



## Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva pada Materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia Kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta

Indah Susanty<sup>1</sup>, Roni Faslah<sup>2</sup>, Mayang Riyantie<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [indahsusanty12345@gmail.com](mailto:indahsusanty12345@gmail.com)

**Abstract.** Vocational education in Vocational High Schools (SMK) requires innovative, interactive, and industry-relevant learning media to support students' independent and competency-based learning. However, learning activities in the subject Communication in the Workplace for Grade XI MPLB at SMKN 62 Jakarta are still dominated by lecture-based methods with limited instructional media, resulting in low levels of student independence and understanding. This study aimed to develop and examine the feasibility, practicality, and effectiveness of an interactive e-book based on Canva for Oral Communication materials in Indonesian Language. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included 36 students in the needs analysis stage, 5 students in the small-scale trial, and 31 students in the large-scale trial. Data were collected through observation, questionnaires, learning outcome tests, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The validation results indicated that the Canva-based interactive e-book was categorized as very feasible, with validation percentages of 100% from the material expert, 88.24% from the media expert, and 95% from the language expert. The small-scale trial showed a practicality percentage of 82.2%, while the large-scale trial reached 88.39%, both classified as very practical. In addition, the pre-test and post-test results in the large-scale trial demonstrated an increase in students' average scores and a higher number of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM). Therefore, the Canva-based interactive e-book is feasible, practical, and effective as a learning medium to enhance students' understanding, motivation, and independent learning in Oral Communication for vocational high school students.

**Keywords:** ADDIE; Interactive E-Book; Instructional Media; Oral Communication; Vocational High School

**Abstrak.** Pendidikan vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut tersedianya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja agar siswa mampu belajar secara mandiri dan kompeten. Namun, pembelajaran Komunikasi di Tempat Kerja di kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta masih didominasi metode ceramah dengan keterbatasan media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya kemandirian dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran e-book interaktif berbasis Canva pada materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 36 siswa pada tahap analisis kebutuhan, 5 siswa pada uji coba kecil, dan 31 siswa pada uji coba besar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, tes hasil belajar, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis Canva berada pada kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 100%, ahli media 88,24%, dan ahli bahasa 95%. Hasil uji coba kecil memperoleh persentase kepraktisan sebesar 82,2% dan uji coba besar sebesar 88,39% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil pre-test dan post-test pada uji coba besar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa serta bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, e-book interaktif berbasis Canva dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemandirian belajar siswa SMK pada materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** ADDIE; E-Book Interaktif; Komunikasi Lisan; Media Pembelajaran; SMK

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan vokasi di SMK bertujuan menghasilkan lulusan siap kerja melalui pembelajaran berbasis kompetensi yang sistematis dan relevan dengan industri. Keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang interaktif dan inovatif,

Naskah Masuk: 18 November 2025; Revisi: 21 Desember 2025; Diterima: 13 Januari 2026; Tersedia: 15 Januari 2026

terutama dengan integrasi teknologi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Avanda & Pratiwi, 2024). Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pengajaran, memungkinkan akses fleksibel terhadap informasi melalui media seperti e-book interaktif yang dilengkapi elemen multimedia, simulasi, dan umpan balik langsung (Kusstianti et al., 2025). Studi Malay et al. (2025) dan Agustian et al. (2022) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi di SMK meningkatkan kualitas pendidikan, kompetensi siswa, dan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran daring.

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam memfasilitasi pemahaman materi secara efektif dan menarik. Penelitian Ramadhan & Darmawan (2025) serta Ramadhan et al. (2020) menunjukkan bahwa media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK, dengan motivasi sebagai faktor dominan. E-book interaktif, yang mengintegrasikan video, audio, animasi, dan hyperlink, menawarkan fleksibilitas akses melalui perangkat mobile, mendukung pembelajaran mandiri dan menyesuaikan dengan gaya belajar digital siswa (Nainggolan et al., 2024).

