

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Koseptual

1. *E-book*

a. Pengertian *E-book*

E-book atau buku elektronik adalah versi digital dari buku cetak yang dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *e-book* didefinisikan sebagai buku yang berbentuk file elektronik yang hanya bisa dibaca melalui perangkat elektronik.

E-book singkatan dari *Electronic book*, merupakan inovasi modern dalam dunia literasi yang hadir dalam bentuk *softcopy* atau format digital. Buku elektronik ini dapat diakses dan dibaca melalui berbagai perangkat elektronik, termasuk komputer, smartphone, dan handphone (Purwandari, 2020). Kehadiran *e-book* telah membuka dimensi baru dalam cara kita mengonsumsi informasi, memberikan fleksibilitas yang tidak dimiliki oleh buku cetak konvensional. Dengan format digitalnya, *e-book* memungkinkan pembaca untuk membawa perpustakaan virtual ke mana pun mereka pergi, menyimpan ribuan judul dalam satu perangkat kecil.

Menurut Muna et al., (2021) buku elektronik (*e-book*) merupakan teknologi berbasis komputer yang menyajikan informasi multimedia secara dinamis dan ringkas, hadir dalam berbagai bentuk mulai dari versi sederhana berupa konversi buku konvensional ke format digital hingga versi kompleks yang mengintegrasikan video, animasi, audio, dan elemen multimedia lainnya, dengan keunggulan dapat menyimpan ratusan buku dalam media penyimpanan seperti CD atau *flashdisk* karena ukuran filenya yang umumnya kurang dari *5 Megabyte*.

b. Kelebihan *E-book*

Meskipun hadir dalam bentuk digital, *e-book* tetap mempertahankan esensi buku pada umumnya dengan menyajikan informasi melalui teks dan gambar. Namun, *e-book* mengambil langkah lebih maju dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti video dan audio. Penambahan komponen interaktif ini bukan hanya memperkaya pengalaman membaca, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disajikan. Dengan kemampuan untuk menggabungkan berbagai bentuk media, *e-book* menawarkan cara belajar dan menyerap informasi yang lebih lengkap, menjadikannya alat yang sangat efektif untuk pendidikan, hiburan, dan penyebaran pengetahuan di era digital ini.

Menurut Sukardi, (2021) *e-book* semakin banyak diminati karena ukurannya yang kecil dan praktis. Pembaca bisa menyimpan banyak buku dalam satu perangkat seperti tablet atau smartphone. Fitur pencarian canggih memudahkan pengguna menemukan informasi spesifik dengan cepat, menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi dalam belajar atau penelitian. *E-book* tersedia dalam berbagai format yang fleksibel. *Teks* polos sederhana dan kompatibel, *PDF*, *JPEG*, *DOC LIT*, dan *HTML*. Keragaman ini memungkinkan pengguna memilih format yang sesuai kebutuhan dan perangkat mereka.

E-book sangat memudahkan dan meringankan beban guru. Mereka tidak perlu lagi membeli atau membawa buku-buku tebal yang berat. Sebagai gantinya, semua materi tersedia dalam bentuk file digital yang praktis dan mudah diakses kapan saja melalui perangkat elektronik (Arifah Khairrani, 2019). *E-book* merupakan versi digital dari buku konvensional, hasil dari kemajuan teknologi internet dan komputer. Dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik, *e-book* mengubah cara kita membaca dan mengakses informasi.

Keunggulannya meliputi penyimpanan ribuan judul dalam satu perangkat, portabilitas tinggi, dan fitur interaktif seperti pencarian kata kunci dan penyesuaian teks. *E-book* juga berdampak besar pada industri penerbitan dan pendidikan, memudahkan distribusi buku, memperluas akses ke materi pembelajaran, dan mendukung metode pengajaran yang lebih interaktif. Resa materi visual yang menarik. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan (Purba, 2022).

