



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 1 (2026) | 119-126

 DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i1.119-126>

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF PADA MATERI KOMPUTER GRAFIS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS DI SMKN-1 SIJUNJUNG

Wilda Turahma*, Heri Mulyono, Bernediv Nurdin

Fakultas Sains dan Data, Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia.

 *e-mail: wildaturahma208@gmail.com

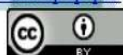

Abstrak. Pembelajaran desain komunikasi visual selama ini cenderung menggunakan metode presentasi statis, serta video tutorial yang kurang interaktif sehingga motivasi belajar siswa cenderung bervariasi dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan E- book interaktif dalam materi Komputer Grafis di SMKN 1 Sijunjung pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini, menggunakan metode Research and development. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Subjek penelitian terlibat dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 23 orang dan 2 orang respon guru. Instrument penelitian ini adalah instrument validitas menggunakan angket validitas dengan 5 orang validator. Penilaian validitas memuat 3 orang untuk validator media dan 2 orang untuk validator materi. Instrument praktikalitas menggunakan angket respon siswa sebanyak 23 orang dan 2 guru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-book interaktif. Berdasarkan hasil validitas media di dapatkan hasil validasi sebesar 92.64% dengan kategori „Sangat Valid“. Validitas materi mendapatkan hasil sebagai berikut 88.47% dengan kategori “Sangat Valid”. Maka dapat disimpulkan E-book interaktif dari segi validitas adalah “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil praktikalitas guru mendapatkan hasil sebesar 88.88% dengan kategori “Sangat Praktis”. Praktikalitas siswa mendapatkan hasil sebesar 84.25% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: E-book, Validasi, Praktikalitas.

Abstract. Visual communication design learning so far tends to use static presentation methods, as well as video tutorials that are less interactive so that student learning motivation tends to vary and low student understanding of the material. The purpose of this study was to produce an interactive E-book in the Computer Graphics material at SMKN 1 Sijunjung in the Basic Visual Communication Design subject. This study uses the Research and development method. The development model used in this study is the ADDIE model. The research subjects involved in the Basic Visual Communication Design subject in the 2025/2026 academic year totaling 23 people and 2 teacher responses. The research instrument is a validity instrument using a validity questionnaire with 5 validators. The validity assessment contains 3 people for media validators and 2 people for material validators. The practicality instrument uses a student response questionnaire of 23 people and 2 teachers. The product produced in this study is an interactive E-book. Based on the media validity results, the validation score was 92.64%, categorized as "Very Valid." The material validity score was 88.47%, categorized as "Very Valid." Therefore, it can be concluded that the interactive e-book is "Very Valid" in terms of validity. Based on the teacher's practicality score, the score was 88.88%, categorized as "Very Practical." The student's practicality score was 84.25%, categorized as "Very Practical."

Keywords: E-book, Validation, Practicality.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

 Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,
<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id


PENDAHULUAN

Sesuai dengan hasil belajar analisis kebutuhan perangkat penerapan e-book, dalam menyampaikan materi atau penjelasan kepada siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar, misalnya melalui latihan interaktif, video tutorial, animasi konsep, dan kuis evaluatif yang dapat diakses kapan saja.

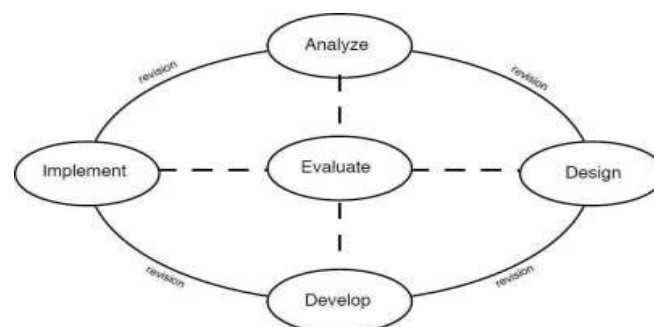
Salah satu solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah pengembangan e-book interaktif sebagai media pembelajaran alternatif. e-book interaktif mampu menyajikan konten yang lebih menarik dan mendalam dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi secara visual dan praktis, tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel. Dari yang dikemukakan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dan mengembangkan suatu e-book interaktif yang bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Sijunjung terhadap proses pembelajaran pada tanggal 17 Februari 2024 didapat

kenyataan bahwa guru sebagai pengajar masih banyak yang menggunakan bahan ajar berbentuk cetak dan presentasi statis, serta video tutorial yang kurang interaktif dalam mengajarkan materi pengajaran khususnya pada mata pelajaran ddkv di program keahlian Desain Komunikasi Visual kelas X SMK Negeri 1 Sijunjung.