Hasil observasi dan penyebaran angket di SMKN 62 Jakarta pada mata pelajaran Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI MPLB menunjukkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Seluruh siswa (100%) menyatakan tidak adanya buku ajar khusus, menyebabkan ketergantungan pada penjelasan guru dan PowerPoint sederhana. Sebanyak 91,7% siswa mengalami kesulitan belajar mandiri, 80,5% merasa penjelasan lisan kurang membantu tanpa media tambahan, dan 83,3% kesulitan saat ulangan. Namun, 91,6% mendukung e-book sebagai pegangan, dengan 100% siswa telah memiliki aplikasi Canva, menandakan kesiapan teknologi.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pendekatan deep learning, serta penerapan pembelajaran kontekstual (Yunita et al., 2025). Dominasi metode ceramah dan pembelajaran pasif berpotensi menghambat pengembangan keterampilan komunikatif yang menjadi kompetensi esensial abad ke-21, seperti kemampuan berbicara di depan umum, berkomunikasi profesional, dan penanganan tamu (Amir et al., 2024).

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan e-book interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran lain, seperti keuangan kas kecil (Anggraeni, 2024) atau teks anekdot (Sarah & Fatimah, 2025), serta media untuk Humas dan Keprotokolan (Widya & Turen, 2020) atau Bahasa Inggris (Utari, 2014). Namun, belum ada studi spesifik yang mengembangkan e-book interaktif berbasis Canva untuk Komunikasi di Tempat Kerja, yang unik karena menggabungkan teori dan praktik komunikasi lisan profesional. Kesenjangan ini menciptakan

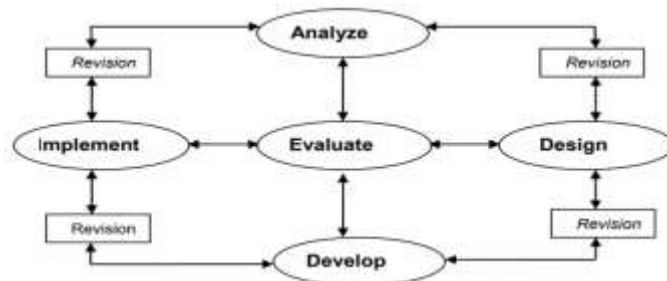
urgensi untuk inovasi yang mendukung kemandirian belajar abad 21 dan prinsip Merdeka Belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis Canva pada materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran Komunikasi di Tempat Kerja. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang inovatif, fleksibel, dan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta kemandirian siswa SMK dalam menghadapi tuntutan pembelajaran dan dunia kerja abad ke-21.

## 2. METODE PENELITIAN

Ditinjau dari tujuannya dalam menghasilkan suatu produk pembelajaran, penelitian ini digolongkan sebagai Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sekaligus menghasilkan produk baru yang inovatif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2025). Sejalan dengan pendapat Sugiyono dalam (Slamet, 2022), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan secara luas.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-book interaktif berbasis Canva pada materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran Komunikasi di Tempat Kerja. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pengembangan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE.

*Sumber: (Marlinda, 2023).*

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan permasalahan di kelas. Tahap *design* mencakup perancangan struktur e-book, materi, dan instrumen penelitian. Tahap *development* meliputi pengembangan e-book interaktif serta validasi oleh ahli media,

ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kecil dan uji coba besar kepada siswa. Tahap *evaluation* bertujuan menilai kelayakan dan kepraktisan produk untuk perbaikan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respon siswa terhadap penggunaan e-book interaktif. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan arsip pengembangan produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dilakukan berupa komentar, kritik, dan saran dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa selama proses validasi tersebut. Selain itu, peneliti juga memakai analisis statistik deskriptif kuantitatif, yaitu skor penilaian dari setiap instrumen dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase ini memberikan gambaran tentang seberapa layak media pembelajaran tersebut dilihat dari aspek media, materi, dan kebahasaan. Analisis ini penting untuk menilai kualitas media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Persentase hasil perhitungan ini kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan berikut (Yulianti, 2019):

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan.

Keterangan	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat ditentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan e-book interaktif berbasis Canva yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Komunikasi di Tempat Kerja.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan pada tahap analisis diperoleh berdasarkan penyebaran kuesioner kebutuhan kepada siswa kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta. Hasil tahap

analisis melalui kuesioner kepada 36 siswa mengungkap 100% tidak tersedia buku pegangan khusus, 91,7% kesulitan belajar mandiri, 80,5% kurang terbantu tanpa media tambahan, dan 83,3% kesulitan ulangan; namun 91,6% membutuhkan e-book dengan 100% kesiapan Canva, menegaskan kebutuhan media digital interaktif untuk pembelajaran mandiri.

