

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* MENGGUNAKAN
APLIKASI *CANVA* PADA SUBTEMA 4 BERMAIN DI TEMPAT WISATA
KELAS II SD**

**RIKA PUSPITA SARI
2020143394**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* pada materi subtema 4 bermain di tempat wisata menggunakan aplikasi *Canva* berbentuk format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* di kelas II SD yang valid dan efek potensial. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian dilakukan di SD Negeri 230 Palembang. Subjek penelitian yaitu siswa kelas II SD dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil dari ketiga validator ahli pada penelitian ini didapatkan skor rata-rata 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil efek potensial dari angket minat belajar siswa berada pada kriteria sangat tinggi dengan nilai rata-rata 90,5%. Maka didapatkan kesimpulan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Canva* pada materi subtema 4 bermain di tempat wisata di kelas II SD yang valid dan memiliki efek potensial terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, bahan ajar *e-book* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *e-book*, Aplikasi *Canva*.