

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI MULTIMEDIA DI SMK E ADIKARYA LINGGO SARI BAGANTI

Nia Anggraini, Adlia Alfiriani, Satrio Junaidi

Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Sumatera Barat
niaanggraini702@gmail.com

Abstrak

Permasalahan pada topik desain grafis di SMK E Adikarya Linggo Sari Baganti adalah tidak adanya lingkungan pembelajaran e-book yang interaktif, siswa bekerja dengan modul yang dibagikan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi sambil belajar. Proses pemahaman Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif yang valid dan praktis. Karya ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert. Teknik analisis data dalam pengembangan e-book interaktif adalah kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai uji validitas ahli media sebesar 0,90% masuk dalam kategori sangat valid, dan untuk ahli materi 0,89% masuk dalam kategori sangat valid. Jawaban guru untuk soal latihan mencapai 86,67% pada kategori sangat praktis, dan 84,12% pada kategori sangat praktis untuk jawaban siswa. Hasil dan hasil uji coba lapangan e-book interaktif diuji kelayakannya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran desain cetak grafis.

Kata kunci : E-Book Interaktif, Valid, Praktis, R&D, ADDIE.

Abstract

The problem on the topic of graphic design at SMK E Adikarya Linggo Sari Baganti is the absence of an interactive e-book learning environment, students work with the modules shared so that students have difficulty learning the material while learning. This research aims to develop a valid and practical interactive e-book. This work uses research and development methods using the ADDIE development model. The subjects of the study were 23 students. The data collection technique used Likert scale questionnaires. Data analysis techniques in interactive eBook development are quantitative. The results of this study showed that the average validity test value of media experts of 0.90% was included in the very valid category, and for material experts 0.89% was included in the very valid category. The teacher's answers to the practice questions reached 86.67% in the very practical category, and 84.12% in the very practical category for students' answers. The results and results of interactive e-book field trials are tested for feasibility and can be used as a learning medium for graphic print design.

Keywords: E-Book Interactive, Valid, Practical, R&D, ADDIE.

PENDAHULUAN

SMK Swasta Adikarya Linggo Sari Baganti adalah sekolah kejuruan yang didirikan oleh pendidik Pesisir Selatan H. Sofyan Investment, B.Sc dan HJ. Mei Sofyan didirikan pada tahun

2003 di bawah payung yayasan pendidikan Adikarya. Ada Jl di jalan raya Padang-Bengkulu. Rimbo Panjang, Air Ziarah, Linggo link kuning. SMK E Adikarya menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. SMK E Adikarya juga menyediakan

akses internet yang dapat digunakan untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar. Telkomsel Flaş adalah provider yang digunakan SMK E Adikarya untuk sambungan listrik. Terdapat 2 laboratorium komputer di SMK E Adikarya, salah satunya adalah laboratorium komputer cabang utama akuntansi dan multimedia, dan terdapat kurang lebih 25 komputer di setiap laboratorium komputer di setiap laboratorium.

XI. Berdasarkan pengamatannya di kelas multimedia, peneliti melakukan observasi di dalam kelas. Penulis melihat masih banyak siswa di kelas yang masih kesulitan untuk fokus dan tidak konsentrasi dalam belajar. dan juga mudah teralihkan oleh hal-hal seperti bermain handphone, bercanda dan berbicara dengan rekan penulis serta tidak terlalu memperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik untuk belajar hanya dengan menggunakan buku teks biasa sehingga menyebabkan mereka bosan hanya memperhatikan buku dan mendengarkan guru sambil menjelaskan pembelajaran di depan kelas, sehingga menurunkan hasil belajar siswa.

Dalam wawancara penulis dengan informan di SMK E Adikarya Lingo Sari Baganti pada tanggal 1 April 2022, informan menyatakan bahwa sampai saat ini guru sudah menggunakan e-book, namun e-book yang ada belum interaktif dan e-book sudah belum ada. Di sana. terlalu banyak. dapat dikatakan bahwa itu jarang digunakan dalam buku teks umum dan bahkan biasa dan lebih sering digunakan. Menurut Sugiono dan Rohayati (2018), peningkatan penggunaan materi pembelajaran e-book interaktif disertai dengan pemahaman analisis transaksional yang lebih baik dan kepadatan soal latihan,

hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dapat meningkat.