Suyitno, (2021:303) menyatakan bahan ajar berbasis komputer meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan menantang bagi siswa. Teknologi digital memungkinkan penyajian materi dalam format interaktif seperti animasi dan kuis online, mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini menarik perhatian, memotivasi eksplorasi mendalam, dan memungkinkan personalisasi materi sesuai kebutuhan individu. Hasilnya adalah lingkungan belajar yang lebih dinamis dengan umpan balik cepat, meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Faqih, (2021) menjelaskan media pembelajaran adalah alat penting dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu siswa memahami materi yang sulit dengan menjembatani konsep abstrak dan nyata. Berbagai jenis media (visual, audio, kinestetik) dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda-beda yang membuat siswa lebih tertarik dan aktif belajar. Alat bantu yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu, mendorong eksplorasi mandiri, dan memicu diskusi. Purba, (2022) mengatakan kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara

pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut Kustandi & Darmawan, (2020) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu Purba, (2022) juga menjelaskan media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan.

Nurfadhillah et al., (2021) mengatakan media pembelajaran adalah sumber belajar yang membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari materi baru yang disampaikan guru sehingga lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi stimulus yang efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

A. P. Wulandari et al., (2023) menjelaskan Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, di mana secara umum media bermanfaat untuk memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dengan manfaat yang lebih rinci yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5)

Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dalam bukunya Tumbel et al., (2023 : 46) menjelaskan secara umum, media pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu menyajikan pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan tidak terbatas pada komunikasi verbal saja.
2. Mengatasi berbagai keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: (a) Menyajikan objek berukuran sangat besar melalui realita, gambar, film bingkai, film, video, atau model (b) Menampilkan objek berukuran sangat kecil menggunakan proyektor mikro, film slide, video, atau gambar (c) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat melalui time lapse, high speed photography, atau slow motion video (d) Menampilkan kembali peristiwa masa lalu melalui rekaman film, video, atau foto (e) Menyederhanakan objek yang kompleks melalui model, diagram, dan media visual lainnya (f) Memvisualisasikan konsep yang luas melalui film, *slide*, gambar, atau video
3. Mengatasi sikap pasif siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dengan cara: (a) Meningkatkan motivasi dan semangat belajar (b) Menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan realitas (c) Memfasilitasi pembelajaran mandiri sesuai minat dan kemampuan siswa
4. Mengatasi perbedaan karakteristik siswa, lingkungan, dan pengalaman dalam menghadapi kurikulum dan materi pembelajaran yang seragam melalui kemampuan media dalam:

- (a) Memberikan stimulus yang setara
- (b) Menyeragamkan pengalaman belajar
- (c) Menciptakan persepsi yang sama

3. Canva

a. Pengertian Canva

Menurut (T. Wulandari & Mudinillah, 2022) *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menciptakan media pembelajaran dengan fitur-fitur kreatif yang dapat membuat kegiatan belajar lebih komunikatif dan menyenangkan secara visual. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam siap pakai, mulai dari poster, pamflet, logo, dokumen, konten media sosial, *wallpaper*, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, *story board*, undangan, hingga berbagai desain lainnya yang dapat dengan mudah dibagikan ke berbagai platform media sosial.

Monoarfa, (2021) menjelaskan *Canva* adalah *platform* desain daring yang menawarkan beragam, fitur, dan kategori desain yang menarik. Keberagaman dan daya tarik desainnya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Melalui *Canva*, para guru dapat menyampaikan materi pelajaran sambil mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Keunggulan aplikasi ini terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan penggunaannya tidak hanya terbatas pada dunia pendidikan, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

b. Fitur Canva

Di samping beragam yang mudah digunakan, aplikasi *Canva* juga dilengkapi dengan fitur-fitur sebagai berikut: (1) jutaan pilihan gambar, termasuk foto, vektor, dan ilustrasi, serta kemampuan untuk mengunggah foto dari perangkat pengguna; (2) filter foto yang mudah digunakan untuk keperluan pengeditan; (3) berbagai pilihan

ikon dan bentuk dengan ribuan variasi elemen yang dapat digunakan, serta opsi untuk mengunggah elemen sendiri (Pelangi & Syarif, 2020). (4) *font*, tersedia ratusan pilihan jenis huruf yang dapat diaplikasikan untuk berbagai desain; (5) latar belakang (*background*), menyediakan bermacam-macam pilihan background untuk memperindah tampilan desain; (6) audio, dilengkapi dengan fitur pencarian dan penggunaan yang praktis. Hasil karya dari aplikasi *Canva* dapat diunduh dalam enam format berbeda, yaitu *PNG*, *JPG*, *PDF* standar atau *Print*, Video (*MP4*), dan animasi (*MP4/GIF*) (Siska & Noviyah, 2021).

