PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBANTUAN *CANVA* SEBAGAI MEDIA KETERAMPILAN MEMBACA TEKS NARASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 PADANG

Naluri Bismik Ikhwana[1], Dadi Satria[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : naluribismikikhwana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan e-book interaktif berbantuan Canva sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks narasi bagi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keterampilan membaca siswa yang disebabkan oleh kurangnya minat dan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan adalah penelitian campuran (mixed methods) dengan model 4-D yang meliputi tahapan define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif ini memiliki validitas yang tinggi, dengan persentase kelayakan isi 97,5%, penyajian 96,15%, kebahasaan 94,2%, dan kegrafikaan 91,6%. Selain itu, uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini efektif dan menarik, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-book interaktif berbantuan Canva dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Kata Kunci : *E-Book Interaktif, Canva, Media, Keterampilan Membaca Teks Narasi*

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu fondasi utama dalam proses pendidikan, karena membaca tidak hanya sekadar memahami teks, tetapi juga merupakan kunci untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Sebagai salah satu kemampuan dasar, membaca tidak hanya memungkinkan siswa untuk memahami teks tertulis, tetapi juga membantu siswa dalam berpikir kritis dalam menganalisis informasi. Menurut Wardani & Sari (2017), membaca merupakan proses yang kompleks dengan melibatkan kedua belahan otak untuk mengolah stimulus visual menjadi makna yang dapat dipahami. Keterampilan ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik siswa.

Membaca membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Proses ini dikenal sebagai literasi kritis, yang sangat penting dalam era informasi saat ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Suryadi (2021:45-58), mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki literasi membaca yang kuat lebih mampu membedakan informasi yang valid dari yang salah di tengah maraknya berita palsu. Oleh karena itu, keterampilan membaca tidak hanya membantu siswa dalam meraih prestasi akademik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang kritis dan bertanggungjawab.

Keterampilan membaca juga penting dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. *E-book* dan media digital lainnya memberikan akses yang lebih luas kepada siswa untuk membaca berbagai jenis teks. Beberapa penelitian oleh Fitriyanti (2021:170-177), menyebutkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat mendukung keterampilan membaca. Di era informasi saat ini, kemampuan membaca yang baik sangat diperlukan untuk menyaring informasi yang berlimpah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suryana (2020:99-101), menjelaskan bahwa keterampilan membaca di era informasi melibatkan kemampuan untuk mensintesis informasi dari berbagai sumber dan format media. Sejalan dengan hal itu, menurut penelitian Hidayati (2021:45-58), menegaskan bahwa kemampuan membaca di era digital tidak hanya terbatas pada pemahaman teks, tetapi juga mencangkup kemampuan untuk dapat mengevaluasi, mensintesis, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber dan berbagai format media yang berbeda.

Sejalan dengan itu, di sisi lain, rendahnya keterampilan membaca dapat menyebabkan kesenjangan dalam pencapaian akademik. Menurut Wijayanti (2019), siswa dengan keterampilan membaca rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi akademik secara keseluruhan. Hal ini menyoroti akan perlunya upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui pengajaran yang efektif, seperti penggunaan metode pembelajaran berbasis teks dan teknologi digital. Upaya ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Pentingnya keterampilan membaca juga terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan empati dan pemahaman antar budaya. Melalui membaca berbagai jenis literatur, siswa dapat mengenal perspektif dan pengalaman hidup yang berbeda. Sebuah studi oleh Marwan & Fitriani (2022:89-105), menunjukkan bahwa membaca sastra dari berbagai budaya dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan empati dan keterampilan sosial. Hal ini relevan dalam membentuk generasi muda yang lebih inklusif dan toleran terhadap perbedaan.

Kesimpulannya, keterampilan membaca merupakan elemen esensial dalam pendidikan yang berperan besar dalam pengembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa. Penting bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk terus mendorong dan memfasilitasi pengembangan keterampilan membaca melalui pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan mampu menghadapi tantangan akademik, tetapi juga menjadi individu yang berdaya dalam masyarakat.

Membaca teks narasi merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa, namun banyak tantangan yang dihadapi dalam proses ini. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya minat baca di kalangan siswa. Menurut penelitian oleh Nursyam (2020), menyatakan bahwa minat baca yang rendah dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami teks narasi. Ketika siswa tidak tertarik untuk

membaca, mereka cenderung tidak berusaha untuk memahami isi teks, yang berdampak pada keterampilan membaca mereka.

Temuan lain juga menyatakan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang digunakan dalam teks narasi. Siswa yang memiliki keterbatasan kosakata sering kali merasa sulit memahami istilah atau ungkapan yang digunakan dalam teks narasi, terutama jika teks tersebut menggunakan bahasa sastra yang kaya akan metafora dan simbolisme. Penelitian oleh Sari & Hidayati (2021:45-56), menunjukkan bahwa kesulitan dalam memahami kosakata dapat menghambat pemahaman siswa terhadap isi teks. Teks narasi sering kali mengandung istilah atau frasa yang tidak familiar bagi siswa, sehingga mereka kesulitan untuk menangkap makna keseluruhan dari cerita. Tantangan lainnya adalah rendahnya minat baca di kalangan siswa. Budaya membaca yang kurang berkembang membuat siswa merasa membaca teks narasi sebagai aktivitas yang membosankan. Yuliani & Wicaksono (2019:78-90), menemukan bahwa siswa sering kali menganggap membaca teks panjang sebagai tugas berat, sehingga mereka tidak terlibat secara emosional dengan cerita yang disajikan. Kondisi ini memperburuk kemampuan mereka untuk menganalisis dan memahami isi teks secara mendalam.

