengan kebutuhan lapangan dan karakteristik materi. Hasilnya berupa *e-book* interaktif berbasis *Canva*.



Halaman Muka (*Cover*)



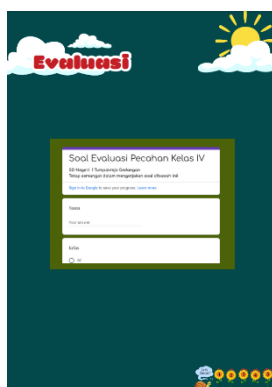
Halaman Tujuan Pembelajaran



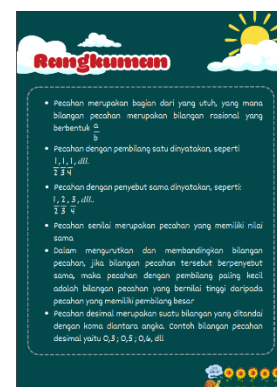
Halaman Judul Bagian Dalam



Halaman Materi Setiap Subbab Pembelajaran



Halaman Evaluasi Pembelajaran



Halaman Rangkuman

Gambar 1. Rancangan Awal *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva*

E-book interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan yang dibuat telah melalui uji validasi yang dilakukan oleh para ahli untuk menetapkan layak atau tidaknya. Uji pakar dilakukan dengan menyerahkan draft awal berupa *e-book* interaktif berbasis *Canva* yang kemudian dievaluasi oleh masing-masing pakar berdasarkan instrumen validasi yang telah disediakan. Uji ahli materi/isi

dilakukan oleh Vivi Suwanti, S. Si. M. Pd. pada tanggal 26 Januari 2024. Sedangkan uji ahli media dilakukan oleh Andika Gutama, S. Pd. M. Pd. pada tanggal 23 Januari 2024.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Materi dan Media

Hasil Penilaian	Jumlah Skor yang Diperoleh	Presentase	Kategori
Ahli materi/isi	53	95%	Sangat Valid
Ahli media	34	94%	Sangat Valid

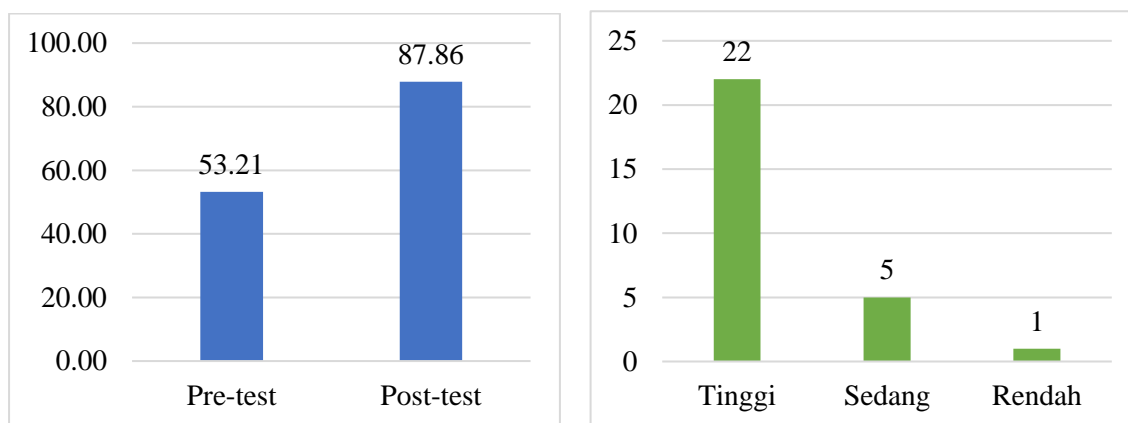
Hasil uji materi/isi menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah dinilai sangat layak dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* tersebut sesuai dengan materi dan pokok pembahasan yang dituju serta sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk materi pecahan di kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. Selanjutnya, hasil uji validasi ahli media pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 94%. Ini menandakan bahwa *e-book* interaktif tersebut layak digunakan sebagai alat pembelajaran pada materi pecahan di kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. Secara keseluruhan, kedua hasil uji tersebut menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diperlukan sebagai materi dan media pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran materi pecahan di SDN 1 Tumpakrejo Gedangan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siregar et al. (2022), Fajrin (2023) dan Taufan et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memiliki kualitas yang baik dan valid sebagai alat pembelajaran, sesuai dengan temuan dalam uji materi/isi dan uji validasi ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* merupakan platform yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas tinggi untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Praktisi