METODE

Karya ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian dan pengembangan yang dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji keabsahan produk.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan model pembelajaran umum atau desain pembelajaran. Model ini memiliki tahapan pengembangan yang meliputi desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sepiyani & Apriyanto 2019: 157).

Menurut Sugiyono (2015:38), model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu:

- 1) Menganalisa (analisis)
- 2) Desain (desain)
- 3) Perkembangan (perkembangan)
- 4) Aplikasi (aplikasi)
- 5) evaluasi (Evaluasi)

Subjek penelitian ini adalah orang-orang dengan latar belakang penelitian yang digunakan untuk memberikan informasi tentang sumber informasi, yaitu keadaan dan kondisi lingkungan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menentukan topik penelitian sesuai dengan tugas dan keahliannya.

BekerjaMetode yang digunakan adalah teknik pengumpulan data berupa angket (survey), angket dengan pertanyaan. Survey adalah teknik pengumpulan data yang meliputi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan jawaban dari responden.

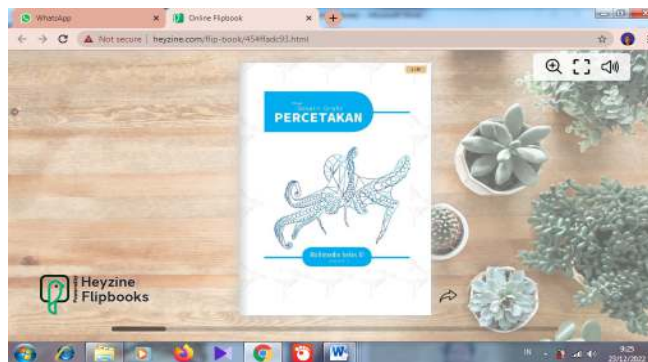
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah e-book interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dengan keunggulan video pembelajaran dan semua materi yang ada di dalam e-book interaktif. Tujuannya agar jika ada siswa yang kesulitan memahami materi dengan membaca, peneliti dapat melihat dan mengamati video untuk memahami materi dalam e-book interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. E-book interaktif ini juga dilengkapi dengan berbagai animasi animasi untuk membuat tampilan ebook lebih menarik,

di dalam ebook interaktif ini siswa juga dapat mengikuti kuis langsung dari ebook tersebut sehingga siswa tidak perlu repot. merobek. Pesan lagi untuk menyelesaikan tes.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan metode Research and Development (R&D), yang meliputi 5 tahapan utama: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Implementasi, (5) Evaluasi.

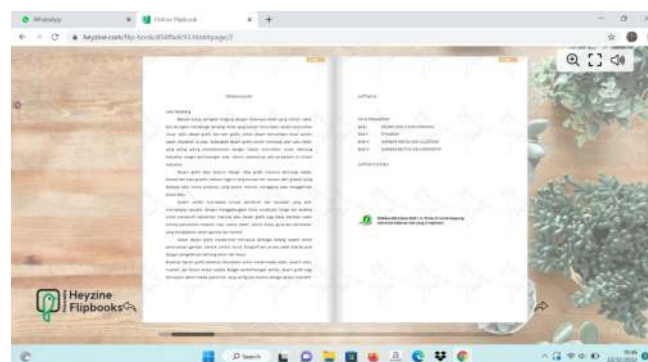
Tampilan pertama ini adalah layar sampul ebook interaktif yang muncul saat pertama kali membuka ebook interaktif. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Halaman Sampul E-Book Interaktif

Ada action saat klik BAB I, II, III atau IV di daftar isi, ebook akan

langsung masuk ke halaman bab yang kita inginkan.