Faktor lingkungan juga berperan dalam tantangan yang dihadapi siswa. Lingkungan yang tidak mendukung, seperti kurangnya akses ke buku atau tempat yang tenang untuk membaca, dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam membaca. Menurut penelitian oleh Widiastuti (2023), lingkungan yang tidak kondusif dapat mengurangi konsentrasi siswa saat membaca. Ketidaknyamanan saat membaca dapat mengakibatkan siswa kehilangan fokus dan motivasi.

Di era digital, gangguan dari teknologi juga menjadi tantangan tersendiri dalam membaca teks narasi. Dengan adanya ponsel dan media sosial, siswa lebih sering terpapar pada konten singkat yang cenderung menurunkan kemampuan konsentrasi mereka pada bacaan panjang. Menurut Rahayu & Handayani (2023:91-102), menyatakan bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan media digital menunjukkan penurunan kemampuan dalam memahami cerita kompleks yang membutuhkan perhatian penuh. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran membaca tanpa mengurangi fokus siswa.

Selain itu, tantangan dalam membaca teks narasi juga dapat disebabkan oleh kurangnya bimbingan dari guru. Menurut penelitian oleh Chandra (2022:123-134), peran guru sangat penting dalam membimbing siswa untuk memahami teks narasi dengan baik. Tanpa bimbingan yang memadai, siswa mungkin tidak mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan untuk mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam membaca. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyadari tantangan ini dan mencari cara untuk membantu siswa mengatasi hambatan dalam membaca teks narasi.

Sebagai upaya mengatasi tantangan-tantangan ini, pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Misalnya, menggunakan pendekatan berbasis cerita interaktif atau adaptasi teks narasi menjadi media digital yang lebih menarik. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya dapat mengatasi kesulitan mereka, tetapi juga mulai menikmati dalam membaca teks narasi sebagai pengalaman yang menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Padang diketahui keterampilan membaca teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang belum sepenuhnya efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah dalam pembelajaran teks narasi. *Pertama*, pada kegiatan membaca kemampuan siswa untuk menyimpulkan isi teks narasi masih rendah, karena siswa tidak terbiasa membaca cepat. *Kedua*, siswa akan membaca apabila ditugaskan oleh guru saja, sehingga menyebabkan tingkat pemahaman dan kesadaran membaca teks narasi siswa masih rendah. *Ketiga*, kurangnya penguasaan kosakata membuat siswa kesulitan memahami dan menganalisis informasi penting yang terdapat dalam teks narasi. *Keempat*, buku yang digunakan dalam pembelajaran belum mampu menumbuhkan daya tarik, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran teks narasi. *Kelima*, kurangnya sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan di sekolah hanya buku paket dari Kemendikbud saja, terkadang guru juga menggunakan salindia untuk menambah materi. *Keenam*, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan dan kajian di atas, perlu dibuat media pembelajaran yang cocok untuk memotivasi minat dan bakat siswa dalam membaca, khususnya teks narasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Media digital kini menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber informasi dan materi pembelajaran. Menurut Prabowo & Sari (2021), mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan adanya teknologi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu bentuk media digital yang semakin populer adalah *e-book*. *E-book* menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses, memungkinkan siswa untuk membaca di mana saja dan kapan saja. Menurut penelitian oleh Widianto (2020), *e-book* memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses berbagai jenis materi pembelajaran tanpa batasan fisik. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut siswa untuk lebih mandiri dan proaktif dalam mencari informasi.

Dalam konteks pembelajaran keterampilan membaca, penggunaan media digital seperti *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa. *E-book* interaktif sering kali dilengkapi dengan elemen multimedia, seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Menurut penelitian oleh Hidayati & Rahman (2022:56-67), *e-book* interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan demikian, siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, *e-book* interaktif merupakan sebuah produk inovasi pada media pembelajaran yang menggabungkan bahan ajar *s oftware* di dalamnya yang berisi materi pembelajaran, sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami menjadi lebih jelas. Dengan menggunakan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran yang akan menambah minat siswa dalam mempelajari teks narasi, karena siswa akan lebih memperoleh suasana belajar baru yang mana dapat memudahkan siswa dalam belajar. Tidak hanya itu, siswa juga bisa mengakses *e-book* interaktif ini kapan saja dan dimana saja secara praktis, karena *e-book* interaktif hanya memerlukan teknologi seperti ponsel yang memang sudah menjadi barang wajib yang harus dimiliki.

Media pembelajaran *e-book* interaktif ini berbantuan *Canva*. Aplikasi *Canva*, sebagai salah satu alat desain grafis yang populer, menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat konten visual yang menarik. Alasan pemilihan *Canva* sebagai alat bantu dalam perancangan *e-book* interaktif adalah kemudahan penggunaannya. Menurut Santoso (2023), *Canva* memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk membuat desain yang profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Dengan antarmuka yang intuitif, *Canva* memungkinkan pengguna untuk fokus pada konten tanpa terhambat oleh aspek teknis desain.

Selain itu, *Canva* menyediakan berbagai template dan elemen grafis yang dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menciptakan *e-book* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut penelitian oleh Lestari (2021:90-101) menyatakan bahwa penggunaan template yang tersedia di *Canva* dapat mempercepat proses pembuatan materi pembelajaran. Hal ini sangat membantu dalam perancangan *e-book* interaktif yang menarik dan informatif.

Di samping itu, *Canva* juga mendukung kolaborasi, yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja sama dalam satu proyek. Menurut penelitian oleh Prasetyo (2022), fitur kolaborasi di *Canva* memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama dan berbagi ide dalam proses pembuatan konten. Dengan demikian, pemilihan *Canva* sebagai alat bantu dalam perancangan *e-book* interaktif tidak hanya mendukung aspek visual, tetapi juga aspek kolaboratif dalam pembelajaran, yang sangat penting dalam konteks pendidikan saat ini. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting untuk dilakukan guna melihat **"Perancangan *E-book* Interaktif Berbantuan *Canva* sebagai Media Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Padang".**

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelittian ini adalah campuran atau *mixed methods,* yang merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dalam satu kerangka pemikiran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam terhadap fenomena yang diteliti dengan memanfaatkan kekuatan dari kedua metode tersebut. Menurut Creswell, J. W., & Plano Clark (2018), metode penelitian campuran (*mixed methods research design*) adalah pendekatan penelitian yang cocok digunakan ketika peneliti ingin mengumpulkan dan "mencampur" data kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian serta menganalisis data tersebut dengan cara yang terintegrasi.

