

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *E-BOOK*
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN
GRAFIS**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Kepada Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh,

**YENZI RAFLI
NIM : 17076150/ 2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

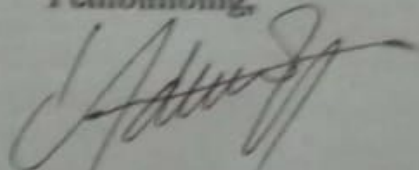
PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *E-BOOK* INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Nama : Yenzi Rafli
NIM/ BP : 17076150/2017
Program Studi : Pendidikan Tekni Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Disetujui Oleh :

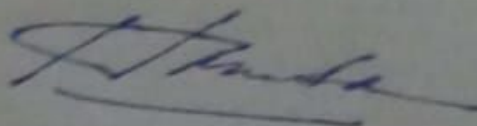
Pembimbing,



Muhammad Adri, S.Pd, M.T
NIP. 19750514 200003 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Modul Berbasis *E-Book* Interaktif
Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Nama : Yenzi Rafli

NIM/BP : 17076150/2017

Program Studi : Pendidikan Tekni Informatika

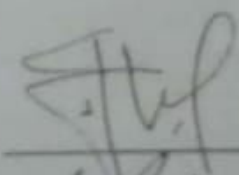
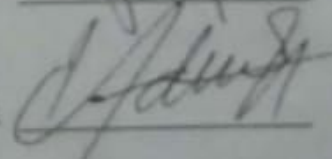
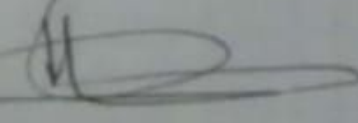
Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom
2. Anggota : Muhammad Adri, S.Pd, M.T
3. Anggota : Drs. Almasri, M.T

1. 
2. 
3. 

"Ilmu itu hayatnya islam dan tongkatnya iman.

Barang siapa yang mengajarkan ilmu, maka Allah akan menyempurnakan pahalanya, dan barang siapa yang akan mengajarkan ilmu lalu mengamalkannya, maka Allah akan mengajarkan segala apa yang belum diketahuinya"

(H.R. Abu Syahi).

"sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (suatu urusan). Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah kamu berharap"

(Q.S Al-Insyirah ayat 5-8).

Alhamdulillah...

Hari ini, ditengah kebimbangan dan kegamangan.

Setitik kebahagiaan telah ku genggam.

Sepengal keberhasilan telah kuraih.

Ya Allah...

Pada secuil goresan ini, izinkanlah aku persembahkan setitik keberhasilan yang telah engkau berikan kepadaku untuk kedua orang tuaku, keluarga, dosen dan teman-temanku.

Dengan penuh rasa syukur ku kepadamu ya... Alloh

Kupersembahkan Tugas Akhir/ Skripsi ini untuk Ayahanda dan Ibunda ku Tercinta :

R a j u l i (A l m) & A n i m a r

yang selalu senantiasa membimbing dan men-do'a kan ku selama ini, atas segala curahan kasih sayang yang telah engkau berikan selama ini, tanpa ada dirimu mungkin semua ini tidak akan pernah tercapai. Dan juga tidak lupa buat kakak abang & Adikku : Rafiyu Anita, Refi Rafli & Chairul Raffizar yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, semangat dan do'anya untuk ku.

Terimakasih yang teramat dalam kepada
Bapak dan Ibu Dosen Elektronika dan Teknik Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Padang dengan segala bantuannya,
Spk. Muhammad Aidi, S.Pd. M.T, Spk. Dr. Astrul Huda, S.Kom. M.Kom, dan
Spk. Drs. Alimari, M.T sekali lagi saya ucapkan terimakasih banyak atas
bimbingannya.

Dan tidak terlupakan juga saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya atas
bantuan dan nasihatnya dari teman-teman seperjuangan "padang 2017" yang telah
menjadi saudara bagiku, atas kebersamaannya sekali lagi saya ucapkan terimakasih.
Semoga kekhawatiran ini tetap terjalin tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Created By...