Selain itu, *Canva* terus memperbarui dan menambahkan fitur-fitur baru, termasuk alat-alat untuk membuat video, animasi *GIF*, dan bahkan presentasi interaktif. Ketersediaan versi gratis yang cukup lengkap, ditambah dengan opsi berlangganan untuk fitur premium, membuat *Canva* menjadi pilihan yang menarik bagi berbagai kalangan pengguna.

Inggih Pangestu, (2022) menjelaskan *Canva* adalah platform desain grafis yang mudah digunakan dan efisien. Berbeda dengan perangkat lunak desain tradisional, *Canva* menawarkan desain yang ramah pengguna dan banyak siap pakai. Ini memungkinkan orang dengan berbagai tingkat keahlian untuk membuat desain profesional dengan cepat. *Canva* tersedia sebagai layanan web dan aplikasi seluler, sehingga pengguna bisa berkreasi di mana saja.

Canva menyediakan dua versi, gratis dan berbayar (*Canva Pro*). Versi gratis menawarkan banyak fitur untuk kebutuhan desain dasar, termasuk akses ke ribuan dan elemen desain. Melalui Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 16 Tahun 2021, pemerintah Indonesia telah mengambil langkah signifikan dalam modernisasi sistem pendidikan nasional. Peraturan ini memperkenalkan Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan untuk Akun Akses Layanan

Pembelajaran, yang secara efektif membuka jalan bagi digitalisasi proses belajar-mengajar di seluruh negeri.

Inti dari peraturan ini adalah pemberian akun pembelajaran kepada peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan. Akun ini, yang dikenal dengan nama "belajar.id", diterbitkan langsung oleh Kemendikbudristek dan berfungsi sebagai kunci akses ke berbagai layanan pembelajaran berbasis elektronik. Inisiatif ini mencerminkan komitmen pemerintah untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan, mempersiapkan generasi muda Indonesia menghadapi era digital.

Menurut (Musannadah & Jannah, 2022) dengan memanfaatkan akun "belajar.id" guru dapat mendaftarkan akun *Canva Pro Education* dan mendapatkan manfaatnya antara lain: 1. Para guru dapat mengakses fitur premium yang hanya tersedia untuk pengguna berbayar, termasuk premium dan fitur desain canggih untuk meningkatkan kualitas desain. 2. Mendaftar *Canva Pro Education* memberi guru akses ke berbagai font dan elemen desain berbayar, memberikan fleksibilitas dalam membuat materi pembelajaran menarik. 3. Para guru bisa membuat berbagai materi pembelajaran dengan *Canva Pro Education*, dari *flyer* hingga video pembelajaran premium gratis, untuk menciptakan materi yang menarik dan interaktif. 4. Dengan akun *Canva Pro Education*, guru dapat mengelola proyek desain lebih efisien karena memiliki akses tanpa batas ke penyimpanan *cloud Canva*. Hal ini mempermudah penyimpanan dan berbagi desain dengan siswa atau kolega guru.

c. Kelebihan Canva

Aplikasi *Canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun siswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan

mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai (Jannah et al., 2023).

Hasil akhir dari ini dapat berupa *file Power Point* yang bisa diunduh, memungkinkan penggunaan offline jika diperlukan. Namun, keunggulan utamanya terletak pada kemampuan untuk membagikan presentasi melalui tautan. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat diakses secara online oleh siswa atau rekan kerja dari mana saja dan kapan saja menggunakan smartphone, selama mereka memiliki koneksi internet. Fleksibilitas ini sangat bermanfaat dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Guru dapat dengan mudah memperbarui konten dan perubahan akan langsung terlihat bagi semua pengguna yang mengakses melalui tautan, memastikan bahwa materi pembelajaran selalu *up-to-date* dan relevan.

Kedudukan Canva sebagai salah satu media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran ini memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran siswa. Manfaat tersebut meliputi beberapa aspek penting. Pertama, pengajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Kedua, materi pengajaran dapat dipahami dengan lebih jelas oleh siswa, memudahkan mereka menguasai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, mencegah kebosanan siswa, dan membantu guru dalam proses mengajar. Keempat, aktivitas siswa menjadi lebih beragam, mencakup kegiatan mengamati, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan materi pembelajaran (Resmini et al., 2021)

Kemajuan teknologi informasi membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang menarik kini menjadi kebutuhan untuk memudahkan pemahaman siswa. Canva, platform yang semakin populer, memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan mudah.

