



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS CANVA UNTUK MENDUKUNG KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS X-1 MAN 1 MUARO JAMBI

Nur Hidayanti¹⁾, Heri Usmanto²⁾, Alif Aditya Candra³⁾

*¹⁾ Universitas Jambi Kampus Mendalo, Jambi, Indonesia
E-mail: hidayantin189@gmail.com*

*²⁾ Universitas Jambi Kampus Mendalo, Jambi, Indonesia
E-mail: heri.usmanto@unja.ac.id*

*³⁾ Universitas Jambi Kampus Mendalo, Jambi, Indonesia
E-mail: alifaditya@unja.ac.id*

Abstract. Background research is based on the importance of the ability to think creatively participants in ppy-study, so it is done. Research is aimed at seeing an increased creative thinking ability in the use of e-book based canva for zero-one class x-1 man 1 muaro jambi. The study USES research and development using the ADDIE model research methods with canva based e-book learning media performed inside the classroom using the smartphone of each protege. Research conducted at man 1 muaro jambi. Research deduced the development of cana-based media learn-based e-book learning met valid, practical, and effective criteria. Valid criteria are validated by experts in materials, media, and language. Results of material validation with an 88% percentage, media validation with a 95% percentage, and language validation with a 70% percentage. Angket practically an educator with a 100% value and protege figure at an 89%. Effective criteria are seen the learner's observation sheets and the test results learn. The results of a 94% learner's observation sheet and the results of the learning results taken were obtained and the scores of each learner increased from the previous test scores. The entire protege also scored above a moderate minimum.

Keywords : Canva, E-Book, Creative Thinking Skills

Abstrak. Latar belakang penelitian didasarkan pada pentingnya kemampuan berpikir kreatif partisipan dalam studi ppy, sehingga hal itu dilakukan. Penelitian ditujukan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam penggunaan canva berbasis e-book untuk zero-one class x-1 man 1 muaro jambi. Penelitian MENGGUNAKAN penelitian dan pengembangan menggunakan metode penelitian model ADDIE dengan media pembelajaran e-book berbasis canva yang dilakukan di dalam kelas menggunakan smartphone masing-masing anak didik. Penelitian dilakukan pada man 1 muaro jambi. Penelitian menyimpulkan pengembangan media pembelajaran berbasis cana berbasis pembelajaran e-book memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria yang valid divalidasi oleh para ahli dalam materi, media, dan bahasa. Hasil validasi materi dengan persentase 88%, validasi media dengan persentase 95%, dan validasi bahasa dengan persentase 70%. Angket praktis seorang pendidik dengan nilai 100% dan angka anak didik pada 89%. Kriteria efektif adalah melihat lembar observasi peserta didik dan hasil tes yang dipelajari. Hasil lembar observasi peserta didik sebesar 94% dan hasil hasil belajar yang diambil diperoleh dan nilai masing-masing peserta didik meningkat dari nilai tes sebelumnya. Seluruh anak didik juga mendapat skor di atas minimum moderat.

Kata Kunci : Canva, E-Book, Keterampilan Berpikir Kreatif

Pendahuluan

Agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir kreatif perlu diciptakan suatu kondisi atau pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran yang diberikan serta dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi. Menurut Arifudin (2015:180) tujuan dari media pembelajaran, yaitu sebagai suatu perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar lebih efektif didalam interaksi dan merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif.

Namun, fakta menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik masih sangat rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Supardi (2015) yang menunjukkan bahwa siswa tidak terbiasa berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif dalam proses pembelajaran karena tidak adanya stimulus yang diberikan guru untuk merangsang hal tersebut. Ini juga diperkuat dengan hasil PISA tahun 2018 (Kemendikbud, 2019) yang menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh skor 371 untuk kemampuan membaca, 379 untuk kemampuan matematika, dan 389 untuk kemampuan sains. Dengan kata lain, hasil PISA Indonesia selalu berada di posisi bawah sejak pertama kali Indonesia mengikuti PISA, yaitu tahun 2000.