Yenzi Rafli
17076150/2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis tugas akhir dengan judul " Pengembangan Modul Berbasis *e-book* Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis" ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, kecuali beberapa masukan dan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis tugas akhir ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Januari 2019

Saya yang Menyatakan



Yenni Rafli

ABSTRAK

Yenzi Rafli : PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *E-BOOK* INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

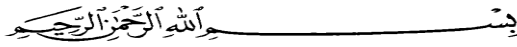
Salah satu keberhasilan suatu lembaga kependidikan khususnya SMK dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah bagaimana upaya pendidikan dalam menyampaikan informasi ilmu pengetahuan terhadap siswa di sekolah guna tercapainya tujuan pembelajaran. Banyaknya kendala yang hadir disaat proses pembelajaran berlangsung seperti ketidak hadirannya siswa disekolah dengan berbagai macam alasan serta ketidak hadirannya guru pada saat proses belajar dikelas menjadi suatu permasalahan didalam pendidikan di sekolah. Oleh Karen itu media pembelajaran merupakan salah satu solusi agar siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri guna mengejar ketertinggalan pelajaran.

Tujuan dari pengembangan modul berbasis *e-book* interaktif ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia yang dirancang menggunakan aplikasi 3D PageFlip Profesional dan beberapa aplikasi pendukung lainnya. Susunan struktur materi pada *e-book* ini menggunakan metode *Exploratory Tutorial* dan model pengembangan pada pembuatan *e-book* interaktif ini menggunakan model pengembangan IDI (*Instructional Development Institute*) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: 1) tahap menganalisis kebutuhan, 2) tahap pengembangan dan 3) tahap penilaian atau uji kelayakan.

Hasil dari pembuatan *e-book* interaktif ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran yang berisikan materi dan video tutorial pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia. Aplikasi *e-book* ini sudah di uji kelayakan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi dan dinyatakan dalam aspek isi dengan tingkat kevalidan rata-rata 0,95 sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan tingkat.

Kata kunci: *E-book* interaktif, media pembelajaran, dasar desain grafis

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang bertujuan **Pengembangan Modul Berbasis E-book Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.**

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenallah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Pimpinan Jurusan Teknik Elektronika..
3. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik Informatika.
4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd. M.T selaku Pembimbing.
5. Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom. M.Kom selaku Tim Penguji.
6. Bapak Drs. Almasri, M.T selaku Tim Penguji.
7. Seluruh Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
8. Siswa – siswi SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
9. Rekan – rekan mahasiswa UNP, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teristimewa kepada orang tua, kakak, adik dan semua keluarga serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah Yang Maha Kuasa.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan, terdapat kekurangan dan kejanggalan yang tidak disengaja. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan Tugas Akhir ini dimasa yang akan datang.

Akhirkata penulis berharap semoga tulisan ini dapat member rmanfaat, terutama bagi penulis sendiri dan para pembaca serta untuk kemajuan dunia pendidikan pada umumnya.

Padang, November 2018

Yenzi Rafli

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Pengembangan Intruksional	7
1. Konsep Dasar Pengembangan Intruksional	7
2. Model Pengembangan Intruksional	8
B. Modul Pembelajaran.....	16
1. Dasar Modul Pembelajaran.....	16
2. Tujuan Modul Pembelajaran.....	17
C. <i>E-book</i> Interaktif.....	18
1. Fungsi dan Tujuan Penggunaan <i>E-book</i>	20