Sementara itu, Sugiyono (2017), menjelaskan bahwa metode penelitian campuran sebagai "metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, yaitu kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Dengan menggunakan metode survei, peneliti dapat mengumpulkan data mengenai pendapat siswa, guru, atau validator mengenai perancangan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D menggunakan metode penelitian *mixed methods.* Model 4-D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan. Model 4-D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Sesuai dengan namanya model 4-D teerdiri dari 4 tahapan umum, yaitu: (1) tahap *define* (pendefinisian), (2) tahap *design* (perancangan), (3) tahap *develop* (pengembangan), dan (4) tahap *disseminate* (penyebarluasan). Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks narasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dari penelitian ini adalah angket validasi. Alat angket validasi berupa pertanyaan dan responden diharapkan memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia. Angket ini berupa validitas media *e-book* interaktif berbantuan *Canva*. Adapun aspek penilaian yang ditentukan, yaitu (1) kelayakan isi (2) kelayakan kebahasaan, dan (3) kelayakan kegrafikan. Ketiga aspek tersebut dikembangkan menjadi beberapa pernyataan.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks analisis data deskriptif. Analisis ini berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan secara umum.

Media *e-book* interaktif dinilai oleh validator menggunakan skala *Likert.* Perhitungan data nilai akhir validitas dianalisis menggunakan skala 0-100. Analisis validitas dan praktikalitas yaitu ada lima yaitu, tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Kriteria media pembelajaran dengan media *e-book* interaktif berbantuan *Canva* ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut. Pemberian nilai dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\textbf{Nilai validitas} = \frac{\textit{skor diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \textit{x}\ \mathbf{100\%}$$

Tabel 1. Kategori Kevalidan E-book

Tingkat pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat valid
61-80	Valid

41-60	Cukup valid
21-40	Kurang valid
0-20	Tidak valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model penelitian 4-D. Model 4-D merupakan salah satu mode penelitian dan pengembangan. Sesuai dengan namanya, model 4-D terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) develop (pengembangan), dan (4) *deseminate* (penyebarluasan). Namun karena keterbatasan, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahapan perancangan saja dan tahap akhirnya hanya sampai pada validasi model *e-book* interaktif berbantuan *Canva*.

1. Hasil Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian adalah langkah awal dalam pembuatan *e-book* yang interaktif. Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan mengidentifikasi pembelajaran teks narasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang. Pada tahap ini dilakukan tinjauan terhadap kebutuhan guru, siswa, kurikulum, dan analisis konsep yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran menulis teks narasi siswa kelasVII SMP Negeri 4 Padang. Untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ibu Tahta Lawna Sakti, S. Pd. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024 di SMP Negeri 4 Padang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Tahta Lawna Sakti, S. Pd. guru pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Padang, peneliti mengajukan 16 pertanyaan terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran di Sekolah. Ibu Tahta Lawna Sakti, S. Pd. menjawab pertanyaan peneliti berdasarkan fakta di lapangan dengan menunjukkan data nilai siswa dan mengaitkannya dengan beberapa kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan 16 pertanyaan tersebut dapat disimpulkan.

Pertama, pembelajaran di kelas hanya menggunakan sumber belajar utama, yakni hanya ada buku guru dan buku siswa yang dikeluarkan oleh Kemendikbud. Selain buku tersebut, buku penunjang lain tidak tersedia, baik di kelas maupun di perpustakaan. *Kedua*, belajar menggunakan sumber belajar yang sudah ada seperti ringkasan materi di salindia yang dibuat oleh guru dan video pembelajaran, lebih dari sebagian siswa sudah baik dalam memahami isi dari teks narasi yang dibaca, meskipun ada beberapa siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Namun, sumber belajar tersebut belum cukup untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, karena sebagian besar langkah belajar hanya berupa interaksi antara siswa dan guru atau melalui ceramah saja. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh sehingga kurang memahami tujuan dari kegiatan pembelajaran. *Ketiga*, guru mengalami kesulitan merencanakan dan mengembangkan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Kendala yang dihadapi guru berupa kesulitan mengembangkan beberapa materi pelajaran, sehingga guru sedikit kesulitan untuk merancang media pembelajarannya. *Keempat*, keterbatasan sarana dan prasarana membuat guru kesulitan untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kelima, guru memerlukan media pembelajaran lain untuk menunjang proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang dibutuhkan tersebut adalah media pembelajaran yang memiliki materi yang lebih lengkap dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, contoh teks yang diberikan harus dekat dengan lingkungan siswa, agar siswa dapat mengaitkan isi teks dengan kehidupan sehari-harinya. Hal yang paling penting adalah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran hendaknya komunikatif dan bersifat interaktif agar siswa lebih mudah memahaminya.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk menelaah karakteristik siswa. Hasil penelaahan inı dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, dalam model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran membaca teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang. Karakteristik siswa yang diamati yaitu, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, minat belajar siswa dengan media elektronik berbantuan *Canva*, bentuk dan desain media pembelajaran yang diminati siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 4 Padang, yang terdiri dari 30 orang siswa, dengan usia berkisaran 12-13 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket dalam bentuk *Google Formulir* dan wawancara. Pembagian angket pada *Google Formulir* yang disebar terdiri atas 20 pertanyaan, berdasarkan pernyataan tersebut siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Alternatif jawaban menggunakan *Skala Likert* dengan empat skala penilaian, yaitu besaran skor 4 untuk jawaban Sangat Setuju (SS), besaran skor 3 untuk jawaban Setuju (S), besaran skor 2 untuk pernyataan Tidak Setuju (TS), dan besaran skor 1 untuk pernyataan Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan rekapitulasi skor hasil analisis pemahaman siswa terhadap materi, minat belajar siswa dengan media elektronik berbantuan *Canva,* bentuk dan desain media pembelajaran yang diamati siswa. Berdasarkan gambar di atas, peneliti memberikan bebrapa pertanyaan seputar media pembelajaran yang digunakan siswa saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia khusunya pada teks narasi, dari hasil wawancara tersebut siswa menyatakan selama pembelajaran siswa hanya menggunakan buku Bahasa Indonesia dari Kemendikbud dan sesekali guru juga menggunakan *Power Point* (PPT) sebagai materi tambahan. Mengenai materi di dalam buku sudah lengkap. hanya saja siswa kurang tertarik menggunakan buku teks inı, karena masih kurang banyak foto atau gambar-gambar yang menarik minat siswa.