Rendahnya tingkat berfikir kreatif peserta didik, tentunya tidak lepas dari strategi dan media pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Jika para siswa berada pada ruang kelas dimana guru hanya memberikan penyajian materi yang monoton dan kegiatan pembelajaran yang selalu berulang, maka otak siswa tersebut akan berada pada situasi yang bisa mereka ramalkan. Siswa akan terbiasa menyelesaikan permasalahan atau soal yang biasa pula guru berikan. Sehingga tidak ada kreativitas, tidak ada tantangan, terlihat biasa saja, dan membosankan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi, bahwa dalam proses pembelajaran guru telah berupaya untuk menciptakan keaktifan dalam belajar seperti kemampuan berfikir kreatif peserta didik dengan menerapkan metode diskusi, metode ceramah dan pemberian tugas. Namun proses pembelajaran yang terjadi masih belum mendukung peserta didik untuk melatih kemampuan berfikir kreatif dan memahami konsep yang diberikan. Setelah dilakukan uji coba kemampuan awal masih terdapat peserta didik yang hanya duduk tenang tanpa memberi respon terhadap pelajaran tersebut sehingga aktivitas belajar menjadi monoton.

Tabel 1. Data Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik di kelas X-1 secara keseluruhan sebelum Menggunakan E-Book berbasis Canva

No	Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif	Jumlah Siswa Keseluruhan	Frekuensi	Persentase
1.	Mampu mengusulkan ide baru	26 orang	10	38,5%
2.	Mengajukan pertanyaan	26 orang	9	34,6%
3.	Berani bereksperimen	26 orang	7	27%

4.	Merencanakan strategi	26 orang	8	30,8%
----	-----------------------	----------	---	-------

Sumber: observasi peneliti di MAN 1 Muaro Jambi

Dari total keseluruhan peserta didik kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi yang berjumlah 26 orang, dijumpai 38,5% peserta didik yang mampu mengusulkan ide baru, 34,6% peserta didik mengajukan pertanyaan, sejumlah 27% berani bereksperimen, sejumlah 30,8% dapat merencanakan strategi. Hal tersebut sudah sangat jelas bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik masih sangat rendah dilihat dari peserta didik saat melakukan diskusi yang bertanya, mengemukakan pendapat, mengusulkan ide baru sangat sedikit, sehingga berdampak kepada rendahnya kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada saat di dalam kelas.

Iniilah yang menjadi pemicu bagi guru PPKn untuk terus berinovasi dalam melakukan perubahan di lingkungan pendidikan bagaimana cara memberikan inovasi-inovasi baru agar mereka lebih termotivasi dalam pembelajaran dan bagaimana cara mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik tersebut.

Agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir kreatif perlu diciptakan suatu kondisi atau pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran yang diberikan serta dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi. Menurut Arifudin (2015:180) tujuan dari media pembelajaran, yaitu sebagai suatu perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar lebih efektif didalam interaksi dan merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa *E-Book* yang bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan membuat suasana pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pengembangan *e-book* ini adalah dengan menggunakan *canva* dalam pembuatan *e-book*.

Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rahmatullah,dkk 2020). *Canva* memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, Cover Ebook, video, Mapping dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung dan Faiza, 2019). Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan media pembelajaran *e-book* dengan menggunakan aplikasi *canva*. *E-Book* berbasis *canva* dibutuhkan oleh peserta didik karena indikator kemampuan berfikir kreatif sesuai dan sejalan dengan aplikasi *canva*.

Canva dapat mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik, karena menekankan pada kemampuan berfikir kreatif seperti menemukan ide baru dan mengembangkan informasi yang didapat maka dalam penyajian *e-book* yang dikembangkan bisa membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pada *e-book* yang dikembangkan.