2. Manfaat <i>E-book</i>	21
D. Mata Pelajaran Desain Grafis	22
E. Pengorganisasia Struktur Materi Ajar	25
1. <i>Clasic Tutorial</i>	25
2. <i>Knowledge-paced tutorial</i>	26
3. <i>Exploratory Tutorial</i>	26
4. <i>Generated Lesson</i>	27
F. Validitas.....	27
G. Aplikasi Pendukung Pengembangan	28
H. Penelitian Yang Relevan	30
BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN.....	32
A. Pengorganisasian Struktur Materi Ajar Pada <i>E-book</i>	32
B. Pengembangan Media Dengan IDI	33
1. Tahap Penentuan (<i>Define</i>)	33
2. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	40
3. Tahap Penilaian (<i>Evaluation</i>)	47
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil.....	50
B. Pembahasan	60
C. Hasil Uji Validitas Pengembangan <i>E-book</i> Interaktif	69
BAB V. PEUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Arsitektur <i>Clasisc Tutorial</i>	25
2. Arsitektur <i>Knowledge-paced tutorial</i>	26
3. Arsitektur <i>Exploratory tutorial</i>	26
4. Arsitektur <i>Generated lasso</i>	27
5. Arsitektur <i>Exploratory tutorial</i>	32
6. Rancangan <i>Flowchart</i>	40
7. Rancangan Tampilan Halaman Awal	41
8. Rancangan Tampilan Halaman Vidio Tutorial Petunjuk	42
9. Rancangan Tampilan Soal Latihan	43
10. Rancangan Tampilan Halaman Kata Pengantar	44
11. Rancangan Tampilan Halaman Daftar Isi	45
12. Rancangan Tampilan Halaman Materi	46
13. Rancangan Tampilan Halaman Latihan	47
14. Tampilan Halaman Utama (Cover)	50
15. Tampilan Vidio Tutorial Petunjuk	51
16. Tampilan Halaman Daftar Isi	52
17. Tampilan Pertama Soal Latihan	53
18. Tampilan Soal Latihan	54
19. Tampilan Nilai Hasil Soal Latihan	54
20. Tampilan Halaman Kata Pengantar	55
21. Tampilan Halaman Materi KD 3.6, 4.6	56
22. Tampilan Halaman Materi KD 3.7, 4.7	57
23. Tampilan Halaman Materi KD 3.8, 4.8	57
24. Tampilan Halaman Soal Latihan	59
25. <i>Create New</i>	60
26. <i>New Project</i>	61
27. <i>Import</i>	61

28. Tampilan Modul Yang Diimport	62
29. Tampilan Pengeditan modul	62
30. Tampilan Propertis Pengaturan Tombol	63
31. Tampilan <i>Action</i> Pengaturan Tombol	63
32. Tampilan Publish <i>E-book</i>	64
33. Tampilan <i>Pubish</i> dan <i>Convert E-book</i>	65
34. Tampilan Pertama Soal Latihan	65
35. Tampilan Soal pada Soal Latihan	66
36. Tampilan Nilai Hasil Pada Soal Latihan.....	67
37. Tampilan Properties	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	23
2. Kompetensi Pencapaian	37
3. Penilaian Validitas	48
4. Data Hasil Validitas Media	69
5. Data Hasil Validitas Materi.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar validitasi Ahli Media <i>E-Book</i> Interaktif	74
2. Lembar validitasi Ahli Materi <i>E-Book</i> Interaktif	76
3. Tabel Hasil Perhitungan Angket	78
4. Surat keterangan izin penelitian sekolah.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMK adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan mampu untuk menciptakan siswa-siswi yang beriman, bertakwa serta kreatif dan mandiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari. SMK juga merupakan suatu harapan bangsa agar dapat membangun bangsa ini menjadi bangsa yang kuat dan maju, sehingga SMK mempunyai peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia, sebab dapat mempersiapkan tenaga kerja yang terampil dan terdidik yang diperlukan dalam dunia kerja. Untuk itu SMK sangat penting diperhatikan dalam pengembangannya karena merupakan tujuan dan harapan bangsa ini untuk memberdayakan masa depan negeri ini menjadi bangsa yang maju dan mampu bersaing dengan Negara luar, oleh karena itu kualitas SMK perlu dijaga dan dipelihara agar dapat menciptakan generasi bangsa yang bermutu serta mampu bersaing dalam mengelola kehidupan bangsa ini menjadi bangsa yang lebih baik dikedepan harinya. Dalam hal pengembangan ini selain dari segi finansial, pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar kualitas pendidikan dapat dicapai sebagaimana mestinya dimana pembelajaran merupakan inti dari sebuah kesuksesan di lembaga kependidikan.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada tingkat keaktifan siswa pada proses pembelajaran seperti pada SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya jurusan Multimedia dalam proses pembelajarannya yang