Gambar 2. Beranda E-Book Dan Daftar Isi Interaktif

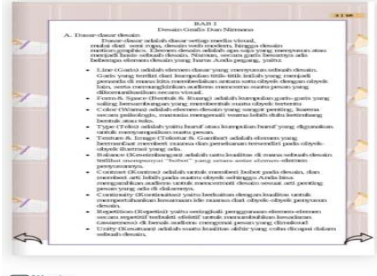

Ini bertujuan untuk mempelajari pendapat ahli media tentang validitas lingkungan ini dan kelayakan e-book interaktif. Verifikasi ini dilakukan

dengan menunjukkan e-book interaktif dan mengirimkan kuesioner verifikasi ke media. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang terdiri dari 3 indikator:

keramahan pengguna, bahasa pengantar dan keterbacaan. Verifikasi ahli media

pembelajaran dilakukan oleh 2 orang ahli media.

Tabel 1. Tinjauan Media Berdasarkan Rekomendasi Verifikator

No	Nama Pemverifikasi	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1.	VI	 <p>Ukuran font terlalu kecil</p>	 <p>Setelah ukuran teks diperbesar</p>

Berikut hasil validitas media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validitas Media

No	Arah evaluasi	Validator			Jumlah	Validitas Hasil	Kategori
		VI	V2				
1.	Kenyamanan pengguna	3,5	3,75	7,25	0,90	Sangat Valid	
2.	Guru	3,5	3,75	7,25	0,90	Sangat Valid	
3.	Bahasa dan keterbacaan	3,33	4	7,33	0,91	Sangat Valid	
Total					2,71	-	
Rata-rata					0,90	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil analisis data lingkungan e-book interaktif, aspek kenyamanan pengguna, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa dan keterbacaan yang dinilai oleh verifikator ahli media dinyatakan "Sangat Valid" karena kategori validitas pada lingkungan pembelajaran adalah 90% - 100% "valid sepenuhnya" dari tabel di atas." dinyatakan "valid" jika $\leq 55\%$;

Validitas materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi

tentang kelayakan e-book interaktif. Verifikasi ini dilakukan dengan melihat materi pada e-book interaktif dan mengirimkan angket verifikasi materi pada e-book interaktif. buku. Ada beberapa pertanyaan dalam angket yang terdiri dari 2 indikator yaitu isi (materi) dan bahasa.

Berikut adalah verifikasi materi Halis yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validitas Materi

No	Arah evaluasi	Validator		Jumlah	Validitas Hasil	Kategori
		V1	V2			
1.	Konten (materi)	3,57	3,57	7,14	0,89	Sah
2.	Bahasa	3,6	3,6	7,2	0,9	sangat valid
Jumlah					1,79	-
Rata-rata					0,89	Sah

Pengembangan ebook interaktif percetakan desain grafis untuk multimedia kelas. Berbagai tahapan validasi dan kepraktisan, seperti validasi media, validasi materi, kepraktisan mengajar dan kepraktisan siswa, untuk mendapatkan hasil yang valid dan praktis sehingga e-book interaktif yang dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh pihak sekolah.

Uji Kelayakan Material e-books presentasi interaktif dalam bentuk kuesioner. Pengujian kelayakan materi terdiri dari beberapa aspek yaitu isi (materi) dan bahasa. Data hasil evaluasi validator materi kemudian dianalisis menggunakan statistik Aiken`V. Berdasarkan hasil validasi materi e-book interaktif diketahui bahwa isi (materi) memiliki nilai kategori valid sebesar 0,89% dan bahasa nilai kategori valid sebesar 0,9%. Penilaian seluruh aspek penting mengambil rata-rata 0,89% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan e-book interaktif sudah tergolong valid oleh ahli materi. Sama seperti verifikasi media di atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan e-book interaktif pada mata kuliah Desain Grafis Cetak Multimedia kelas 4 dapat disimulasikan. Penyusunan e-book interaktif percetakan desain grafis dalam produksi media dengan metode ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Uji validasi e-book interaktif dilakukan oleh 3 orang validator sebagai midleidator dan validator materi, 2 orang dosen untuk midelidator, 1 orang dosen untuk validator materi dan 1 orang guru

