

**ANALISIS KEVALIDAN E-BOOKLET INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Izza Azzahra^{1*}; Sumadi²; Badri Atul Fikriyah³
PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
[1izzaazzahra04052@gmail.com](mailto:izzaazzahra04052@gmail.com); [263sumadi@gmail.com](mailto:63sumadi@gmail.com);
[3badriatul928@gmail.com](mailto:badriatul928@gmail.com)
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to test the validity of interactive e-Booklet learning media developed to improve student learning outcomes. An e-Booklet is an innovative medium designed to present information through visual displays, audio, and direct interaction, thereby enhancing students' engagement and understanding of abstract material. Validation was conducted by three experts: a subject matter expert, a media expert, and a language expert, using a Likert scale-based assessment instrument. This research is a developmental study with a descriptive quantitative approach. Data collection techniques included observation sheets, questionnaires, and validation sheets. The validation results by the language expert showed a score of 89% (valid category), the subject matter expert obtained a score of 80% (sufficiently valid category), and the media expert obtained a score of 84% (valid category). The overall average validation score for the e-Booklet media was 85%, indicating that this media falls into the 'valid' category and is suitable for use in the learning process. Thus, the e-Booklet media meets the criteria for content, presentation, and technical aspects, and has great potential to support student learning outcomes.

Keywords: *Media Validity, e-Booklet, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif e-Booklet yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. E-Booklet merupakan media inovatif yang dirancang untuk menyajikan informasi melalui tampilan visual, audio, dan interaksi langsung, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, dan lembar validasi. Hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan skor 89% (kategori valid), ahli materi memperoleh skor 80% (kategori cukup valid), dan ahli media memperoleh skor 84% (kategori valid). Rata-rata keseluruhan skor validasi media e-Booklet adalah 85%, yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori "valid" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media e-Booklet terbukti memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan teknis, serta berpotensi besar mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Kata kunci: Validitas Media, e-Booklet, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, setiap individu khususnya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan. Dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dimasa depan (Aminah & Yusnaldi, 2024). Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, 2021).

Memasuki era industri 4.0 Abad 21 dunia mengalami perubahan yang pesat. Perubahan yang begitu pesat ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan dan kemudahan teknologi saat ini berpengaruh cukup besar dalam setiap bidang kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari

penggunaan internet sebagai referensi pembelajaran bagi peserta didik (Fauzizah et al., 2023).

Salah satu pemanfaatan teknologi di era industry 4,0 pada abad ini adalah melalui media interaktif. Salah satu bentuk transformasi pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan multisensorik (Mansyur et al., 2024).

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran guru dan siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dan pesan ajar dengan lebih. Bagi siswa, media pembelajaran akan membantu mereka memahami pelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Semua mata pelajaran, salah satunya termasuk pelajaran IPA, dapat disampaikan melalui media pembelajaran (Ayu et al., 2023).

Istilah kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran diasumsikan sebagai alat komunikasi pembelajaran (Namiroh Lubis, 2020).

Dalam proses komunikasi pembelajaran terdapat komponen-komponen didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik berangkat dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan bahan pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif serta berbasis karakter. Bahan pembelajaran yang dinilai paling sesuai dengan kriteria tersebut adalah e-booklet (Amalia et al., 2020).

Media booklet adalah salah satu media cetak berupa buku kecil yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan atau informasi-informasi dalam bentuk ringkasan dan gambar yang menarik (Atharia Maulina et al., 2024). Media ini merupakan perangkat pembelajaran interaktif yang

dirancang untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, dan kinestetik secara terpadu (Maulidina et al., 2025). E-Booklet memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui sentuhan, suara, dan gambar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Erawati, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur melalui tes (Nasution, W. N., & Ritonga, 2019). Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik berupa skor maupun tingkah laku (Aprijal et al., 2020). Hasil belajar dapat dilihat setelah kegiatan pembelajaran. Jadi, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, maupun hasil belajar yang dapat diukur melalui evaluasi belajar. Adapun indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ulfah, & Arifudin, 2021).

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengukur tingkat validitas dari media e-Booklet sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan melalui penilaian oleh

ahli materi, ahli media, dan bahasa, dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi berbasis skala Likert. Fokus validasi adalah aspek kelayakan isi, desain tampilan, kemudahan teknis penggunaan serta bahasa yang digunakan. Hasil dari uji validitas ini diharapkan juga mampu untuk memberikan gambaran tentang kevalidan media e-Booklet untuk digunakan dalam pembelajaran, sekaligus menjadi dasar pengembangan lanjutan media sebelum diujicobakan secara luas kepada siswa.