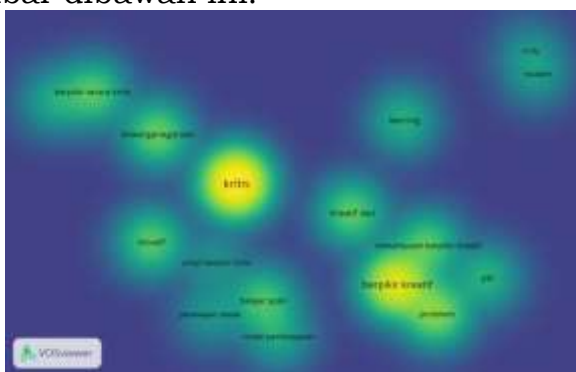
Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Debby Arisandy (2021) FKIP Universitas jambi yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” dari hasil validitas diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh validator melalui beberapa revisi. Kriteria

kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga dapat disimpulkan Produk yang dihasilkan juga sudah dinyatakan praktis yang mana, serta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa media pembelajaran *e-book* berbasis *canva* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Namun penelitian tersebut masih

belum memiliki kebaruan daripada *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *E-Book* berbasis *canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif yang memiliki kebaruan (*Novelty*) dimana masih belum adanya *e-book* yang dibuat untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan menggunakan VOSViewer yang merupakan sebuah program komputer yang dapat dikembangkan untuk membangun dan melihat peta bibliometrik. Menawarkan fungsi text mining yang dapat digunakan untuk membangun dan memvisualisasikan jaringan atau hubungan (*cor-relation*) dalam suatu pengutipan suatu artikel atau terbitan (Lianty dkk, 2022).

Berikut merupakan hasil visualisasi data yang dihasilkan menggunakan vos dari density visualisasi berikut dapat dilihat hubungan antara variabel yang digunakan oleh peneliti digambarkan semakin terang warna yang muncul pada suatu variabel maka semakin sering variabel tersebut diteliti seperti pada gambar berikut dari kata yang muncul seperti kritis, berfikir kreatif, kemampuan berfikir kreatif, problem, pbl, learning, model pembelajaran, kreatif, belajar PPKn, berfikir secara kritis, kewarganegaraan. Yang paling terang adalah kritis diikuti, berfikir kreatif, sedangkan kemampuan berfikir kreatif memiliki warna yang tidak terlalu terang dapat diartikan *e-book* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif masih belum banyak diteliti artinya *e-book* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif memiliki kebaruan pada penelitian ini. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



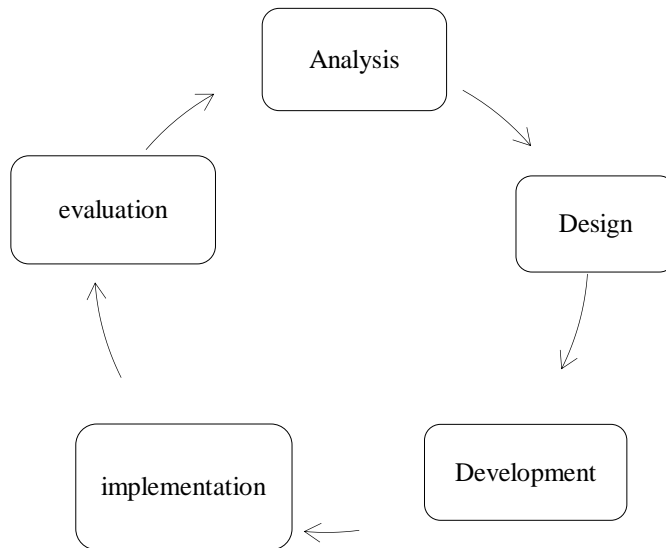
Gambar. 1. Density Visualization

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian pengembangan di MAN 1 Muaro Jambi. Karena berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MAN 1 Muaro Jambi tersebut, diperoleh informasi bahwa hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone*, yang dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran. Namun dalam pembelajaran PPKn fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Sumber belajar yang digunakan guru hanya berupa buku paket dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini, diharapkan menjadi salah satu media

pembelajaran PPKn yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* Untuk Mendukung Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Pembelajaran PPKn Kelas X-1 MAN 1Muaro Jambi”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) Menurut Sugiyono (2015:28) penelitian dan pengembangan atau *research and development* berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang mana semua tahapan dalam mendesain dan mengembangkan dilakukan oleh para peneliti dan praktisi menjadi beberapa fase diantaranya *analysis, design, development, implementation* dan *Evaluation*. (Rusdi, 2018:37).