Hasil wawancara dengan siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sijunjung, pembelajaran ddkv selama ini cenderung menggunakan penyajian materi dengan buku paket dan presentasi statis, serta video tutorial, sehingga siswa merasa jenuh, kesulitan memahami materi yang disajikan menggunakan presentasi statis dan video tutorial yang kurang termotivasi dan rendahnya pemahaman materi saat proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sijunjung dimana sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Jl. Prof. M. Yamin, SH No. 1, Tanjung Ampalu, Kecamatan Koto VII, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat. Model pengembangan yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian ini bertujuan untuk validasi dan uji praktikalitas media pembelajaran e-book interaktif

pada mata pelajaran ddkv yang terdiri dari validator media, guru dan siswa kelas X DKV di SMK Negeri 1 Sijunjung.

Tabel 1. Seluruh Subjek Penelitian

No	Subjek Penelitian	Jumlah
1	Validator Media Pembelajaran	2 Dosen dan 1 Guru = (3)
2	Validator Materi Pembelajaran	2 Guru = (2)
3	Responden Uji Praktikalitas Guru	2 Guru = (2)
4	Responden Uji Praktikalitas Siswa	23 Siswa = (27)
Total		34

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran e-book yang telah di rancang valid atau tidak. Seluruh instrumen yang telah di rancang

akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kavalidan instrumen tersebut. Lembar validasi pada penelitian ini validasi yang dilakukan oleh validator. Berikut kisi-kisi dari angket validator.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Media

No	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Navigasi	1,2,3,4,5	5
2.	Kemenarikan Tampilan	6,7,8,9,10,11,12,13	8
3.	Bahasa dan Keterbacaan	14,15,16,17,18	5
Total Item			18

Sumber: modifikasi (Wulandari)

Setelah instrumen dinyatakan valid oleh validator, maka selanjutnya beberapa instrumen tersebut digunakan untuk menguji kepraktisan. Instrumen yang akan digunakan pada uji coba kepraktisan berupa angket kepraktisan Angket di butuh kan untuk mengumpulkan data-data atau

informasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk menulis bahan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan e- book yang dibuat oleh penulis sebagai media dalam pembelajaran. Berikut kisi-kisi dari angket praktikalitas.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru

No.	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kemudahan Pengguna	1,2,3,4,5,6	6
2.	Desain Media	7,8,9	3
3.	Kemanfaatan Media	10,11	2
Total Item			11

Sumber: modifikasi (Wulandari)

Validasi instrumen merupakan proses untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian atau pengumpulan data benar- benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Dalam konteks ini, instrumen bisa berupa kuesioner, tes, atau alat ukur lainnya. Tujuan utama validasi adalah untuk memastikan bahwa data yang

dikumpulkan dari instrumen tersebut dapat memberikan informasi yang sah dan reliabel.

Teknik analisis validitas media dalam pembelajaran dilakukan untuk melihat data hasil validitas media dalam pembelajaran yang sudah di kembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya atau tidak Skala penilaian pada angket validasi

menggunakan skala likert dengan 4
alternative jawaban SS, S, KS, TS

seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4. Penilaian Jawaban dengan skala likert

No.	Penilaian Jawaban	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Kurang Setuju (KS)	2
4.	Tidak Setuju (TS)	1

Sumber: dimodifikasi dari (Riduwan, 2019, hal. 89)

Dalam pengembangan e-book interaktif ini pengukuran uji kepraktisan dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}}$$

Skor hasil analisis tahap kepraktisan oleh siswa dan guru dikelompokkan dalam kategori sebagai berikut :

Tabel 5. Penilaian Praktikalitas

No.	Nilai Persentase (%)	Kategori
1.	76–100	Sangat Praktis
2.	51–75	Praktis
3.	26–50	Kurang Praktis
4.	0–25	Tidak Praktis

Sumber: dimodifikasi dari (Riduwan, 2019, hal 89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang berbasis E-book Interaktif Pada Materi Komputer Grafis Mata Pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual Di SMKN-1 Sijunjung sebagai alternative siswa. Adapun didalam pemilihan model, peneliti menggunakan model jenis Research and Development (R&D). Produk yang akan dikembangkan adalah e- book dengan

menggunakan aplikasi Flip Pdf Corporate. Menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahap Analysis (Tahap Analisis), Design (Desain), Development (Tahap Pengembangan), Implementation (Tahap Implementasi), Evaluation (Tahap Evaluasi).

Bagian ini merupakan layout pertama dari e-book yang merupakan fitur atau cover dari e-book yang sedang dikembangkan.