Tahap desain menghasilkan rancangan sistematis e-book mencakup sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi Komunikasi Lisan (berbasis ATP), latihan soal, rangkuman, dan video, dengan tampilan visual Canva menggunakan font sederhana, warna harmonis, ilustrasi relevan, serta elemen interaktif berupa hyperlink Google Form, tautan video, dan ikon navigasi untuk akses fleksibel melalui PDF.

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan produk menjadi e-book interaktif berbasis Canva. Pada tahap ini dilakukan pembuatan e-book, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan awal media pembelajaran. Sebelum diimplementasikan, e-book divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, menggunakan angket validasi yang telah disusun pada tahap desain. Proses validasi bertujuan memastikan kelayakan e-book dari aspek isi, kebahasaan, dan tampilan visual agar layak digunakan sebagai media pembelajaran (Amaliah et al., 2022). Berikut hasil validasi dari para ahli:

**Tabel 2.** Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Materi.

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Skor
Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran terhadap ATP	Sangat Baik	5
	Kesesuaian alur tujuan pembelajaran (ATP)	Sangat Baik	5
	Kejelasan petunjuk belajar dalam e-book	Sangat Baik	5
	Kejelasan materi yang disajikan	Sangat Baik	5
	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Sangat Baik	5
	Pemberian umpan balik kepada siswa	Sangat Baik	5
	Kesesuaian isi materi dengan konsep keilmuan	Sangat Baik	5
	Kedalaman pembahasan materi	Sangat Baik	5
	Kesesuaian cakupan materi dengan kompetensi	Sangat Baik	5
	Ketepatan dan kelogisan urutan materi	Sangat Baik	5
	Kesesuaian materi dengan kondisi aktual	Sangat Baik	5
	Sistematika penyampaian materi secara logis	Sangat Baik	5
	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	Sangat Baik	5
Isi	Ketepatan pemilihan soal dengan materi	Sangat Baik	5
<b>Total Skor</b>			<b>70</b>
<b>Persentase Nilai</b>			<b>100</b>

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

**Tabel 3.** Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Media.

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Skor
Tampilan	Tampilan keseluruhan e-book menarik dan profesional	Sangat Baik	5
	Kualitas desain e-book mendukung proses pembelajaran	Sangat Baik	5
	Kualitas tampilan gambar jelas dan tidak buram	Sangat Baik	5
	Kualitas video pembelajaran jelas dan sesuai kebutuhan	Sangat Baik	4
	Tampilan tombol navigasi mudah dikenali	Sangat Baik	5
	Media pembelajaran mudah dioperasikan	Baik	4
	Efisiensi penggunaan teks dan gambar dalam e-book	Baik	4
Kualitas Teknis	Link Google Form latihan soal berfungsi dengan baik	Sangat Baik	5
	Perpindahan halaman dan tombol navigasi berjalan dengan baik	Baik	4
	Link video pembelajaran dapat diakses dengan lancar	Cukup	3
Desain Isi Media	Kesesuaian penggunaan jenis huruf	Baik	4
	Kesesuaian warna dan ukuran teks	Baik	4
	Keselarasan penggunaan spasi antar teks	Sangat Baik	5
Kemudahan Pengguna Media	Tata letak (layout) tertata rapi dan konsisten	Baik	4
	Media mudah digunakan oleh pengguna	Baik	4
	Media memudahkan proses pembelajaran mandiri	Sangat Baik	5
	Petunjuk penggunaan membantu memahami fitur interaktif	Sangat Baik	5
<b>Total Skor</b>			<b>75</b>
<b>Persentase Nilai</b>			<b>88,24</b>