digunakan oleh guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran dikarenakan metode yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya kurang bervariasi dalam hal penggunaan media pembelajaran. Masalah belajar mengajar di sekolah yang masih sering dijumpai di antaranya proses pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik, peserta didik cenderung hanya pasif dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dari pengamatan selama di sekolah, ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar peserta didik menjadi sering terkendala. Faktor-faktor tersebut di antaranya setiap siswa-siswi memiliki kemampuan daya serap materi yang berbeda-beda. Dengan perbedaan ini guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswa-siswinya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa-siswi sehingga potensi yang ada dalam diri siswa-siswi dapat dikembangkan secara optimal.

Penerapan media untuk belajar kurang optimal. Beberapa materi pembelajaran masih belum ada media yang tepat untuk belajar. Dengan adanya media belajar yang tepat, siswa-siswi dapat lebih terfokus dalam proses pembelajaran yang mandiri. Pada zaman modern ini, media pembelajaran telah menjadi salah satu komponen yang penting dalam sebuah pembelajaran.

Ketidak hadirannya guru di kelas karena ada rapat sehingga proses belajar mengajar tidak bisa berjalan. Beberapa siswa-siswi ada yang tidak

hadir kesekolah karena sakit dan ada pula yang ijin karena mengikuti kegiatan perlombaan antar sekolah, sehingga siswa yang mewakili sekolah tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar selama mengikuti lomba tersebut. Hal ini terlihat pada absensi kehadiran siswa-siswi kelas X jurusan Multimedia selama satu semester sekitar 20% siswa-siswi tidak hadir kesekolah dari jumlah siswa-siswi satu kelas 20 orang namun siswa-siswi diharuskan mengejar ketertinggalan materi dengan belajar secara mandiri guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan diskusi dengan guru Kompetensi Keahlian Multimedia, pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang mempunyai tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa terutama dalam hal pengoperasian *software* seperti *CorelDraw* dan belum adanya media pembelajaran yang digunakan pada pokok bahasan *CorelDraw*. Khususnya untuk Kelas X jurusan Multimedia masih banyak siswa mengalami kesulitan misalkan dalam pengoperasian *software CorelDraw*. Hal ini dapat dilihat ketika guru mendemostrasikan langkah pembuatan suatu desain logo dengan di depan kelas masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengikuti langkah pembuatan desain tersebut, sehingga guru harus menjelaskan berkali-kali dan terkadang juga guru harus mendatangi tempat kerja siswa (komputer siswa) untuk menjelaskan kembali, lalu guru baru dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik, efektif dan mudah digunakan. Untuk itu, dalam penelitian ini dilakukan Pengembangan Modul berbasis *E-book*

sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya kelas X jurusan Multimedia. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan siswa-siswi akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan masih mengunakan papan tulis, buku teks dan infokus sebagai alat peraga dari guru dalam menjelaskan materi khususnya praktik mendesain langsung sehingga belum ada media pembelajaran yang praktis digunakan guru dan siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis agar siswa dapat belajar aktif, kreatif dan mandiri.
2. Beberapa siswa-siswi ada yang tidak hadir kesekolah karena sakit dan ada pula yang ijin karena mengikuti kegiatan perlombaan antar sekolah, sehingga diharuskan belajar secara mandiri untuk mengejar ketertinggalannya.