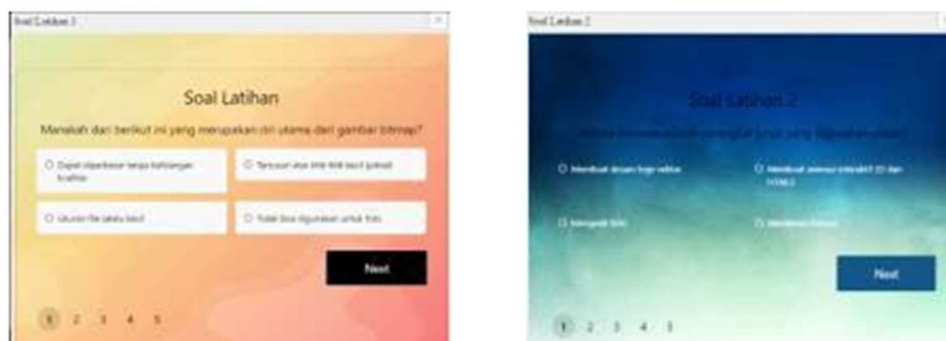
Gambar 2. Tampilan Awal atau Cover Depan

Bagian ini berisi kata pengantar dari peneliti untuk e-book.



Gambar 3. Tampilan Pengantar

Bagian ini berisi latihan 1 dan 2 dikerjakan oleh siswa.
yang terdiri dari 5 soal yang bisa



Gambar 4. Tampilan Latihan

Produk awal yang telah sesuai dikembangkan akan melalui proses validasi untuk menguji kelayakan. Pengujian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk melihat apakah isi dan juga desain dari e-book sudah

sesuai dan layak untuk digunakan. Data yang diperoleh berupa saran dan komentar dari validator. Saran dan komentar tersebut digunakan sebagai dasar untuk perbaikan e-book, sehingga layak untuk digunakan.

Tabel 6. Ahli Media

No	Nama	NIDN/NUPTK/NIP	Jabatan
1	Rahayu Trisetyowati Untari, M.Kom	1019028901	Dosen TI
2	Ade Pratama, M.Kom	1020048403	Dosen TI
3	Anna Patricia, M.Kom	198401312010012025	Guru SMKN 1 Sijunjung

Validasi ahli media bertujuan untuk memberikan informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap media yang telah dibuat yang dilakukan oleh guru atau dosen yang menguasai media. Ahli media yang melakukan uji validasi dari media pengembangan e-book pada mata pelajaran komputer grafis siswa kelas X DKV di SMKN 1 Sijunjung dilakukan oleh 3 validator yaitu dari 2 Dosen UPGRISBA Universitas PGRI Sumatera Barat dan 1 Guru DKV SMKN 1 Sijunjung.

Validasi materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan materi yang harus diajarkan dengan menggunakan instrument untuk menilai kelayakan dari materi yang akan diberikan. Ahli materi dilakukan

oleh 2 validator yaitu dari Guru DKV SMKN 1 Sijunjung.

Uji praktikalitas dilakukan oleh 2 Guru SMKN 1 Sijunjung yang hasilnya akan dianalisis dan diteliti sesuai dengan tujuan penelitian, dengan memberikan produk yang akan di uji dan juga angket untuk penelitian yang terdapat indikator-indikator didalamnya. Dalam penelitian ini memberikan produk berupa e-book yang dibuat menggunakan aplikasi flip pdf corporate yang diberikan kepada siswa kelas X DKV SMKN 1 Sijunjung.

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh 3 ahli media yaitu, 2 dosen Universitas PGRI Sumatera Barat dan guru DKV SMKN 1 Sijunjung. Berikut merupakan hasil validasi media dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Validator			Rata-Rata	Kategori
		V1	V2	V3		
1	Navigasi	95	95	95	95.00	Sangat Valid
2	Kemenarikan Tampilan	87.5	93.75	87.5	89.58	Sangat Valid
3	Bahasa dan Keterbacaan	90	100	90	93.33	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan					92.64	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang dapat dilihat dari tabel tabulasi data lampiran 13 halaman 114. Analisis data e-book pada materi komputer grafis mata pelajaran ddkv siswa kelas X DKV yang dinilai oleh validator ahli media dinyatakan "Sangat Valid" sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran 76-100% dinyatakan "Sangat Valid" sebab pada tabel hasil validitas ahli media diatas menyatakan 92,64% dengan kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi materi ini