Selain itu beberapa materi di dalamnya dianggap mudah dimengerti dan ada juga beberapa bagian yang sulit untuk dipahami. Berdasarkan hasıl angket yang diberikan kepada siswa dapat diketahui bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran baru yang bisa menggunakan media elektronik yang sesuai dengan karakteristik mereka, baik dari segi materi, penggunaan bahasa yang komuniaktif, gambar, video, hingga perpaduan warna. Hasil menunjukkan bahwa 83,2% siswa memiliki minat tinggi terhadap media pembelajaran elektronik Bahasa Indonesia yang lebih variatif dan menarik, dengan menggunakan media *e-book* Interaktif berbantuan *Canva* akan meningkatkan kreatifitas siswa.

Selain itu, sebanyak 83,9% siswa setuju bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Ini membuktikan bahwa siswa tidak hanya membutuhkan media buku saja, tetapi juga membutuhkan metode pembelajaran baru yang lebih bervariasi dalam pembelajaran. *E-book* interaktif berbantuan *Canva* yang dibuat mampu meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa sebanayak 87,4% siswa merasa antusias dalam mengerjakan tugas Bahasa Indonesia setelah mempelajari materi Bahasa Indonesia. Agar memenuhi kebutuhan tersebut, *e-book* interaktif sudah dirancang memberikan evaluasi setelah siap mempelajari materi teks narasi. Selain itu, *e-book* interaktif juga dilengkapi dengan gambar, teks, dan video yang dapat membangkitkan semanagat belajar siswa.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam perancangan *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran teks narasi siswa kelaa VII SMP Negeri 4 Padang. Capaian Pembelajaran (CP) disesuaikan dengan buku pegangan siswa Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) yang dipilih yaitu mengidentifikasi alur dalam cerita fantasi. *E-book* interaktif ini didasarkan pada pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva.* Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka ditetapkan oleh pemerintah dalam SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Risert dan Teknologi. Capaian Pembelajaran (CP) merupaakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai siswa. Capaian Pembelajaran (CP) memuat sekumpulan kompetensi dan materi yang telah disusun komprehensif dalam narasi.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk memeriksa Analisis konsep dilakukan untuk memeriksa kembali kesesuaian konsep pada buku cetak Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sumber belajar tersebut terkait dengan konsep pembelajaran teks narasi yang dirancang. Analisis ini juga dilakukan untuk memeriksa kesesesuain konsep dengan *e-book* interaktif yang akan dirancang. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa adalah buku teks Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Berdasarkan hasil analisis konsep, dapat disimpulkan *Pertama,* konsep utama materi pembelajaran teks narasi relevan dengan Kurikulum Merdeka. Konsep utama pembelajaran teks narasi dimulai dari mengidentifikasi isi teks narasi dan menyusun struktur isi teks narasi, mengungkapkan unsuriunsur teks narasi, menentukan unsur kebahasaan teks narasi, dan memproduksi teks narasi. Konsep utama ini telah tercakup dalam buku teks Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia Kurikulum Merdeka yang telah disebarkan oleh pemerintah dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran.

Kedua, meskipun buku teks Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia Kurikulum Merdeka yang digunakan telah memuat konsep utama yang relevan dengan kurikulum, rincian konsep pembelajaran teks narasi beluum terlihat secara keseluruhan dan tidak menggunakan penerapan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, *e-book* interaktif yang dikembangkan harus menjelaskan rincian konsep membaca teks narasi secara jelas dan menyeluruh dan peserta didik mampu mengaitkan pembelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.

Ketiga, kurikulum menuntut agar sumber belajar memberikan penjelasan konsep pembelajaran secara menyeluruh agar siswa dapat memahami teks melalui kegiatan, namun, dalam buku teks Cerdas Cergas Berbahasa Indonesia Kurikulum Merdeka yang digunakan siswa, hanya berupa penjelasan singkat dan contoh yang diberikan tidak dekat dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, *e-book* interaktif yang dirancang harus memuat pemaparan yang lebih detail dan contoh yang lebih imajinatif agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis konsep tersebut, konsep pembelajaran membaca teks narasi perlu disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dalam menentukan konsep utama untuk media pembelajaran membaca teks narasi, hasil analisis kurikulum dan analisis konsep dijadikan sebagai acuan. Oleh karena itu, dalam merumuskan konsep tidak terlepas dari rumusan kurikulum dan modul ajar.

Berdasarkan gambar di bawah ini, *e-book* interaktif yang akan dirancang terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran yaitu, mengidentifikası tokoh dan watak tokoh dalam cerita, menentukan struktur yang tepat dari teks, menganalisis unsur-unsur yang ada dalam ceita, dan menganalisis unsur kebahasaan teks narasi. Sesuai dengan rumusan kurikulum setiap kegiatan harus dilengkapi dengan latihan siswa seperti. Membaca, menyimak dan memirsa, menulis, berbicara dan mempersentasikan.