Pengabdian ini fokus pada penggunaan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Melalui Canva, pendidik dapat membuat berbagai konten visual yang meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan digital mereka (Putri et al., 2024).

4. Kompetensi Profesional Guru

a. Pengertian Kompetensi Profesional Guru

Kompetensi berasal dari kata *competency* yang menunjukkan kemampuan atau kecakapan seseorang dalam menjalankan pekerjaan atau tugas sesuai dengan jabatannya. Secara mendasar, kompetensi menggambarkan keterampilan seseorang dalam melaksanakan aktivitas atau tugas yang dapat diukur secara nyata dan pasti (Akbar, 2021). Kompetensi adalah kemampuan yang harus dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya (Sitompul, 2022). Seperti apa yang dijelaskan (Mustaqim, 2020) kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang tercermin dalam cara seseorang berpikir dan bertindak. Dalam konteks pendidikan, khususnya bagi tenaga pendidik, kompetensi merupakan spesifikasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki serta diterapkan sesuai standar undang-undang guru dan dosen.

Hidayati, (2021) menyatakan kompetensi merupakan gambaran kemampuan yang seharusnya dimiliki seseorang dalam melakukan pekerjaannya, mencakup seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melaksanakan tugas secara efektif. Kemampuan ini dapat diperoleh melalui pendidikan pra-jabatan, pelatihan, dan pengalaman belajar, yang kemudian terwujud dalam bentuk kinerja nyata. Kompetensi mensyaratkan adanya karakteristik yang menunjukkan kemampuan atau kewenangan seseorang, di mana kemampuan tersebut tercermin dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati melalui perilaku dan hasil kerja yang ditampilkan.

Kata profesional berasal dari kata sifat yang berarti pencaharian dan sebagai kata benda yang berarti orang yang mempunyai keahlian seperti guru, hakim, dan sebagainya (Araniri, 2018). Kompetensi profesional juga mencakup kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri sedangkan kompetensi profesional guru adalah kedalaman penguasaan materi bidang studi yang telah dimiliki untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang optimal (Utami & Hasanah, 2020). Sedangkan menurut (Haryana et al., 2018) Kompetensi profesional guru adalah kedalaman penguasaan materi bidang studi yang telah dimiliki untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang optimal.

Dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa kompetensi profesional pada Kompetensi Inti Guru adalah: (1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, (2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, (3) Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, (4) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan (5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Kompetensi profesionalisme guru terdapat dalam Depdiknas (2004: 9) dalam (Afandi, 2014) “kompetensi profesional meliputi (1) pengembangan profesi, pemahaman wawasan, dan penguasaan bahan kajian akademik. Pengembangan profesi meliputi (1) mengikuti informasi perkembangan iptek yang mendukung profesi melalui berbagai kegiatan ilmiah, (2) mengalihbahasakan buku pelajaran/karya ilmiah, (3) mengembangkan berbagai model pembelajaran, (4) menulis makalah, (5) menulis/menyusun diktat pelajaran, (6) menulis buku pelajaran, (7) menulis modul, (8)

menulis karya ilmiah, (9) melakukan penelitian ilmiah (*action research*), (10) menemukan teknologi tepat guna, (11) membuat alat peraga/media, (12) menciptakan karya seni, (13) mengikuti pelatihan terakreditasi, (14) mengikuti pendidikan kualifikasi, dan (15) mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum.

Gumelar & Dahyat, (2002:127) merujuk pada pendapat *Asian Institut for Teacher Education*, mengemukakan kompetensi profesional guru mencakup kemampuan dalam hal (1) mengerti dan dapat menerapkan landasan pendidikan baik filosofis, psikologis, dan sebagainya, (2) mengerti dan menerapkan teori belajar sesuai dengan tingkat perkembangan perilaku peserta didik, (3) mampu menangani mata pelajaran atau bidang studi yang ditugaskan kepadanya, (4) mengerti dan dapat menerapkan metode mengajar yang sesuai, (5) mampu menggunakan berbagai alat pelajaran dan media serta fasilitas belajar lain, (6) mampu mengorganisasikan dan melaksanakan program pengajaran, (7) mampu melaksanakan evaluasi belajar dan (8) mampu menumbuhkan motivasi peserta didik.