bertujuan mengetahui pendapat dari ahli materi mengenai kelayakan dari e-book dengan melihat materi yang dibuat yang sesuai dengan CP/TP yang sesuai dengan pelajaran serta memberikan angket kepada ahli materi dengan pernyataan yang terdiri dari 3 indikator ketercapaian materi, kesesuaian kurikulum, bahasa dan ejaan. Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 guru SMKN 1 Sijunjung. Berdasarkan hasil data dari tabel tabulasi yang dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 114. Analisis e-

book pada materi komputer grafis mata pelajaran ddkv kelas X di SMKN 1 Sijunjung pada aspek ketercapaian materi, kesesuaian kurikulum, bahasa dan ejaan dalam penyajian materi yang dinilai oleh ahli materi dinyatakan "Sangat Valid" sebab pada kategori kevalidan pada media pembelajaran 76-100% dinyatakan "Sangat Valid" dan tabel diatas menunjukkan nilai sebesar 88.47% yang dapat disimpulkan bahwa e-book ini layak digunakan sebagai media belajar dengan kategori "Sangat Valid".

Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah e-book ini praktis atau tidak ketika digunakan untuk menunjang proses pembelajaran disekolah, uji praktikalitas dilakukan oleh guru DKV. Kemudian akan diberikan angket yang memuat 3 indikator dan untuk siswa 4 indikator pernyataan. Berdasarkan dari hasil data yang dapat dilihat dari lampiran 13 halaman 114. Analisis dan presentase tingkat kepraktisan e-book yang dinilai oleh guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif pada materi komputer grafis mata pelajaran ddkv di SMKN 1 Sijunjung dengan menggunakan aplikasi flip pdf corporate yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan untuk mengembangkan e-book mencapai rata-rata keseluruhan oleh ahli media sebesar 92.64 dengan kategori "Sangat Valid". Kemudian dari hasil penilaian rata-rata keseluruhan yang telah dilakukan oleh ahli materi mendapatkan perolehan sebesar 88.47 dengan kategori "Sangat Valid". Selanjutnya penilaian rata-rata keseluruhan yang telah dilakukan dari aspek praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 88.88% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan pada

praktikalitas siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 84.25% dengan kategori "Sangat Praktis".

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dari penelitian pada pengembangan e-book interaktif pada materi komputer grafis mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X di SMKN 1 Sijunjung dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahap Analysis (Tahap Analisis), Design (Desain), Development (Tahap Pengembangan), Implementation (Tahap Implementasi), Evaluation (Tahap Evaluasi). Pembuatan e-book ini dilakukan dengan aplikasi flip pdf corporate untuk menghasilkan pembelajaran yang valid dan praktis.

Uji validitas pada e-book ini dilakukan oleh 3 validator ahli media dengan 2 dosen UPGRISBA (Universitas PGRI Sumatera Barat) dan 1 guru SMKN 1 Sijunjung, sedangkan validator ahli materi oleh 2 guru SMKN 1 Sijunjung. Untuk ahli media mendapatkan validasi media 92.64% dengan kategori sangat valid, validitas materi sebesar 88.47% dengan kategori valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book interaktif pada materi komputer grafis mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X di SMKN 1 Sijunjung dinyatakan sangat valid.

Pada uji praktikalitas pengembangan e-book dari data praktikalitas guru mendapatkan 88.88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon siswa diperoleh nilai sebesar 84.25% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon dari guru dan siswa dalam menggunakan e-book sangat praktis digunakan dalam proses

pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A., & Hukrandi, H. (2024). Islamic Religious Education Lesson Learning Design Using the ADDIE Model: Conceptual Framework and Practice in Elementary Schools (Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual dan Praktik di Sekolah Dasar). *Shautut Tarbiyah*, 30(1), 137-146.
- Apriyanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book Pada Materi Microsoft Word Kelas VII di SMPN 2 Ngabang (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Cahyono, V. N. A., & Ambarwati, R. (2025). Pengembangan E-Book Interaktif sebagai Sumber Belajar Submateri Animalia Invertebrata untuk Melatihkan Kemandirian Siswa SMA Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 14(1), 001-015.
- Fadilah, L. N., & Sulistyowati, H. (2022). Keefektifan dan Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar e-Modul Berbasis Aplikasi Flip Pdf Corporate. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4014-4024.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. *Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Pardosi, J. P. (2025). Identifikasi Tumbuhan Famili Zingiberaceae di Kawasan Taman Buah Lubuk Pakam Deli Serdang Dalam Pengembangan Modul Bahan Ajar Biologi (Doctoral dissertation).
- Paskah Rumbewas, A. B., & Purnomo, T. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Materi Ekosistem untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 13(1), 228-242.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363- 374.