B. Metode Penelitian

Untuk mengembangkan *e-Booklet* maka metode yang akan digunakan didalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk dapat mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Fayrus, 2022). Dalam penelitian dan pengembangan (*Reseach And Development*) ini, peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* sendiri adalah singkatan dari kata *Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan *Evaluation* yang dilakukan dengan tahap runut dan sistematis (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Fokus utama penelitian ini adalah pada tahap evaluasi validitas produk yang dikembangkan, yaitu media e-Booklet interaktif untuk materi Ilmu Bumi kelas V sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian meliputi 3 ahli validator untuk menilai validasi ahli materi, validasi ahli Bahasa, dan validasi ahli media. Lembar hasil validasi yang diperoleh dari dari validator kemudian disajikan dalam bentuk tabel. skala likert digunakan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan, menurut (Fatmawati, 2016) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut:

$$P = n/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor yang diperoleh

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian e-Booklet adalah sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria
81,26-100%	Valid
62,51-81,25%	Cukup valid
43,76-62,50%	Kurang valid

0-43,75%

Tidak valid

Sumber: : (Fatmawati, 2016)

Analisis data yang digunakan dalam penelian dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu pengolahan data dengan cara menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori untuk mencapai simpulan secara umum (Admin, n.d.).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, angket, dan lembar validasi. Validasi ini dilakukan sebelum media digunakan dalam implementasi kepada siswa, dengan tujuan memastikan kualitas konten dan kelayakan teknis e-Booklet yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakan media tersebut, validasi ini melibatkan tiga orang ahli (validator), yang terdiri atas ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Setaip validator diminta untuk memberikan penilaian serta masukan

guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Proses validasi media sangat penting untuk memastikan bahwa media memenuhi standar kualitas dalam hal isi, penyajian dan bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa

Peneliti melakukan uji validasi ahli bahasa dengan salah satu dosen UNIROW yaitu Bapak Kumaidi, M.Pd. Hasil dari validasi uji bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Dari Ahli Bahasa

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Lugas						
1.	Media e--booklet menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
2.	Media e--booklet menggunakan ejaan yang tepat					✓
3.	Media e--booklet memiliki kalimat yang baku				✓	
B. Aspek Komunikatif						
4.	Media e--booklet memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan					✓
5.	Bahasa yang digunakan media e--booklet sederhana, jelas dan				✓	

	mudah dimengerti	
C. Aspek Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Siswa		
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	✓
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	✓
D. Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa		
8.	Penggunaan bahasa pada media e--booklet sesuai dengan PEUBI	✓
9.	Bahasa yang digunakan media e--booklet mudah dipahami siswa	✓
	Jumlah skor yang diperoleh	40
	Presentase skor	89%

Melalui data di atas, diperoleh hasil validasi dengan total skor 40 dari maksimal 45 poin, berdasarkan 9 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada empat pernyataan dan skor 4 pada 5 pernyataan. Persentase yang diperoleh sebesar 89%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kevalidan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “valid” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian

materi dalam media e-Booklet yang dikembangkan oleh peneliti.

Validasi oleh ahli materi

Tahap selanjutnya yaitu uji validasi ahli materi. Uji validasi ahli materi dilakukan dengan dosen prodi PGSD yaitu Ibu Ina Agusti, M.Pd. berikut adalah tabel hasil uji validasi ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Dari Ahli Materi

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kurikulum						
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran e-booklet dengan CP dan TP				✓	
3.	Cakupan materi yang terkandung dalam media e-Booklet sudah tepat				✓	
B. Aspek Kualitas Isi						
4.	Kesesuaian media e-booklet dengan materi yang diajarkan			✓		
5.	Materi disampaikan pada media e-Booklet jelas dan mudah di pahami				✓	
6.	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta					✓

didik	
7. Materi dalam media pembelajaran e-Booklet dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran	✓
Jumlah skor yang diperoleh	28
Presentase skor	80%

Melalui data tersebut, diperoleh hasil validasi dengan total skor 28 dari maksimal 35 poin, berdasarkan 7 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 80%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kepraktisan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “cukup valid” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media SmartBox yang dikembangkan oleh peneliti.