Gambar 2. Metode Penelitian Berdasarkan Kerangka ADDIE (Rusdi, 2018:119)

Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi instrument kevalidan yaitu lembar validasi, kepraktisan berupa lembar angket praktisi pendidik dan lembar angket praktisi peserta didik, serta instrument untuk menguji keefektifan berupa lembar observasi peserta didik dan lembar instrument tes hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian

Beberapa hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu menghasilkan *e-book* berbasis *canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif pada materi pembelajaran PKn kelas X-1, penilaian instrument yang digunakan selama penelitian oleh ahli instrument, penilaian materi dari *e-book* oleh ahli materi dengan memberikan lembar validasi materi, penilaian desain dari *e-book* oleh ahli desain dengan memberikan lembar validasi desain, penilaian bahasa dari *e-book* oleh ahli bahasa dengan memberikan lembar validasi bahasa, penilaian kepraktisan dari *e-book* oleh guru PPKn dengan memberikan angket praktikalitas *e-book*, penilaian kepraktisan dan keefektifan dari *e-book* oleh peserta didik dengan memberikan angket praktikalitas dan efektifitas *e-book* dan hasil belajar peserta didik dari tes yang diberikan setelah belajar menggunakan *e-book* yang dikembangkan untuk kelas X pada materi PPKn.

Tabel 2. Data Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik di kelas X-1 secara keseluruhan setelah Menggunakan E-Book berbasis Canva

No	Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif	Jumlah Siswa Keseluruhan	Frekuensi	Persentase
1.	Mampu mengusulkan ide baru	26 orang	24	92,3%
2.	Mengajukan pertanyaan	26 orang	22	84,6%
3.	Berani bereksperimen	26 orang	7	27%
4.	Merencanakan strategi	26 orang	8	30,8%

Sumber: Hasil Penelitian peneliti di MAN 1 Muaro Jambi (Nurlaela, 2019:60-61).

Berdasarkan tabel data kemampuan berfikir kreatif peserta didik dikelas X-1 secara keseluruhan setelah menggunakan *e-book* maka diperoleh frekuensi 24 peserta didik dengan persentase 92,3% pada indikator mampu mengusulkan ide baru, diperoleh frekuensi 22 peserta didik dengan persentase 84,6% pada indikator mengajukan pertanyaan, diperoleh frekuensi 7 peserta didik dengan persentase 27% pada indikator berani bereksperimen, dan diperoleh frekuensi 8 peserta didik dengan persentase 30,8% pada indikator merencanakan strategi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik meningkat setelah menggunakan *e-book* berbasis *canva* dalam proses pembelajaran.

Analyze (Analisis)

Prosedur umum yang terkait dengan tahap analisis adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal, dan analisis lingkungan belajar (sumberdaya teknologi).

Analisis Kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan pernyataan tujuan berdasarkan kebutuhan yang ditemukan oleh peneliti. Selanjutnya, setelah ditemukan apa yang menjadi penyebabnya, maka kemudian dihadirkan solusi dari kebutuhan yang

diperlukan tersebut yaitu mengembangkan sebuah bahan ajar *e-book* berbasis *Canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif pada materi pembelajaran PKN kelas X.

Analisis Karakteristik Peserta Didik dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengalaman belajar, motivasi belajar, keterbatasan dan kelebihan dari masing-masing peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang didapat dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, peneliti mengembangkan sebuah alternate media pembelajaran yang interaktif yang mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu berupa media pembelajaran PPKn *E-Book* berbasis Aplikasi *Canva*, untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari materi-materi pada mata pelajaran PPKn dan membantu guru dalam penyampaian informasi atau pembelajaran kepada peserta didik agar mudah diterima oleh peserta didik.

Analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari nantinya, baik materi prasyarat maupun materi inti.

Analisis Lingkungan Belajar (sumber daya teknologi) dilakukan dengan cara melakukan observasi di kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan data yang dikumpulkan atau diperoleh pada tahap ini yaitu mencakup kegiatan belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa MAN 1 Muaro Jambi telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik, ini dibuktikan dengan tersedianya lab computer yang mencukupi sesuai dengan umlah peserta didik, tersedia proyektor/ infocus, dan jaringan internet yang memadai, serta sebagian besar gurunya juga memiliki laptop. Analisis Materi ini dilakukan agar adanya keselarasan antara tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, artinya seorang pengembang media dalam menentukan media yang dikembangkan hendaknya berpatokan pada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Design (Perancangan)

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk yaitu media pembelajaran *E-Book* berbasis aplikasi *Canva* yang akan dikembangkan, guna membantu peserta didik dalam memahami konsep dari setiap materi-materi yang terdapat pada pembelajaran PPKn kelas X dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Tahapan desain ini terdiri dari Penyusunan materi, pembuatan story board, pembuatan prototype produk..