C. Batasan Masaalah

Berdasarkan identifikasi masaalah diatas, permasalahan dibatasi pada:

1. Pengembangan modul berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran

Dasar Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi 3D PageFlip Profesional, yang didukung dengan beberapa aplikasi lainnya seperti ; Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Macromedia Flash 8, Camtasia Studio 7, Microsoft Word dan Adobe Flash Player.

2. Media pembelajaran yang akan dibuat menyajikan materi pembelajaran dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar antara lain ; (1) KD 3.6, (2) KD 3.7 dan (3) KD 3.8 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, fokus masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana proses pengembangan modul berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

E. Tujuan

Tujuan dari pengembangan modul berbasis *e-book* interaktif pada tugas akhir ini adalah dapat merancang proses pengembangan modul berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

F. Manfaat

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Sekolah

Media yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran oleh guru Desain Grafis di SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya sehingga dapat menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

2. Peserta didik

- a. Untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

3. Mahasiswa

Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran *e-book* interaktif dengan menggunakan aplikasi 3D PageFlip Profesional.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *e-book* interaktif ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *e-book* interaktif ini dapat dijadikan sebagai sarana media pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Aceh Barat Daya.
2. Pembuatan *e-book* interaktif ini menggunakan beberapa aplikasi multimedia sebagai aplikasi pendukung.
3. Pembuatan *e-book* interaktif ini menggunakan model pengembangan IDI (*Instruksional, Development, Institute*) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu; tahap analisis, tahap perancangan dan evaluasi.
4. Pembuatan dan perancangan *e-book* interaktif ini telah melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari uji kelayakan ini dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan setelah merancang dan membuat *e-book* interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan media berikutnya, materi pada mata pelajaran dasar desain grafis perlu diperluas dan lengkap.
2. Pada Pembuatan berikutnya, media pembelajaran dasar desain grafis ini

dibuat dengan lebih baik dan menarik, tidak hanya berbentuk *e-book* interaktif saja.

3. Setelah pembuatan *e-book* interaktif ini diselesaikan, uji kelayakan tidak hanya sebatas uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, lanjutkanlah ketahap uji praktikalitas agar siswa ikut terlibat dalam menguji media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarmo. 2012. *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. Tersedia di: <http://blog.alimsumarno.com/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>. Di akses pada tanggal 9 September 2018.
- Haris D. 2011. *Panduan Lengkap E-book: Strategi Pembuatan dan Pemasaran E-book*. Cakrawala. Jakarta.
- Hendriyadi. 2014. *Content Validity (validitas isi)* . Tersedia di: <https://teorionline.files.wordpress.com/2014/07/010614-content-validity.pdf>. Diakses pada tanggal 24 september 2018.
- Ilmu Computer. *Pengertian Software*. Tersedia di: <https://dosenit.com/ilmu-komputer/komputer-dasar/pengertian-software>. Diakses pada tanggal 20 September 2018.
- I Made Tegeh & I Made Kirna. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Tersedia di: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>. Diakses pada tanggal 28 November 2018.
- Kristi Noviala Sanipar. 2014. *Aplikasi Tracer Study Online Universitas Widyatama*. Tersedia di: https://scholar.google.com/scholar?q=related:BY9USZxXTvoJ:scholar.google.com/&scioq=&hl=id&as_sdt=0,5. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2018.
- Mudlofir. 2011. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhammad Adri. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Tersedia di: <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/01/adri-multimedia-pengajaran.pdf>. Diakses pada tanggal 21 september 2018.
- Muhammad Adri & Nelda Azhar. 2008. *Uji Validitas dan Reabilitas Paket Multimedia Interaktif*. Tersedia di: http://www.ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2008/03/nelda_adri_makasemnas2008.pdf. Diakses pada tanggal 24 september 2018.
- Mohammad Syamsul Anam. 2017. *Model-model Penelitian Pengembangan*. Tersedia di: <https://syamsulanam42.blogspot.com/2017/09/model-model-penelitian-pengembangan.html>. Diakses pada tanggal 28 November 2018.
- Restiyowati. 2012. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA*. Tersedia di: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/167/102>: Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018.