2. Hasil Tahap Perancangan

a. Perancangan Kerangka *E-book* Interaktif

Perancangan model *e-book* interaktif berbantuan *Canva*, pertama-tama dilakukan analisis terhadap buku cetak Bahasa Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran teks narasi apakah sudah sesuai dengan kurikulum Merdeka. Selain itu, melakukan perancangan kerangka model *e-book* interaktif dan mendesainnya sesuai dengan warna yang kontras. Model *e-book* interaktif dirancang dengan format buku digital pada umumnya, yaitu memiliki bagian sampul, kata pengantar, daftar isi, pengenalan penuntun, petunjuk penggunaan, materi, tugas, daftar pustaka, glosarium, dan penutup Perancangan *e-book* interaktif dibuat dengan penerapan pembelajaran berbasis projek dan berbantuan *Canva*. Pada bagian tugas dan latihan siswa menggunakan elemen penerapan pembelajaran berbasis projek.

Model *e-book* interaktif ini dirancang dengan kecanggihan teknologi pada zaman sekarang. Model *e-book* interaktif ini dapat digunakan dengan gawai atau laptop siswa. Hal inilah yang membedakan dengan buku lainnya. Selanjutnya menyusun unsur-unsur pendukung pada model *e-book* interaktif. Perancangan desain *e-book* interaktif menggunakan aplikasi platform desain yang bernama *Canva*.

b. Penulisan Draf Model *E-book* Interaktif

Setelah menyusun kerangka dan unsur-unsur pendukung untuk pembuatan model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca teks narasi kelas VII SMP, langkah selanjutnya adalah mendesain setiap halaman menjadi lebih menarik dengan pewarnaan yang kontras dan desain yang lebih interaktif dan menarik. Proses pembuatan model *e-book* interaktif berbasis berbantuan *Canva* disesuaikan dengan urutan kerangka yang telah disusun.Berikut dijelaskan masing-masing kerangka model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* tersebut secara rinci.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah tahap perancangan produk selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (*develop*). Pengembangan dilakukan untuk menguji draf model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* yang telah dibuat. Kegiatan ini terdiri atas dua tahap, yaitu tahap uji validitas dan uji praktikalitas oleh guru dan siswa di Sekolah. Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, keakuratan, dan kelengkapan isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif berbantuan *Canva*. Pada tahap ini, model *e-book* interaktif diuji oleh validator yang memiliki keahlian dibidang yang sesuai dengan isi dan terdapat dalam model *e-book* berbantuan *Canva* tersebut. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan aplikasi perancangan *e-book* interaktif berbantuan *Canva* dalam proses uji langsung secara efektif dan efesien. Pada tahap ini, model *e-book* interaktif diuji oleh seklompok guru dan siswa yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Uji *e-book* interaktif berbantuan *Canva* ini tidak sampai pada tahap uji efektivitas karena tujuan dari perancangan *e-book* interaktif berbantuan *Canva* ini hanya untuk membantu guru dalam mempermudah guru dan siswa dalam proses penerimaan materi dengan media pembelajaran yang interaktif saja. Perancangan ini tidak sampai pada tujuan mengelola dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap pengembangan ini, model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* diuji oleh validator, guru dan siswa yang telah menggunakan aplikasi tersebut selama beberapa waktu dan hasilnya dianalisis untuk mengetahui apakah aplikasi *e-book* interaktif berbantuan *Canva* menjadi media pembelajaran yang praktis dalam proses pembelajaran dan penerimaan materi oleh siswa. Namun karena keterabatasan, penelitian ini hanya sampai tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas terdiri atas beberapa tahap, yaitu (1) uji kelayakan isi, (2) uji kelayakan penyajian, (3) uji kelayakan kebahasaan, dan (4) uji kelayakan kegrafikaan. Kemudian, pada bagian uji praktikalitas oleh guru dan siswa, *e-book* interaktif berbantuan *Canva* dibagikan dan diakses dalam pembelajaran di Sekolah.

a. Validitas Uji Kelayakan Isi

Uji kelayakan isi merupakan uji validitas yang dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan, keakuratan, dan kelengkapan isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif berbantuan *Canva.* Proses uji kelayakan isi ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif kepada salah satu ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait. Ahli yang terlibat dalam proses uji kelayakan isi ini adalah pakar yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni Ibu Vivi Indriyani, M. Pd. Selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNP. Ahli tersebut memberikan tanggapan dan evaluasi terkait dengan aspek kelayakan isı dalam model *e-book* interaktif seperti perlunya menggunakan bahasa yang lebih kreatif lagi, perlu diperhatikan lagi tingkat kognitifnya, dan teks yang disajikan tidak terlalu panjang agar siswa lebih mudah memahaminya. Hasil uji kelayakan isi yang dilakukan terhadap model *e-book* interaktif dengan persentase 97,50%. Hal ini menunjukkan bahwa isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif memiliki validitas yang valid, yaitu isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif tersebut merupakan isi yang akurat dan sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan.

b. Validitas Uji Kelayakan Penyajian

Setelah melakukan uji kelayakan isi, selanjutnya uji kelayakan penyajian. Uji kelayakan penyajian merupakan tahap uji validitas yang dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan, kelengkapan, dan kemudahan penyajian isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif. Proses uji kelayakan penyajian juga dilakukan dnegan cara memperlihatkan isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif kepada seorang ahli, dalam hal ini validator uji kelayakan penyajian yaitu, Bapak Dr. Nursaid, M. Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa

dan Sastra Indonesia, FBS, UNP. Ahli tersebut memberikan tanggapan dan evaluasi terkait dengan aspek kelayakan penyajian dalam model *e-book* interaktif seperti perlu diperhatikan lagi pengembangan teori tentang cara memahami isi materi dengan keterampilan membaca, memunculkan contoh teks terkait materi teks narasi yang ringkas, dan sajian caffolding pada setiap kegiatan setelah membaca teks agar siswa dapat lebih rinci melatih daya ingat terkait isi dari teks setelah melakukan kegiatan membaca. Hasil uji kelayakan penyajian yang dilakukan terhadap model *e-book* interaktif dengan persentase 96,15%. Hal ini menunjukkan bahwa isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif memiliki validitas yang valid, yaitu isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif tersebut merupakan penyajian yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.