Pembuatan *storyboard* dirancang oleh peneliti agar setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif. Prototype merupakan membuat bentuk awal produk yang dirancang dibuat menjadi contoh baku produk yang sesungguhnya. Prototype juga merupakan versi mini dari produk akhir yang dikembangkan, namun belum merupakan produk final yang siap di hunakan pengguna, akan tetapi produk awal yang telah dirancang oleh pengembang dan membutuhkan perbaikan baik dari segi aspek konsep, aspek fungsi, aspek rekayasa, aspek teknis operasi produk, aspek teknologi, dan aspek nilai.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini ada beberapa langkah yang dilakukan, yaitu validasi uji kualitas *e-book*. Didalam validasi uji kualitas *e-book* terbagai lagi kedalam beberapa

tahapan, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Tujuan dari langkah-langkah tersebut adalah untuk mengukur tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas dari e-book yang dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen bidang studi PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yaitu bapak Hendra, M.Pd yang bertujuan untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap *e-book* yang dikembangkan.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen lingkungan Universitas Jambi yang sesuai dengan bidang ke ilmuannya, jadi validator ahli media dalam penelitian ini yaitu bapak Alif Aditya Candra, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di universitas jambi. Sama seperti validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media juga menggunakan instrument berupa angket, namun validator dapat secara bebas memberikan masukan dan saran mengenai *e-book* yang dikembangkan.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Hilman Yusra, S.Pd., M.Pd. Sama seperti validasi oleh ahli materi dan ahli media, validasi ahli bahasa juga menggunakan instrument berupa angket, validator dapat secara bebas memberikan masukan dan saran mengenai *e-book* yang dikembangkan.

Implementation (Implementasi)

Implementasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan dilakukan terhadap salah satu guru PPKn di MAN 1 Muaro Jambi yaitu Bapak Dedi Arfan S.Pd, uji coba pada kelompok kecil atau subjek uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi sebanyak 10 orang peserta didik atau responden dan kelompok besar sebanyak 26 peserta didik, karena menurut rusdi (2019:129) Partisipan yang dilibatkan pada evaluasi kelompok kecil antara 9 responden sampai dengan 20 responden. Dan untuk evaluasi kelompok besar atau evaluasi lapangan menggunakan responden yang lebih banyak dari kelompok kecil.

Uji coba perorangan ini dilakukan untuk mendapatkan masukan awal mengenai e-book yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menghasilkan e-book yang berkategori praktis untuk digunakan. Uji coba perorangan ini menggunakan angket praktikalitas pendidik, adapun aspek yang dinilai dari angket ini adalah kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan materi e-book.. hasil penilaian respon pendidi diperoleh jumlah skor 12 dengan presentase 100% berada pada interval 81-100% dikategorikan "Sangat Praktis". Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran PPKn *E-Book* berbasis *Canva* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan terhadap peserta didik yang diambil sebanyak 10 orang dikelas X-1, yang mana 10 orang ini merupakan peserta didik yang terdiri dari kategori rendah, sedang dan tinggi. Hasil angket respon peserta didik diperoleh untuk jumlah skor 269 dengan skor maksimal 300, maka tingkat kelayakan dari *e-book* yang dikembangkan adalah 94% pada interval 81-100% dengan kategori "Sangat Praktis". Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil bahwa media pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* ini telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn kelas X.

Uji coba lapangan dengan membagikan lembar observasi. Lembar observasi bertujuan agar proses pembelajaran pada penelitian berjalan dengan baik. Tahapan ini

dilakukan setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba lapangan ini dilakukan terhadap seluruh peserta didik dikelas X-1, hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh untuk jumlah skor 370 dengan skor maksimal 390, maka nilai lembar observasi yang diperoleh adalah 94% pada interval 81-100% berada pada kategori "Sangat Efektif". Dilihat dari tanggapan peserta didik pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan respon positif maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* ini sangat baik dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat diterapkan di kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi.