Pada penelitian ini, indikator kompetensi profesional yang digunakan adalah indikator berdasarkan pendapat di atas. Indikator yang di ukur adalah (1) mengikuti informasi pengembangan iptek yang mendukung profesi (2) membuat alat peraga/media (3) mampu menggunakan berbagai alat pelajaran dan media serta fasilitas belajar lain. Indikator tersebut digunakan karen lebih jelas serta lebih mudah diukur dan dibandingkan.

B. Penelitian Relevan

Para peneliti dari berbagai kalangan terus melakukan studi untuk menemukan wawasan dan penemuan baru di beragam disiplin ilmu, termasuk sains, teknologi, dan seni. Upaya penelitian ini juga mencakup bidang-bidang

yang berkaitan dengan penelitian lain yang relevan, antara lain dilakukan oleh :

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Judul	Nama Penulis>Nama Jurnal	Tahun Terbit	Hasil yang berkaitan dengan tesis
1.	“Pengembangan Buku Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar”	(Hartono, 2021)	2021	<p>a. Teori Penggunaan buku panduan membuat media pembelajaran untuk guru Sekolah Dasar efektif meningkatkan kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar</p> <p>b. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate).</p> <p>c. Persamaan Mengembangkan buku panduan pembuatan media pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar.</p> <p>d. Perbedaan Penelitian yang dikembangkan berupa buku cetak panduan power point sedangkan pada penelitian ini mengembangkan e-book panduan berbasis canva yang lebih terbaru dan dapat diakses secara interaktif melalui Handphone.</p> <p>e. Simpulan Penggunaan buku panduan terbukti efektif meningkatkan kompetensi profesional guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran</p>

				menggunakan komputer atau leptop.
2.	<i>Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring</i>	Andi Ichsan Mahardika , Nuruddin Wiranda , Mitra Pramita. (Mahardika et al., 2021)	2021	<p>a. Teori Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien.</p> <p>b. Metode Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangantentang media pembelajaran menggunakan canva untuk guru-guru.</p> <p>c. Persamaan Pemanfaatan Canva yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran.</p> <p>d. Perbedaan Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran, sedangkan produk pada penelitian yang saya lakukan adalah e-book panduan pembuatan media pembelajaran berbasis canva.</p> <p>e. Simpulan Pelatihan dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuanguru dalam mengembuat media pembelajaran online menggunakan canva melalui keterlibatan secara</p>

				aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan.
3.	“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu	Yusnita Adelina Purba. (Purba, 2022)	2022	<p>a. Teori Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan</p> <p>b. Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.</p> <p>c. Persamaan Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.</p> <p>d. Perbedaan Penelitian yang dihasilkan berupa pelatihan untuk menghasilkan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menghasilkan e-book panduan membuat media pembelajaran</p> <p>e. Simpulan Siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah meahami materi matematika dengan menggunakan desain canva.</p>

4	Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya	(Rejeki et al., 2023)	2023	<ul style="list-style-type: none"> a. Teori Dalam pembelajaran abad 21 pembelajar dan pengajar harus mengikuti perkembangan teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berlangsung. b. Metode Pengembangan e-modul dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE c. Persamaan Memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif d. Perbedaan Produk yang dibuat dalam penelitian ini dalam bentuk e-modul sedangkan pembuatan konten video sedangkan pada penelitian yang saya lakukan mengembangkan e-book panduan membuat media pembelajaran. e. Simpulan Peserta pelatihan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan persentase sebesar 86,5%, dan 85,83% dari aspek materi isi dan kemenarikan. Hal ini menunjukkan keefektifan e-modul yang dikembangkan.
---	---	-----------------------	------	---