c. Validitas Uji Kelayakan Kebahasaan

Uji kelayakan kebahasaan dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan bahasa yang terdapat dalam model *e-book* interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar, mudah dipahami oleh pengguna, dan sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan sebelumnya. Ahli yang terlibat dalam hal ini validator uji kelayakan kebahasaan yaitu, Ibu Mita Domi Fella Henanggil, M. Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNP. Ahli memberikan tanggapan dan evaluasi terkait dengan aspek kelayakan isi dalam model *e-book* interaktif seperti perlu lebih mempertimbangkan lagi kaidah kebahasaan di dalam penyajian teks narasi, perlu memperhatikan kaidah penggunaan tanda baca dalam *e-book* interaktif agar dapat dipahami lebih mudah oleh siswa. Hasil uji kelayakan kebahasaan yang dilakukan terhadap model *e-book* interaktif dengan persentase 94,2%. Hal ini menunjukkan bahwa isi yang terdapat dalam model *e-book* interaktif memiliki validitas yang valid dan memenuhi kriteria valid yang baik.

d. Validitas Uji Kelayakan Kegrafikan

Uji kelayakan kegrafikaan merupakan tahap uji validitas yang dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan, kelengkapan, dan keindahan grafik terdapat dalam model *e-book* interaktif. Ahli yang terlibat dalam hal ini validator uji kelayakan kegrafikan yaitu, Bapak Fauzan Aulia, S.Ds., M.Sn. selaku dosen Desain Komunikasi Visual, FBS, UNP. Ahli tersebut memberikan tanggapan dan evaluasi terkait dengan aspek-aspek yang terkait dengan kegrafikaan yang terdapat dalam model *e-book* interaktif, seperti pemilihan font, warna huruf, penerapan elemen-elemen grafis, dan layout yang lebih variatif. Hasil uji kelayakan kegrafikaan yang dilakukan terhadap model *e-book* interaktif dengan persentase 91,6%, dapat disimpulkan bahwa model model *e-book* interaktif sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Proses validasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan dengan total 48 butir pertanyaan dengan pembagian sebagai berikut, 10 butir pertanyaan untuk kelayakan isi, 13 pertanyaan untuk kelayakan penyajian, 13 pertanyaan untuk kelayakan kebahasaan, dan 12 pertanyaan untuk kelayakan kegrafikaan. Masing-masing butir pertanyaan menggunakan *skala Likert* dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan besaran skor 4, Setuju (S) dengan besaran skor 3. Tidak Setuju (TS) dengan besaran skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan besaran skor 1. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, diperoleh data yang dihitung menggunakan rumus vaiditas, selanjutnya data dideskripsikan melalui tabel frekuensi berikut ini dipaparkan hasil analisis validasi dari keempat aspek.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Pembelajaran oleh Validator

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor Maksimum	Skor Pemerolehan	Presentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	10	40	39	97,5 %	**Valid**
2	Kelayakan Penyajian	13	52	50	96,15%	
3	Kelayakan Kebahasaan	13	52	49	94,2%	
4	Kelayakan Kegrafikan	12	48	44	91,6%	

Keseluruhan	**48**	**192**	**182**	**94,791%**

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh validitas media pembelajaran *e-book* interaktif keseluruhan yaitu, 94,791% dengan kategori valid. Penjabaran masing-masing aspeknya adalah sebagai berikut. Aspek kelayakan isi media pembelajaran sebesar 97,5 dengan kategori valid.. Aspek kelayakan penyajian media pembelajaran sebesar 96,15% dengan kategori valid. Aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran sebesar 94,2% dengan kategori valid. Aspek kelayakan kegrafikaan media pembelajaran sebesar 91,6% dengan kategori valid. Kesimpulan dari hasil validasi media pembelajaran e-book interaktif ini adalah bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran teks narasi karena memenuhi syarat kevalidan, keakuratan, dan kelengkapan isi yang dibutuhkan serta memiliki penyajian yang baik, kebahasaan yang tepat, dan kegrafikaan yang menarik. Selain itu, validator juga memberikan saran-saran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *Canva* tersebut.

Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan tiga pembahasan sebagai berikut. *Pertama*, *define* (pendefinisian) pembuatan model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran keterampilan membaca teks narasi siswa kelas VII SMP. *Kedua*, *desain* (perancangan) model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran keterampilan membaca teks narasi siswa kelas VII SMP. *Ketiga*, *develop* (pengembangan) model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* untuk pembelajaran keterampilan membaca teks narasi siswa kelas VII SMP. Namun pada bagian ketiga tahap *develop* (pengembangan) peneliti hanya memuat sampai tahapan uji praktikalitas.