Setelah melakukan tes hasil belajar kepada peserta didik, didapatkan bahwa dari 26 peserta didik, terdapat 13 peserta didik yang mendapatkan kategori "sedang", 9 peserta didik yang mendapatkan kategori "tinggi", dan 4 peserta didik yang mendapatkan kategori "sangat tinggi" dan untuk kemampuan berfikir kreatif peserta didik dikelas X-1 secara keseluruhan setelah menggunakan *e-book* maka diperoleh frekuensi 24 peserta didik dengan persentase 92,3% pada indikator mampu mengusulkan ide baru, diperoleh frekuensi 22 peserta didik dengan persentase 84,6% pada indikator mengajukan pertanyaan, diperoleh frekuensi 7 peserta didik dengan persentase 27% pada indikator berani bereksperimen, dan diperoleh frekuensi 8 peserta didik dengan persentase 30,8% pada indikator merencanakan strategi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik meningkat setelah menggunakan *e-book* berbasis *canva* dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi ini pada tahap awal dilakukan saat melakukan analisis kebutuhan, analisis sumber daya dan teknologi, dan analisis materi maupun media pembelajaran. Evaluasi tahap selanjutnya dilakukan merancang atau mendisain produk yang akan dikembangkan mulai dengan menyesuaikan gambar, tulisan, ikon-ikon yang digunakan pada *E-Book*, dan materi. Evaluasi pada validasi ahli peneliti mengambil 3 validasi yakni validasi ahli media, materi, bahasa, dan penilaian angket praktisi oleh pendidik.

Pembahasan

Media Pembelajaran alat untuk penyampaian informasi atau pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat melihat, melakukan, tidak hanya mendengarkan pendidik mendiskusikan pembelajaran serta dengan begitu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami dan menerima materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik di kelas X ini merupakan salah satu rekomendasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik kapanpun dan dimanapun karena *E-Book* dibuat menggunakan Aplikasi *Canva* dan di download dalam bentuk file pdf lalu disebar kepada peserta didik sehingga dengan mudah untuk di gunakan dimanapun dan kapan saja melalui *smarthphone* dengan ruang penyimpanan yang tidak terlalu besar.

E-book berbasis *Canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik ini dihasilkan setelah melakukan tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE, yang didapat bahwa *e-book* yang dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan yakni valid, praktis dan efektif. Aspek kevalidan dari produk ini dilihat dari angket validasi materi, validasi desain dan validasi bahasa. Adapun angket ini diberikan kepada tim ahli, yakni Bapak Hendra, M.Pd. sebagai ahli materi, Bapak Alif Aditya

Candra, M.Pd. sebagai ahli media dan Bapak Hilman Yusra, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli bahasa.

Pembahasan yang pertama dapat dilihat dari validasi ahli materi, penilaian dari angket materi dinilai dari beberapa aspek penilaian, yakni aspek kelayakan komponen, kelayakan isi, prinsip *Canva*. Dari hasil angket validasi materi terdapat beberapa komentar dan saran dari validator yakni : perlu dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil kevalidan media, bahwa *e-book* memiliki tampilan yang sangat menarik dan sesuai untuk peserta didik pada tingkatan sekolah menengah atas, selain tulisan atau jenis font yang digunakan bervariasi sehingga tidak membuat teks menjadi monoton. Hal tersebut sesuai dengan aspek kevalidan materi yang diadaptasi dari Akbar (2013:121) yaitu tampilan tulisan dan desain atau tampilan fisik. Oleh karena itu *e-book* dinyatakan sangat valid dari aspek desain sesuai dengan hasil yang diperoleh dan teori yang ada. Jika kita lihat dari setiap butir penilaian yang terdapat pada aspek-aspek penilaian yang tersedia pada angket validasi media, sebagian besar validator memberikan dengan skor 1 pada tiap butir penilaian.