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

**Tabel 4.** Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Bahasa.

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Skor
Penggunaan Bahasa	E-book menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa	Sangat Baik	5
	Penulisan kalimat jelas dan mudah diikuti	Sangat Baik	5
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran	Sangat Baik	5
Ketepatan Bahasa	Penggunaan ejaan kalimat tepat sesuai kaidah bahasa	Sangat Baik	5
	Kalimat disusun dengan tepat dan runtut	Baik	4
	Struktur pemilihan kata jelas dan tepat	Sangat Baik	5
	Bahasa yang digunakan konsisten sepanjang e	Sangat Baik	5

	book		
	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	Sangat Baik	5
	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	Sangat Baik	5
Keterbacaan dan Komunikatif	Kalimat atau bahasa mudah dipahami oleh siswa	Sangat Baik	5
	Teks mengalir secara logis dan mudah diikuti pembaca	Baik	4
	Istilah teknis diberi penjelasan yang memadai	Baik	4
<b>Total Skor</b>			<b>57</b>
<b>Persentase Nilai</b>			<b>95</b>

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

Setelah media pengembangan telah dinyatakan layak oleh ketiga ahli tersebut, kemudian peneliti melakukan uji coba kecil kepada lima orang siswa lalu uji coba besar kepada tiga puluh satu orang siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa dan kelayakan media pengembangan. Berikut ini hasil uji coba kecil:

**Tabel 5.** Respon Siswa Uji Coba Kecil.

No	Responden	Total Skor
1	RJH	82
2	SZP	84
3	RAS	81
4	FZ	83
5	KEP	81
<b>Total Skor</b>		<b>411</b>
<b>Persentase Nilai Total Uji coba Besar</b>		<b>82,2</b>

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

Berdasarkan Berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba kecil yang melibatkan 5 siswa kelas XI MPLB, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 411 dari skor maksimum 500. Hasil perhitungan menggunakan rumus indeks kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 82,2%. Mengacu pada kriteria kepraktisan media pembelajaran, nilai tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga media pembelajaran berupa e-book interaktif dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 6.** Masukan atau Saran Siswa Uji Coba Kecil.

No	Pertanyaan	RJH	SZP	RAS	FZ	KEP
1	Apa yang mudah atau menyenangkan saat menggunakan e-book?	Tampilan menarik	Mudah mencari bab	Tulisan jelas jadi dapat dipahami	Mudah dipahami karena mudah diakses lewat hp	Audio & visual membantu
2	Apa yang membingungkan atau sulit saat menggunakan ebook?	Tidak terbiasa	Mencari tombol rangkuman	Link & tombol bab	Tombol halaman	Jaringan internet lambat
3	Fitur apa yang perlu diperbaiki?	Tidak ada	-	-	Warna	Warna dibuat lebih soft
4	Saran, kritik, atau masukan untuk perbaikan e-book ini	Menarik & memotivasi	Tambah tombol rangkuman	Perbaiki teknis link	Warna & Elemen nya	Tambah tombol latihan soal

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

Berdasarkan masukan siswa pada uji coba kecil, e-book interaktif memperoleh respon positif karena tampilannya menarik, mudah diakses melalui gawai, serta didukung unsur audio dan visual yang membantu pemahaman materi. Namun, ditemukan beberapa kendala teknis seperti tombol rangkuman dan navigasi yang kurang optimal, keterbatasan akses internet untuk pemutaran video, serta masukan terkait pemilihan warna agar lebih nyaman digunakan. Menindaklanjuti hal tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan dan memperbaiki tombol navigasi, memastikan fungsi tautan berjalan baik, serta menyesuaikan tampilan visual guna meningkatkan kepraktisan dan kenyamanan sebelum uji coba skala besar.

Tahap implementasi yaitu melakukan Uji coba besar pada 31 siswa kelas XI MPLB yang tidak mengikuti uji coba terbatas untuk memperoleh data objektif efektivitas e-book interaktif. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test guna mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan pembelajaran menggunakan e-book interaktif hasil revisi, kemudian diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, seluruh siswa mengisi angket respon untuk menilai penggunaan e-book interaktif dari aspek isi materi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan, dan kemudahan penggunaan.