Proses Perancangan Model *E-book* Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian, tahap *define* (pendefinisian) dilakukan dengan tahap awal yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi, *Pertama*, hasil analisis kebutuhan guru dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Tahta Lawna Sakti, S. Pd. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara bahwa sumber belajar yang digunakan terbatas, yaitu buku guru dan buku siswa yang dikeluarkan oleh Kemendikbud dan materi dari salindia sebagai tambahan. Sumber belajar yang ada belum cukup untuk membangkitkan rasa keingintahuan dan memotivasi siswa dalam belajar. Guru kesulitan merencanakan dan mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran ditambah dengan keterbatasan sarana dan prasarana dalam merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi. Teknologi merupakan salah satu faktor yang dapat dipertimbangkan dalam memperngaruhi proses pembelajaran terutapa perilaku siswa selama proses pembelajaran (Soulissa 2020). Salah satu bentuk pemanfatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa yaitu dengan pemanfaatan buku digital (Ruddamayanti 2019). *Kedua*, hasil analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran baik itu berupa meteri pelajaran maupun media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa sangat bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif, dengan menggunakan desain berbantuan dengan aplikasi *Canva.*

Ketiga, hasil analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan maters pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran yaitu model *e-book* interaktif berbantuan *Canva*. Berdasarkan hasıl analisis kurikulum diperoleh kesimpulan bahwa tuntutan kurikulum pada pembelajaran teks narasi adalah agar siswa mampu memahami teks narasi secara bertahap dan mampu menciptakan suatu karya atau tulisan teks narasi yang berbantuan *Canva*. *Keempat*, hasil analisis konsep/materi, berdasarkan hasil analisi konsep/materi pembelajaran membaca teks narasi perlu disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan mengikuti perkembangan zaman agar memenuhi kebutuhan siswa.

Ada dua hal yang dideskripsikan dalam bagian perancangan (*design*), yaitu perancangan kerangka model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* dan penulisan draf model *e-book* interaktif berbantuan *Canva*. *Pertama*, model *e-book* interaktif dirancang dengan format buku digital pada umumnya, yaitu memiliki cover, kata pengantar, daftar isi, pengenalan penuntun, petunjuk penggunaan, materi, video pembelajaran, dan daftar pustaka. Buku digital atau model *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dalam bentuk digital yang dapat dibaca di ponsel, kamputer atau perangkat elektronik lainnya (Ruddamayanti 2019). Sebagai media pembelajaran model *e-book* interaktif berfungsi produktifitas dan kreativitas siswa dalam belajar. Setelah menyusun kerangka, dilanjutkan dengan menyusun unsur-unsur pendung model *e-book* interaktif berbantuan *Canva* seperti sampul *e-book* interaktif berbantuan *Canva*.

Proses Pembuatan Model *E-book* Interaktif yang Valid, Praktis, dan Efektif

Sebelum model *e-book* interaktif diujicobakan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca teks narasi, terlebih dahulu dilakukan uji kevalidan model *e-book* interaktif oleh pakar atau ahli. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan model *e-book* interaktif yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi (keabsahan) merupakan sesuatu yang menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang akan diukur (Mustika 2021). Uji validasi sangat diperlukan dalam penelitian dan pengembangan produk. Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP), telah menetapkan buku yang berkualitas adalah buku yang memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu aspek materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikaan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada dua ahli, yaitu ahli isi, ahli penyajian, dan ahli kebahasaan dari dosen yang ahli dalam bidang pembelajaran, serta ahli kegrafikaan dari dosen Desain Komunikasi Visual (DKV).

Pada tahap pengembangan terdapat dua tahap, yaitu tahap validası dan tahap praktikalitas. Namun, karena keterbatasan penelitian maka peneliti hanya membahas hingga tahappraktikalitas oleh guru dan siswa. Proses validasi dilakukan dengan memberikan angket dengan total 48 butir pertanyaan dengan pembagian sebagai berikut, 10 butir pertanyaan untuk kelayakan isi, 13 pertanyaan untuk kelayakan penyajian, 13 pertanyaan untuk kelayakan kebahasaan, dan 12 pertanyaan untuk kelayakan kegrafikaan. Tiap-tiap butir pertanyaan menggunakan skala Libert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan besaran skor 4, Setuju (S) dengan besaran skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan besaran skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan besaran skor 1.

Validator memberikan penilaian terhadap keempat aspek tersebut sesuai dengan kompetensi masing-masing Setelah dilakukan analisis data, diperoleh validitas media pembelajaran *e-book* interaktif sebesar 72.91% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Padang.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan, sebanyak 56,7% siswa merasa rancangan *e-book* sangat praktis digunakan sebgai media pembelajaran mandiri. Dan sebanyak 43,3% siswa lainnya juga setuju dengan pertanyaan tersebut. Pertanyaan yang berpuncak pada pengukuran kepuasan keseluruhan dan nilai yang dirasakan dari *e-book* sebagai media pembelajaran. Kelayakan keseluruhan merupakan penilaian komprehensif yang mengintegrasikan semua aspek sebelumnya meliputi fungsi teknis, efektivitas pendidikan, dan pengalaman pengguna. Evaluasi ini menjadi indikator utama tentang penerimaan dan kemauan siswa untuk menggunakan *e-book* dalam pembelajaran. Hasil positif menunjukkan bahwa *e-book* telah memenuhi harapan siswa dan dapat menjadi alternatif atau pelengkap materi pembelajaran tradisional. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan, sebanyak 76,7% siswa secara keseluruhan merasa sangat setuju terhadap *e-book* interaktif yang dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca teks narasi di kelas VII SMP. Dan sebanyak 20% siswa lainnya juga setuju dengan pertanyaan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan *e-book* interaktif berbantuan *Canva* merupakan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran keterampilan membaca teks narasi pada siswa kelas VII SMP Negeri Padang. Validitas media pembelajaran ini diperoleh dengan menggunakan metode campuran atau *mixed methods,* yang membantu untuk memperluas dan memperkuat kesimpulan penelitian. Selain itu, *e-book* interaktif juga berbantuan *Canva* juga memiliki kelayakan yang valid dalam aspek-aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan, dengan pemerolehan nilai validitas masing-masing sebesar 97,5%, 96,15%, 94,2%, dan 91,6% dengan kategori valid. Jumlah keseluruhan persentase validitas *e-book* interaktif berbantuan *Canva* sebesar 94,791% dengan kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

Afriana, R. (2015). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 123–130.

Chandra. (2022). Peran Guru Dalam Membimbing Siswa Memahami Teks Narasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 123–134.