pengajar grafis cetak. Topik desain di SMK E Adikarya Linggo Sari Baganti. Dengan kategori valid validitas sedang sebesar 0,90%, dengan kategori valid validitas materi sebesar 0,89%. Dapat disimpulkan dari hasil verifikasi ahli media dan ahli materi e-book interaktif dapat dinyatakan valid. Tes kepraktisan e-book interaktif dari data praktik mengajar, Ini adalah 86,67% dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, diperoleh jawaban siswa dengan nilai 84,12% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa respon guru dan siswa terhadap e-book interaktif sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amora, R., Efrina, E., dan Marlina. (2016). Peningkatan Keterampilan Bahasa Pengolah Kata Siswa Tunarungu dengan Metode Struktural Analitik Sintetik (Penelitian Tindakan Kelas di SLB YPAC Sumatera Barat). *E-JUPEKhu: Jurnal Ilmu Pendidikan Khusus*, 5(1), 2.
- Dwi Surjono, H. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif.
- Dyah Nur Fauziyah, New Anistiyasari "Studi Literatur Pengaruh Penerapan E-Book Environment terhadap Motivasi Belajar dan Respon Mahasiswa di Perguruan Tinggi". *Majalah IT-EDU*. Volume 05 Edisi 01, 2020, 406-416.
- Hana sakura Putu Arga, M.Pd dkk (2019) "Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Lingkungan". Sumedang; UPI Sumedang Press.
- Keller, J. dan Li, K. (2018). Penggunaan Model ARCS dalam Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Komputer dan Pendidikan* 122, 54-62

- Labutubun, MA (2018). "Aspek Hukum Hak Cipta Buku Elektronik (E-Books) sebagai Karya Kekayaan Intelektual". SASI, 24(2), 138-149.
- Masyruufah Sugioni, Suci Rohayati (2018). "Pengaruh Penggunaan Materi Pembelajaran E-book Interaktif, Pemahaman Analisis Transaksi dan Dampak Kepadatan Soal Praktik terhadap Hasil Belajar Siswa dan Materi Jurnal Khusus Jurnal Perusahaan Komersial Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo"
- Miranda Audi (2019). "Pengembangan lingkungan e-book dengan bantuan software Sigil untuk Kelas VII Mts Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung dan Topik Fiqh
- Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, Lisa Tania (2017). "Pengembangan e-book interaktif berdasarkan fenomena buku harian pemisahan campuran". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia, Vol.6, No. 1 April 2017, 186-198.
- Novita Ahmad, Rosman Ilato, Bobby R. Payu "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa". Jurnal Pendidikan Ekonomi Jambura. Volume 2 Edisi 2 Juli 2020. E-ISSN: 2656-4378P-ISSN: 2655-5689.
- Purwanto, Ngalim. 2012. Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Pemuda Rosdakarya.
- Rina Tiya Lestari, Eka Pramono Adi, Yerri Soepriyanto "E-Book Interaktif" e-ISSN: 2615-8787.
- Rini Syahril, 2017. "Pengembangan E-Book Interactive Learning Environment Topik Simulasi Komunikasi Digital di SMK N 6 Kota Padang".
- Septiani, Eka dan M. Tohimin Apriyanto (2019). "Pengembangan Lingkungan Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Tingkat SMP". Jurnal Studi Pendidikan Informatika.
- sugiyono 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Triyanto, B. Feladi, V, dan Fatmawati, E. 2019. Pengembangan Lingkungan Belajar Berbasis Android Pada Materi Pengembangan Jaringan Sederhana. September, 215-222.
- Winda Coba Astuti, Sangat Aziz Muslim (2018). "E-Book Interaktif ASEAN XII. Perencanaan dan Analisis Materi Kelas Semester". Majalah Informatika Dipersembahkan oleh Kali Jaga, Vol. 2, tidak. 3 Januari 2018, hal. 127-134 ISSN 2527-5836.