**Tabel 7.** Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Besar.

No	Nama	Pre-Test	Pre-Test Status	Post-Test	Post-Test Status
1	KNA	70	Tidak Lulus	100	Lulus
2	CSRR	100	Lulus	100	Lulus
3	MFA	80	Lulus	100	Lulus
4	AAW	100	Lulus	100	Lulus
5	SRP	100	Lulus	100	Lulus
6	NAD	90	Lulus	100	Lulus
7	MF	100	Lulus	100	Lulus
8	AAP	100	Lulus	100	Lulus
9	HA	50	Tidak Lulus	100	Lulus
10	LOS	100	Lulus	100	Lulus
11	FFP	100	Lulus	100	Lulus
12	MF	100	Lulus	100	Lulus
13	NMH	100	Lulus	100	Lulus
14	RAW	100	Lulus	100	Lulus
15	SRA	10	Tidak Lulus	50	Tidak Lulus
16	STJ	100	Lulus	100	Lulus
17	NDE	100	Lulus	100	Lulus
18	NNP	100	Lulus	100	Lulus
19	NZA	50	Tidak Lulus	100	Lulus
20	ASAK	100	Lulus	100	Lulus
21	RR	100	Lulus	100	Lulus
22	ARS	100	Lulus	100	Lulus
23	AKA	100	Lulus	100	Lulus
24	JRS	100	Lulus	100	Lulus
25	KDP	100	Lulus	100	Lulus
26	HNF	100	Lulus	100	Lulus
27	SRDK	100	Lulus	100	Lulus
28	AL	100	Lulus	100	Lulus
29	AR	70	Tidak Lulus	100	Lulus
30	NSD	60	Tidak Lulus	100	Lulus
31	YHAN	50	Tidak Lulus	80	Lulus
<b>TOTAL NILAI</b>			2.730		3.030
<b>RATA-RATA NILAI</b>			88,06		97,74
<b>BANYAK SISWA YANG LULUS</b>			24 siswa		30 siswa
<b>BANYAK SISWA YANG TIDAK LULUS</b>			7 siswa		1 siswa

Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil pre-test dan post-test pada uji coba skala besar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-book interaktif. Pada tahap pre-test, dari 31 siswa terdapat 24 siswa yang lulus dan 7 siswa yang tidak lulus dengan nilai rata-rata sebesar 88,06. Setelah penerapan e-book interaktif, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah siswa yang lulus meningkat menjadi 30 siswa, sedangkan siswa yang tidak lulus berkurang menjadi 1 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 97,74. Peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang mencapai KKM 80 menunjukkan bahwa e-book interaktif efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran komunikasi.

**Tabel 8.** Respon Siswa Uji Coba Besar.

No	Responden	Total Skor
1	AAW	80
2	CSRR	100
3	NDE	82
4	LOS	80
5	HNF	80
6	MFA	99
7	NMH	93
8	SRP	81
9	MF	90
10	STJ	80
11	AAP	80
12	JRS	80
13	NZA	82
14	SRDK	87
15	RAW	100
16	MF	90
17	RR	78
18	MFA	100
19	HA	80
20	AKA	82
21	ASAK	80
22	KDP	84
23	FFP	81
24	AL	80
25	NAD	87
26	KNA	100
27	AR	96

28	ARS	100
29	NSD	96
30	NNP	98
31	SRA	95
<b>Total Skor</b>		<b>2.721</b>
<b>Persentase Nilai Total Uji coba Besar</b>		<b>88,39</b>

*Sumber: Diolah oleh penulis, 2025.*

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba besar, diperoleh persentase nilai total uji coba besar sebesar 88,39%. Mengacu pada kriteria kepraktisan media pembelajaran, persentase tersebut berada pada rentang 81%–100%, sehingga media pembelajaran e-book interaktif dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir model ADDIE untuk menilai kelayakan, efektivitas, dan kualitas e-book interaktif berbasis Canva melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa, diikuti revisi berdasarkan saran ahli, uji coba terbatas kepada 5 siswa, serta revisi lanjutan berdasarkan respon siswa, yang menunjukkan peningkatan kualitas isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba besar pada 31 siswa dengan pre-test dan post-test serta angket respon siswa, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar, bertambahnya jumlah siswa mencapai KKM, dan persentase kelayakan media pada kategori sangat layak.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan e-book interaktif berbasis Canva pada materi Komunikasi Lisan Bahasa Indonesia untuk kelas XI MPLB SMKN 62 Jakarta berhasil dilaksanakan melalui model ADDIE, menghasilkan media pembelajaran sistematis yang dilengkapi materi visual, elemen interaktif, dan navigasi fleksibel sesuai ATP dan kebutuhan siswa SMK. Validasi ahli menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan skor ahli materi 100%, ahli media 88,24%, dan ahli bahasa 95% (kategori sangat layak  $\geq 81\%$ ), sementara uji coba menghasilkan kepraktisan 82,2% (uji kecil) hingga 88,39% (uji besar, sangat praktis) serta peningkatan hasil belajar signifikan melalui pre-test dan post-test, membuktikan efektivitas e-book dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemandirian belajar siswa.