COLLASE. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SD Dengan Menggunakan Metode SQ3R. *Jurnal Collase*, 3(4), 278–285.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications.

Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.

EDUKATIF. (2021). Korelasi Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 3(4), 1234–1245.

Eskawati, Y., & Sanjaya, A. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 123–130.

Farman, Indra, Muhammad Hidayat, & L. Adhe Marela. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(April), 22–30.

Febrianti, R. (2021). Materi Ajar Desain Grafis (Grafis Bitmap Dengan Aplikasi Canva). Universitas Pendidikan Indonesia.

Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 170–177.

Hanjani, Nurul Aulia, Beta Rapita Silalahi, & Muhammad Kafi Surya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Pada Tema Tugasku Sehari-Hari Kelas Ii Sd. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 198–205. doi:10.15294/jlj.v12i4.73443.

Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, & Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.

Hidayanti, Nur, Heri Usmanto, & Alif Aditya Candra. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKN Kelas X-1 MAN 1 MUARO Jambi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1), 35–47.

Hidayat, R., & Setiawati, E. (2021). Korelasi Antara Intensitas Membaca Teks Narasi Dengan Perkembangan Kosakata Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 143–156.

Hidayati, & Rahman. (2022). E-Book Interaktif: Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Pengalaman Belajar Yang Dinamis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 56–67.

Hidayati, N. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 12(2), 45–58.

Hidayati, Nur. (2019). Peran Teks Narasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 78–89.

Kurniawan, D., & Hartati, T. (2024). Membaca Narasi Sebagai Jembatan Pemahaman Antarbudaya: Studi Tentang Pengembangan Kesadaran Multikultural Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 67–82.

Lestari. (2021). Pemanfaatan Template Canva Dalam Pembuatan Materi Pembelajaran: Studi Kasus Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 90–101.

Marwan, A., & Fitriani, R. (2022). Peran Literasi Membaca Dalam Meningkatkan Empati Dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 89–105.

Mustika, Z. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nugraha, D., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Keterampilan Membaca Dalam Pendidikan Dasar. Jakarta: Erlangga.

Nugriyantoro, B. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nur, A. (2022). Analisis Keterampilan Membaca Teks Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–130.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.

Nurhayati, A. (2019). Peran Membaca Narasi Dalam Pengembangan Kreativitas Dan Imajinasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 78–92.

Nursyam, & Rahmawati. (2020). Minat Baca Dan Kemampuan Memahami Teks Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 123–134.

PEDADIDAKTIKA. (2024). Korelasi Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedadidaktika*, 11(2), 156–167.

Permatasari, I., & Nugraha, A. (2023). Dampak Neurokognitif Dari Aktivitas Membaca Narasi Pada Siswa: Kajian Eksperimental. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(2), 210–225.

Prabowo, & Sari. (2021). Penggunaan Media Digital Dalam Pendidikan: Meningkatkan Keterlibatan Dan Interaktivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 78–90.

Pramudya, A., & Sutrisno, B. (2022). Pengembangan Kecerdasan Emosional Melalui Program Membaca Narasi Terpandu Pada Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(3), 187–201.

Prasetyawati, N. (2022). E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Mandiri Di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–56.

Prasetyo. (2022). Fitur Kolaborasi Canva: Meningkatkan Kerja Sama Dan Berbagi Ide Dalam Pembuatan Konten Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 15(2), 67–78.

Prasetyo, B. (2020). Pengembangan Teks Narasi Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 45–60.

Pratiwi, R. (2021). Peran Membaca Teks Narasi Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 201–210.

Rahardjo, W., & Firmansyah, I. (2023). Pengaruh E-Book Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 123–135.

Rahayu, & Handayani. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Kemampuan Memahami Cerita Kompleks Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 91–102.

Rahmanto, S., & Darmawan, D. (2021). Efek Terapeutik Membaca Narasi Terhadap Tingkat Stres Akademik Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 8(2), 156–170.

Rahmawati, F., & Sulistyo, E. T. (2018). Pengembangan Literasi Melalui Membaca Teks Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 45–59.

Rahmawati, L., & Suryadi, A. (2021). Literasi Membaca Kritis Dalam Era Digital: Tantangan Dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–58.

Rohmah, N., & Suhartono. (2017). Struktur Dan Teknik Penulisan Narasi Ekspositoris Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1), 68–83.

Ruddamayanti, Y. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 89–102.

Santoso. (2023). Pemanfaatan Canva Dalam Desain Pembelajaran: Kemudahan Membuat Desain Profesional Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 12(1), 78–89.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.

Tarigan, H. G. (2020). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wahab, A. (2021). Pengelompokan Media Pembelajaran Berdasarkan Formatnya. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(1), 21–30.

Wardani, P., & Sari, R. (2017). Aspek Kognitif Dalam Kemampuan Membaca. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 12–23.

Warmansyah, Jhoni, Nurlaila Nurlaila, Adam Mudinillah, & Ananta Dwina Fitri. (2023). The Utilization Of Canva Application In Supporting Early Childhood Arabic Language Learning: Teachers' Perceptions. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 5(2), 141. doi:10.31958/lughawiyah.v5i2.10781.

Widianto. (2020). E-Book: Kemudahan Akses Materi Pembelajaran Tanpa Batasan Fisik Bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 45–56.

Widiastuti. (2023). Pengaruh Lingkungan Terhadap Konsentrasi Membaca Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 67–78.

Wijayanti, P. (2019). Keterampilan Membaca Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–134.

Winata, H. (2021). Implementasi E-Book Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 45–53.

Wulandari, R., & Purnomo, S. (2020). Internalisasi Nilai Moral Melalui Kegiatan Membaca Narasi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 112–128.

Wulandari, D. (2022). Kurikulum Merdeka Dan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 9(3), 201–210.

Yuliani, & Wicaksono. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Teks Panjang Dan Dampaknya Pada Pemahaman Isi Cerita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 78–90.

Yulianto, A. (2023). Membaca Narasi Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 87–102.