Kemudian penilaian dari angket bahasa dinilai dari beberapa aspek penilaian, yakni : kebahasaan, ketepatan kaidah bahasa, kebakuan istilah. Dari hasil angket validasi bahasa terdapat beberapa komentar dan saran dari validator yakni : kalimat pada *e-book* disarankan sesuai dengan buku pedoman penulisan EYD, penggunaan symbol lebih di pertegas tata letak penulisan, penggunaan huruf kapital disesuaikan pada pedoman penulisan yang benar. Selanjutnya dilakukan perbaikan atau revisi berdasarkan saran dan komentar tersebut, sehingga diperoleh hasil validasi bahasa adalah 70% yang dapat dikategorikan cukup valid.

Berdasarkan hasil validasi bahasa, bahwa *e-book* berisikan pembahasan dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Kejelasan dan keterbacaan informasi yang disampaikan pada *e-book* sudah cukup baik. Kebakuan istilah pada *e-book* membuat peserta didik dengan mudah mengingat materi pelajaran, sehingga dapat membuat peserta didik mampu untuk berfikir kreatif dalam belajar. Jika dilihat dari setiap aspek yang terdapat pada angket validasi bahasa sebagian besar memberikan penilaian dengan skor 1 pada 7 butir penilaian dan skor 0 pada 3 butir penilaian dengan syarat perbaikan.

Penilaian dari angket praktikalitas *e-book* oleh pendidik ini dinilai dari beberapa aspek, yaitu kelayakan isi kebahasaan, penyajian, dan penggunaan *e-book*. Dari hasil angket praktikalitas *e-book* oleh pendidik terdapat saran dan komentar yang diberikan kepada peneliti mengenai *e-book* yang dikembangkan yaitu memperbaiki soal latihan pada tiap kegiatan belajar. Berdasarkan saran dan komentar tersebut dilakukan perbaikan atau revisi, sehingga diperoleh hasil penilaian praktikalitas *e-book* oleh pendidik yaitu 100%.

Berdasarkan hasil dari angket praktikalitas *e-book*, bahwa *e-book* materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan keterbutuhan peserta didik, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. *E-Book* yang memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini yaitu aplikasi yang dapat digunakan melalui *handphone* sangat mudah untuk digunakan dan dibawa kemana saja, sehingga dapat dikatakan praktis. Hal tersebut sesuai dengan aspek kepraktisan yang diadaptasi dari Akbar (2013:122) yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan penggunaan *ebook*. Oleh karena itu *e-book* dinyatakan sangat praktis dari penilaian pendidik sesuai dengan hasil yang diperoleh dari teori yang ada.

Aspek keefektifan dilihat dari lembar observasi peserta didik dan instrument tes hasil belajar. Adapun penilaian dari segi keefektifan ini dilakukan saat melakukan uji coba lapangan kepada peserta didik dalam 1 kelas, yakni kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi. Hasil penilaian dari lembar observasi peserta didik yaitu sebesar 94% . dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil dalam penggunaan *e-book* berbasis *Canva* dengan sangat baik dan efektif disetiap pertemuan dan memenuhi salah satu indikator kemampuan berfikir kreatif yaitu mampu mengusulkan ide baru, mengajukan pertanyaan, berani bereksperimen dan merencanakan strategi.

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap *e-book* berbasis *canva* untuk mendukung kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada materi pembelajaran PPKn di kelas X-1, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *E-Book* berbasis *Canva* memenuhi kriteria valid,praktis, dan efektif. Untuk kriteria valid *E-Book* dilihat dari hasil validasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menggunakan angket tertutup. Tingkat kevalidan dari aspek materi adalah 88% (sangat valid), tingkat kevalidan dari aspek media adalah 95% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari aspek bahasa adalah 70% (cukup valid). Kriteria selanjutnya adalah praktis, untuk kriteria praktis dapat dari hasil angket praktikalitas *e-book* oleh pendidik saat uji coba perorangan dan uji coba praktikalitas oleh peserta didik atau angket respon peserta didik saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh pendidik adalah 100% (sangat Praktis) dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik adalah 89% (sangat praktis). Kriteria yang terakhir adalah efektif, untuk kriteria efektif dilihat dari hasil lembar observasi peserta didik dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil lembar observasi peserta didik adalah 94% dan berdasarkan tes hasil belajar yang dilakukan seluruh peserta didik didapatkan skor setiap peserta didik meningkat dari nilai awal dan mendapat skor diatas dari minimal kategori sedang.