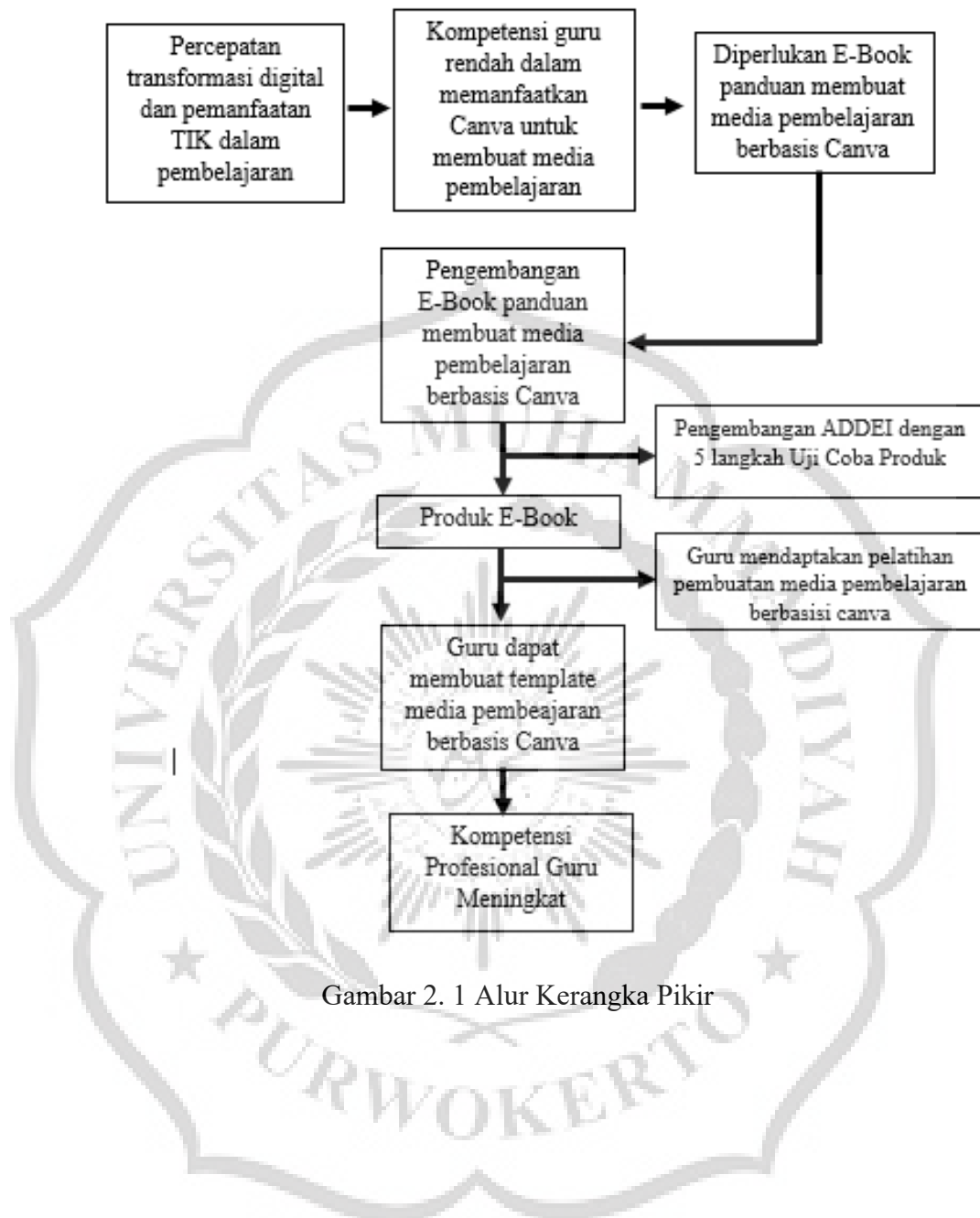
C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet telah membuka peluang yang luas bagi akses dan eksplorasi informasi secara lebih efisien dan praktis. Inovasi teknologi ini tidak hanya mempermudah pencarian data, tetapi juga telah mentransformasi dunia pendidikan dengan menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui integrasi teknologi dalam pendidikan, proses belajar mengajar menjadi lebih

dinamis, memungkinkan peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pemahaman materi dan pengembangan keterampilan mereka.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua pendidik memiliki kemampuan yang memadai untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Banyak guru masih bergantung pada media yang dikembangkan oleh pihak lain sebagai alat bantu pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan komputer atau laptop menjadi hambatan signifikan bagi guru untuk berinovasi dan mengoptimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Kondisi ini menyoroti pentingnya upaya peningkatan kompetensi digital di kalangan pendidik.

Menanggapi tantangan ini, pengembangan *e-book* panduan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* muncul sebagai solusi potensial. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Melalui penilaian komprehensif dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, diharapkan buku panduan ini dapat memenuhi standar kelayakan dan efektivitas yang tinggi. Dengan mengadopsi model penelitian *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).



Gambar 2. 1 Alur Kerangka Pikir