Validasi oleh ahli media

Uji validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media, peneliti melakukan uji validasi media dengan Prof. Dr. Agus Wardhono, M. Pd.

pada tanggal 20 Mei 2025. Berikut adalah tabel hasil uji validasi ahli media:

Tabel 3. Hasil Validasi Dari Ahli Media

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Desain						
1.	Komposisi warna yang digunakan beragam dan menarik perhatian siswa.				✓	
2.	Desain dan bentuk media pembelajaran e-booklet membaerikan kesan positif sehingga menarik minat belajar siswa dan sesuai dengan karakteristik pengguna.				✓	
3.	Kesesuaian keterpaduan antara ilustrasi dengan warna pada media pembelajaran e-booklet.				✓	
4.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi pada media e-booklet.				✓	
5.	Kejelasan teks dan struktur pada media e-booklet.				✓	
6.	Media e-booklet memiliki ukuran yang sesuai.				✓	
B. Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
7.	Kemudahandala m akses dan pengoperasian media e-booklet					✓
8.	Kelancaran menggunakan media pembelajaran e-booklet.				✓	
9.	Materi e-Booklet mudah digunakan					✓

kapan saja.	
10	Media e-booklet memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran ✓
Jumlah skor yang diperoleh	
	42
Presentase	
	84%

Melalui data di atas, diperoleh hasil validasi dengan total skor 42 dari maksimal 50 poin, berdasarkan 10 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 84%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kevalitan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “valid” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media SmartBox yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi dari masing-masing ahli dihitung nilainya yang kemudian dapat dihitung tingkat validitas dari soal secara menyeluruh. Berdasarkan data tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media yang

dikembangkan mendapatkan nilai persentase 85% yang apabila dikategorikan seperti yang diungkapkan oleh Fatmawati (Fatmawati, 2016), Multimedia ini mendapat kualifikasi “Valid”, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (n.d.). *Mengenal Teknik Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dalam Penelitian Jurnal*. Ruang Jurnal. Retrieved June 30, 2025, from <https://ruangjurnal.com/mengenal-teknik- analisis- data- deskriptif- kuantitatif- dalam- penelitian- jurnal/#:~:text=Teknik analisis data deskriptif kuantitatif adalah pendekatan analisis, ini menjadi kunci untuk memahami data secara mendalam.>
- Amalia, N. I., Yuniawatika, & Murti, T. (2020). Aplikasi Edmodo Pada Materi Bangun Datar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 287. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p282>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar

- Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- Atharia Maulina, F., Negeri Padang JIProf DrHamka, U., & Tawar, A. (2024). *Lokal Sebagai Media Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Pada Fase E Kelas X Sma/Ma*. 10(1), 49–53. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>
- Ayu, D., Ningsih, S., Hambali, H., Guru, P., Dasar, S., Fisiologi, P., & Muhammadiyah, U. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK*. 10, 695–706.
- Erawati, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Berbasis Lingkungan pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP/Mts. In *Skripsi IAIN Jember* (Vol. 2, Issue 1). <http://digilib.uinkhas.ac.id/22960/1/Avrina>
Erawati_T201710066.pdf
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Siswa SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>
- Fauzizah, L., Sriyono, S., & Kurniawan, E. S. (2023). Pengembangan E-Booklet Interaktif Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 4(2), 71–80. <https://doi.org/10.37729/jips.v4i2.3568>
- Fayrus, S. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Mansyur, M. Z., Rahmadani, E., Siallagan, T., Astuti, R. nafsiati, Purba, S., Kurniullah, A. Z., Ritnawati, Subakti, H., Nuryanti, A., Sinarmata, C., Khalik, M., & Amelia, U. (2024). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21* (Issue March).
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA FASE A*. 2(1), 179–191.
- Namiroh Lubis. (2020). Peran Media Corong Pada Pembelajaran. *Jurnal Kajian Anak*, 1, 35–46.
- Nasution, W. N., & Ritonga, A. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri Dan Hasil Belajar Sejarah*. CV. Widya Puspita.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif*

Dalam Pendidikan. *Dharma
Acariya Nusantara: Jurnal
Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*,
1(1), 86–100.
[https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.
154](https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154)

Ulfah, & Arifudin, O. (2021).
Pengaruh aspek kognitif, afektif,
dan psikomotor terhadap hasil
belajar peserta didik. *Jurnal Al-
Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.