References

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Ananta, dkk. (2021). *Panduan Media Pembelajaran Daring*. Jogjakarta. Universitas Gajah Mada.
- Anisah, dkk. (2016). *Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*. Jurnal logika. XVIII(3). ISSN:1978-2560.
- Anurrahman, dkk. (2016). *Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.10(10) ISSN: 2715-2723.
- Arifudin, I.S. (2015). *Peranan Guru Terhadap Pendidikan Karakter Siswa di Kelas V SDN 1 Siluman*.
- Arisandi, Debyby, dkk.(2021). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.Jurnal Cendikia.05(03). ISSN:2579-9258
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.

- Efendi, A. (2009). Beberapa Catatan tentang Buku Teks Pelajaran di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 14(2). ISSN:320-333.
- Garis Pelangi.(2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*.Jurnal Sasindo. 8(2).
- Hidayat, Rahmat., Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*.Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Huda, Amril, dkk. (2022). *Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*.Jurnal Ilmiah Bina Edukasi.15(1). ISSN: 1979-8598.
- Kemdiknas. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 2008 Tentang Buku*. Jakarta: Kemdiknas.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Buku PPKn kelas X SMA/MA edisi revisi 2017*. jakarta.
- M, Dahlan, Achmad,. Suryani, Aisyah.2019. *Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud)*. Jurnal Pendidikan.2(3):50-57.
- Munif, A. (2013). *Simulasi Digital Jilid 2*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muslich, M. (2010). *Textbook Writing, Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nguyen, N.G. (2015). Designing And Using Interactive E-Book In Vietnam. *International Journal Of Learning, Teaching, and Education Research*. 11(1).
- Nieveen. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. USA and Netherland: Kluwer Academic Publishers.
- Novitasari, D dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X Smk Kartikatama Metro*. Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro. 7(2). ISSN: 2442-9449.
- Nuraisah dkk. (2016). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Konvensional Dan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pecahan*. Jurnal pena ilmiah. 01(01).
- Nurgiansah, Heru T., dkk.(2021). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan*.Jurnal Pendidikan PKn. 1(2):1-14
- Nurlaela, Luthfiah., dkk.(2019). *Strategi Belajar Berfikir Kreatif (Edisi Revisi)*. Surabaya:Media Guru Digital Indonesia.
- Permata Gita, Zulherman.(2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu.5(4). ISSN: 2384-2394.
- Ratih Febrianti. (2021). *Materi Ajar Desain Grafis(Grafis Bitmap dengan aplikasi Canva)*.PPG UPI.
- Rohmatullah, dkk.(2020). *Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Canva*.Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha.12(2). P-ISSN:2599-1418 e-ISSN:2599-1426.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sriwahyuni, T., Amelia, R., Maya, R. (2019). *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Materi Segiempat dan Segitiga*. Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. 3(1): 20.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan pengembangan*. Yogyakarta : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukadari., Sulistyono. (2017). *Ilmu Pendidikan Seri 1*.Yogyakarta: Cipta Bersama
- Sukardi.(2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*.Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suryani, N., dkk. (2014). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryani,L,Napitupulu S. (2021). *Pengembangan Instrumen Assesmen Berfikir Kreatif Pada Mata Pelajaran PKN Terintegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter*.Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat.1(1).233-245.
- Susanti ,Liant., dkk.(2022) *Pemetaan Bibliometrik terhadap Social Theory pada Bidang Akuntansi Menggunakan VOSviewer*. Jurnal Ekobistek.4(11). 272-277.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. (2016) *Media Pembelajaran : Hakikat,Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian*.Bandung: CV Wacana Prima.
- Wardhani, N.K.S & Raditya, E.R. (2017). *Perancangan Buku Digital Interaktif Sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural Untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun*. Jurnal Desain. 16(2). ISSN: 1411-3032.
- Zaki, Ahmad. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMA*.Jurnal Ilmu Pendidikan. 2(7):809-820.