No	Butir Penilaian	Skor
Tampilan <i>E-book</i>		
1.	Desain tampilan halaman pembuka menggambarkan isi materi	4
2.	Tampilan <i>E-book</i> menarik secara keseluruhan	3
Komponen <i>E-book</i>		
3.	Materi sesuai dengan komponen capaian pembelajaran	4
4.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Sesuai dengan kebutuhan bahan ajar	4
Kebahasaan		
6.	Informasi yang disajikan bersifat jelas	4
7.	Tata bahasa dan kalimat mudah dimengerti	4
Materi <i>E-Book</i>		
8.	Materi dapat membantu peserta didik memahami konsep	3
9.	Materi mudah dipahami dan logis oleh peserta didik	4
10.	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
11.	Masalah pada <i>E-book</i> memuat indikator kemampuan peserta didik	4
12.	Susunan urutan pembelajaran dalam <i>E-book</i> ini sesuai dengan prinsip <i>Canva</i>	4
Total		46
%		96%
Keterangan		Sangat Praktis

Guru Matematika di kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan telah dilibatkan dalam uji kepraktisan sebagai praktisi. Setelah mengisi kuesioner yang menilai pengalaman dan persepsi mereka terhadap penggunaan *e-book* interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran, hasil analisis

menunjukkan bahwa 96% dari guru-guru tersebut menyatakan bahwa *e-book* interaktif ini sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa dari sudut pandang para praktisi, *e-book* interaktif tersebut memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran matematika di kelas IV. Sedangkan uji respon pada siswa kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan dilakukan melalui kelompok kecil dengan memberikan kuesioner yang berisi 18 pernyataan dan 4 opsi jawaban. Setelah menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan *e-book* interaktif, hasilnya menunjukkan bahwa 87% dari siswa tersebut menyatakan bahwa *e-book* tersebut sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun persentase ini sedikit lebih rendah dari penilaian praktisi, namun tetap menunjukkan bahwa dari perspektif siswa, *e-book* interaktif memberikan manfaat yang besar dalam mendukung proses belajar mereka. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofya & Adzkie (2023) dan Taufan et al. (2023) yang memberikan gambaran bahwa penggunaan *Canva* dalam pengembangan *e-modul* sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di berbagai tingkatan sekolah. Dengan demikian, *Canva* menjadi salah satu platform yang dapat diandalkan dalam menciptakan media pembelajaran yang baik dan responsif terhadap kebutuhan siswa dan guru.



Gambar 2. Perbandingan Nilai *Pretest*, *Posttest* dan N-Gain

Berdasarkan hasil analisis data uji awal pengetahuan peserta didik yang diberi *pretest* berjumlah 10 soal pada kelas IV terdapat hasil pemahaman konsep peserta didik yaitu rata-rata nilai *pretest* adalah 53.21. Sedangkan nilai *posttest* kelas IV adalah 87.86. Adapun selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelas IV yaitu sebesar 34.64 (35%). Peningkatan pemahaman konsep peserta didik juga terlihat pada nilai N-gain yang menunjukkan bahwa N-gain kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan yaitu 0,80 untuk penelitian termasuk katagori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan, karena pemahaman konsep yang dimiliki siswa termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriwanti et al. (2023) bahwa penelitian ini menghasilkan e-model materi persamaan trigonometri yang valid, praktis serta dapat meningkatkan kemandirian dan pemahaman konsep peserta didik. Hasil pengujian pemahaman konsep materi persamaan trigonometri rata-rata pretest 52,21 dan posttest 84,85. Hal ini juga didukung dengan perolehan skor hitung sebesar 0,68 0,7. Ini berarti pemahaman yang lebih baik tentang persamaan trigonometri dimiliki oleh mereka. Hasil analisis tingkat kemandirian belajar peserta didik diperoleh tingkat kemandirian sebesar 81,27%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 81,27%, dan data tersebut menunjukkan bahwa kemandirian belajar peserta didik berjalan baik ketika belajar dengan e-modul yang dikembangkan. Hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan dapat diatribusikan kepada efektivitas *e-book* interaktif berbasis *Canva* sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Simpulan