## **REFERENSI**

- Adinda, R. Q., & Kusumadinata, A. A. (2023). Teknik Komunikasi Dalam Dunia Kerja. *Karimah Tauhid*, 2(1), 360–368. <https://Ojs.Unida.Ac.Id/Karimahtauhid/Article/View/8033/3608>
- Agustian, A., Jalinus, N., Erizon, N., Mesin, J. T., Teknik, F., Padang, U. N., Tawar, K. A., Teknologi, F., Daring, P., & Belajar, H. (2022). Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pengelasan Smaw Di Smk Negeri 1 Tanjung Baru The Impact Of Technology Factors On Students ' Output Lesson On Online Learning Of Smaw Welding Lessons At Smk Negeri 1. 4(2), 107–112.
- Ahmad Muhammad Ramadhan, D. D. (2025). Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Islam Al-Amin Suko Sukodono Sidoarjo. 6(3), 901–918.
- Alfionita Frederika Marindo, Maria Yuliana Kua, Fransiskus Xaverius Dolo, & Dek Ngruh Laba Laksana. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Canva Pada Pembelajaran Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Bagi Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(2), 670–679. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2815>
- Aliyyah, S. R., Pangesthi, L. T., Dewi, I. H. P., & Handajani, S. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Kerja (P3k) Untuk Siswa Smk Kuliner. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 232-238.
- Amaliah, A., Asmawati Azis, A., & Adnan. (2022). Uji Validitas E-Book Berbasis Studi Kasus Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X Sma Validity Testing Of E-Book Based On Case Study On Environmental Change Subject For Grade 10th.
- Anggraeni, P. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Keuangan Kas Kecil Kelas Xii Di Smkn 14 Jakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Aprilia. (2024). Pengaruh Penggunaan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 7(6), 2012–2014.
- Arumi, E. R. (2020). Pemanfaatan E-Book Interaktif Bagi Siswa Smk Muhammadiyah 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang. 11(4), 414–419.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Avanda, A. H. B., & Pratiwi, V. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Mata Pelajaran Pkk Kelas Xi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 9(2), 509-520.
- Avanda, A. H. B., & Pratiwi, V. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Mata Pelajaran Pkk Kelas Xi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 9(2), 509–520. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3651>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar.
- Collins. (2025). Media Pembelajaran Ebook Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Ips. 167–186.

- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1).
- Detia, N., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media E-Book Menggunakan Aplikasi Canva Materi Sistem Pencernaan Manusia Muatan Ipa Di Kelas V Sd Negeri 39 Pontianak Kota. *As-Sabiqun*, 5(4), 1052–1071. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V5i4.3638>
- Dewi, I., & Simamora, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Rme Berbantuan Lms-Canva Sebagai Upaya Memotivasi Siswa Yang Ditinjau Dari Sudut Pandang Filsafat Matematika. 9(2), 1018–1027.
- Dewi. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar*, 11–44.
- Dhia Fauzan. (2018). Penyusunan Modul Pembuatan Silent Compressor Satu Fasa Untuk Organisasi Kemasyarakatan Di Bidang Airbrush. 167–186.
- Dianingrum, Y. (2020). Pemahaman Siswa Sd Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Fahrunisa, F., & Susiloningsih, E. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Canva Dan Book Creator Materi Transformasi Energi Kelas Iv Sd. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5507–5512. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i5.7915>
- Fauzi, A., Fikri, A. W. N., Nitami, A. D., Firmansyah, A., Lestari, F. A., Widyananta, R. Y., Rahmah, T. S. N., & Pradana, T. W. (2022). Peran Komunikasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dalam Organisasi Di Pt. Multi Daya Bangun Mandiri (Literature Review Msdm). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(6), 588–598.
- Gultom, M., & Fathurrahman, M. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Storytelling Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Labschool Unnes. *Journal Of Classroom Action Research*, 7(Specialissue), 518–526. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Hidayanti, N. (2023). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram 2020. 1–242.
- Juliadji, F. (2024). Pengembangan Ebook Unggah-Ungguh Basa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar. 167–186.
- Kamila, K. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berorientasi Model Pembelajaran Stad Pada Sub Tema Iv Menyayangi Hewan Di Kelas Iii Sekolah Dasar. 167–186.
- Khairanni, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Di Bidang Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis Fase E Di Smkn 31 Jakarta (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Khasanah, U. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Melalui Canva Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Transaksi Jual Beli Kelas X Di Ma Syi'ar Islam Rengel Tuban (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Lasmi. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

- M, A. H., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/Jedukasi.V15i1.1758>
- Mahendra. (2019). *Media Pembelajaran. Jurnal Petik*, 5(1).
- Maknuun, L. (2024). Pengembangan Media Kartu Tod Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas V Mim 10 Tlogosadang. 40–54.
- Malay, I., Nababan, K. N., Silaban, L. W., Rajagukguk, D. S., & Fahlevi, F. (2025). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Smk Swt . *Dharma Bhakti*. 9, 4062–4067.
- Manoarfa. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv. 5–24.
- Marlinda. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Terbanggi Besar.
- Meliasari, S. (2021). Pengaruh Media Diorama Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 25 Kota Bengkulu. *Skripsi*, 10–39.
- Muhammad Ihsaan Fathoni, E. M. (2018). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Smk Kelas X. 5(1), 70–81.
- Nadia, N., Sukmanasa, E., Novita, L., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Studi, P., & Pendidikan, M. (2025). Pengembangan E-Book Berbasis Canva Pada Muatan Ilmu. 11(September), 318–323.
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. 2(3).
- Naluri Bismik Ikhwana, D. S. (2025). Perancangan E-Book Interaktif Berbantuan Canva Sebagai Media Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Padang. 6, 2461–2475.
- Ni'mah, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Profesional Pada Kompetensi Nail Art Di Smkn 3 Kota Kediri. 13(Agustus), 1–2.
- Ni'mah, M., Kusstianti, N., Dwiyanti, S., & Windayani, N. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Profesional Pada Kompetensi Nail Art Di Smkn 3 Kota Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 14(2), 234-242.
- Noviana, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Android Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis.
- Nunik Mila Sari, M. F. A. H. (2024). Implementasi Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Al Azhar Banyuwangi. 4(2), 79–88.
- Nurfitriah. (2023). Peranan E-Book Sebagai Sarana Memperkuat Literasi Dalam Mengembangkan Minat Baca Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. 183(2), 153–164.
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book Ssd Sebagai Media Pembelajaran Digital Untuk Menanamkan Akhlak Mulia Bagi Siswa Sd. *Budai: Multidisciplinary Journal Of Islamic Studies*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30659/Budai.1.2.109-118>