Hasil temuan penelitian ini yaitu pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan sangat layak digunakan dengan perolehan nilai hasil uji validasi ahli materi/isi sebesar 95% masuk dalam kategori “sangat valid” dan nilai hasil uji validasi ahli media sebesar 94% dan 92% masuk dalam kategori “sangat valid.” Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan sangat praktis digunakan dengan perolehan hasil respon praktisi sebesar 96% masuk kategori “sangat praktis” dan hasil respon siswa sebesar 87% masuk kategori “sangat praktis.” Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan efektif meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SDN 1 Tumpakrejo Gedangan dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* adalah 53.21 dan nilai *posttes* kelas IV adalah 87.86 yang menunjukkan peningkatan. Berdasar hasil penelitian pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* disarankan sebaiknya juga dikembangkan oleh guru. Semakin banyak variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran maka akan berdampak lebih baik untuk siswa. Kepada guru mata pelajaran Matematika dan yang lainnya, pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada materi pecahan. Kepada peneliti lain dapat meneliti kembali pengembangan media pembelajaran, pengembangan media yang telah ada dapat dijadikan perbandingan media yang lain untuk penyempurnaan media ini. Kepada penelitian terdahulu dapat melakukan penelitian lanjutan untuk evaluasi efektivitas *e-book* interaktif dalam jangka waktu lebih panjang, identifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi *e-book*, integrasi aspek kreatif dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran, serta adopsi pendekatan multi-metode untuk pemahaman yang lebih komprehensif.

Referensi

- Aisyah, D. D., & Sucahyo, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Mobile Learning dan Pendekatan Inkuiri pada Materi Gelombang untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(3), 23–31. <https://doi.org/10.26740/ipf.v11n3.p23-31>
- Artayasa, I. P., Susilo, H., Lestari, U., & Indriwati, S. E. (2018). The Effect of Three Levels of Inquiry on the Improvement of Science Concept Understanding of Elementary School Teacher Candidates. *International Journal of Instruction*, 11(2), 235–248. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11216a>
- Baharuddin, M. R. (2020). Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 486–492. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.442>
- Bete, D. J., Sakdiyah, S. H., & Rahayu, S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis CTL (Contextual Teaching And Learning) Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Indahya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku Kelas 4 SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 359–363. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- 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. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Delila, L., Susanti, E., & Sanjaya, E. H. (2017). Isolation and screening of indigenous fungus producing lignin peroxidase from the Cocoa Plantation in Sepawon kediri regency Indonesia. *KnE Life Sciences*, 131–138.
- Detia, N., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media E-Book Menggunakan Aplikasi Canva Materi Sistem Pencernaan Manusia Muatan IPA di Kelas V SD Negeri 39 Pontianak Kota. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1052–1071. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3638>
- Djamaludin, A. W. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fajrin, F. A. (2023). *Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi*. Universitas Lampung.

- Fitriwanti, Y., Suratman, D., Kusumastuti, N., & Fitriawan, D. (2023). Pengembangan E-Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Dan Kemandirian Belajar Pada Materi Persamaan Trigonometri. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3183. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6298>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Habe, H., & AHIRUDDIN, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hariawan, R., & Sakti, H. G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ebook Pada Pelajaran TIK Untuk Siswa Kelas VII MTs Hidayatussibyan NW Sangkerang. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 9(2), 66. <https://doi.org/10.33394/vis.v9i2.4868>
- Lestari, L. (2017). Pengaruh Kepemilikan Institusional Dan Struktur Modal Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(manajemen), 293–306.
- Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2022). Pengembangan E-Modul Statistika Matematika Berbasis STEM. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 129–140. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v6i2.2505>
- Melani, M. N. (2019). *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Tentang Profesi Guru Terhadap Minat Menjadi Guru (Survey pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Universitas Pasundan)*. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Mukrimatin, N. A., Murtono, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 67–71. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2277>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Kusmawati, R. (2022). Model Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 156–166. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.334>
- Pajarwati, A., Haki Pranata, O., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90–100. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahayu, S., Ladamay, I., Kumala, F. N., Susanti, R. H., & Ulfatin, N. (2021). LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6110–6119. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1791>
- Saleh, H., & Yumiati. (2019). NCTM’s Principles and Standards for Developing Conceptual Understanding in Mathematics. *Journal of Research in Mathematics Trends and Technology*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.32734/jormtt.v1i2.2836>
- Sari, D. ., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Efektivitas e-book Interaktif Asam Basa Berbasis Representasi Kimia dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 7(2), 237–250.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di SD N 327 Sinunukan. *UIN Syahada Padangsidempuan*.
- Sofya, R., & Adzkie, S. F. (2023). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14430>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.4089>
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143. <https://doi.org/10.23887/jjg.v11i2.61947>

- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>