- Nurmilah, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Smk. 03(04), 1094–1103.
- Oktaviani, R. (2021). Pengembangan Media Mading 3d Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn 1 Hadiwarno. 167–186.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit Umm.
- Perdianti, D. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Sekolah Dasar. 25–41.
- Primadani, G. P. A. (2024). Pengembangan Media Lift The Flap Book Melalui Cerita Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Ipas Kelas 5 Sekolah Dasar. 1–23.
- Putri, T. A. (2021). Metode Penelitian Analisis Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1–23.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V4i3.5092>
- Rahman, E. S. (2020). Efektivitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa Smk. 17(2), 14–18.
- Ramadhan, H. A., Helmi, N., Mesin, J. T., Teknik, F., Padang, U. N., Tawar, K. A., Pembelajaran, M., & Belajar, H. (2020). Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Diklat Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Di Smk Negeri 5 Padang Relations Of Learning Media And Student Motivation On Learning Out- Comes For X Grade On Basic Works Of Mechanical Engineering Lesson At Smk Negeri 5 Padang. 2(1).
- Ramadhan, I. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Materi Akhlak-Ku Peserta Didik Kelas Vi Mis Hidayatul.
- Reynaldo, I. (2020). Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma.
- S, I. R., Marwiyah, S., & Rahmadani, E. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Akhlak-Ku Kelas Vi Mis Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara. *Islamika*, 6(4), 1704–1716. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V6i4.5301>
- Sa'adah, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dengan Menggunakan Adobe Animate Cc Pada Materi Bilangan Pecahan Kelas Vii Mts. 29–41.
- Sakila, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh (Bab Ii). *Karakteristik Media Pembelajaran*, 10–35.
- Santoso, A. B., Wira, H., Rahel, K., & Br, N. (2024). The Officium Nobile Journal Teori Dan Realitas Antara Pendidikan Smk Dan Sekolah Vokasi Bagi Peningkatan Daya Saing Generasi Muda Dalam Mendapatkan Kesempatan Kerja. 1–11.
- Santoso. (2025). Pemanfaatan Edotel Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Jurusan Perhotelan Smk Negeri 7 Surakarta. 2023, 7–16.
- Sari. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Elektronik (E-Book) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dalam Materi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Akuntansi Smk Pgri Pekanbaru. 3(5), 6.
- Savira, Fitria, Suharsono, & Yudi. (2018). Pembelajaran Mengelompokkan Bahan Tekstil Di Smk Karya Rini Yogyakarta Kurang Terarah Kurangnya. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 01, 1689–1699.

- Sihombing, M. H., Karim Batubara, A., & Abidin, S. (2024). Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Terhadap Mahasiswa Universitas Efarina Pematangsiantar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(23), 411–418. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.14564470>.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan ( R N D ).
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sobri, M., Lilianti, E., & Robyardi, E. (2021). Pengaruh Komunikasi Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Camat Air Kumbang Banyuwasin. *Jurnal Manajemen Dan Investasi (Maninvestasi)*, 3(2), 261–275. <https://doi.org/10.31851/Jmaninvestasi.V3i2.7383>
- Sugiono. (2015). Integrasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 13 Yogyakarta. *Biomass Chem Eng*, 49(23–6), 329. [https://eprints.uny.ac.id/53740/4/Tas Bab Iii 13416241020.Pdf](https://eprints.uny.ac.id/53740/4/Tas%20Bab%20Iii%2013416241020.pdf)
- Sugiyono. (2012). Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D , Bandung: Alfabeta, 2012, H. Ibid, H. 408 407 2. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D , 02, 47–61.
- Vidanarko, Andriani, F. (2023). Pengaruh Komunikasi Kerja, Disiplin Kerja, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus : Pada Beberapa Minimarket Indomaret Di Wilayah Kabupaten Sidoarjo). *International Journal Of Research In Science, Commerce, Arts, Management And Technology*, 05, 410–421. <https://doi.org/10.48175/Ijarsct-13062>
- Vina. (2021). Metode Penelitian A . Model Pengembangan B . Prosedur Pengembangan. 2(2), 29.
- Wahyu Hartati, T. A., Lestari, P. B., & Istiawan, N. (2024). Pengembangan E-Book Matakuliah Desain Dan Strategi Pembelajaran Berbasis Konstruktivis. *Jutech : Journal Education And Technology*, 5(1), 156–168. <https://doi.org/10.31932/Jutech.V5i1.3587>
- Windarti, I. (2019). Peranan Guru Pai Dalam Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Pai Di Sdn 2 Palembang Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. November, 54. <http://repository.radenintan.ac.id/1709/>
- Yessi Ayuni, Rohana, T. H. (2025). Pengembangan Ebook Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Persada*, 4(2), 60–67.
- Yulianti, E. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Negeri 4 Pekanbaru. 39–57.
- Yunita, Yantoro, Hadiyanto, S. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka: Tantangan, Strategi Dan Dampaknya Terhadap Praktik Pembelajaran. 10.
- Yusri, A. Z. Dan D. (2020). Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Yutria. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 9–26.