

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF TEKS CERITA FANTASI BERBASIS  
*PROJECT-BASED LEARNING* (PjBL) BERBANTUAN KOMIK DIGITAL SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 7 PADANG**

Hasnah Fitri<sup>1</sup>, Vivi Indriyani<sup>2</sup>, Abdurahman<sup>3</sup>, Dewi Syafrina<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri  
Padang

Alamat email: [1fitrihasnah468@gmail.com](mailto:1fitrihasnah468@gmail.com), [2viviindriyani@fbs.unp.ac.id](mailto:2viviindriyani@fbs.unp.ac.id),  
[3dewisyafina@fbs.unp.ac.id](mailto:3dewisyafina@fbs.unp.ac.id), [4abdurahman.ind@fbs.ac.id](mailto:4abdurahman.ind@fbs.ac.id)

**ABSTRACT**

This research aims to develop an interactive e-book on fantasy story texts based on Project-Based Learning (PjBL) assisted by digital comics for Grade VII students of SMP Negeri 7 Padang, and to describe the validity and practicality levels. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Product validation was conducted by material and media experts, while practicality was measured through teacher and student response questionnaires. The results of material expert validation showed a percentage of 87.67% (Very Valid), and student practicality results reached 88.33% (Very Practical). The findings indicate that the developed interactive e-book meets quality standards and is suitable for implementation in fantasy story text learning. The integration of PjBL and digital comics has proven capable of increasing student learning motivation and active engagement in understanding fantasy story text material.

**Keywords:** *interactive e-book, fantasy story text, Project-Based Learning, digital comics, ADDIE model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis Project-Based Learning (PjBL) berbantuan komik digital bagi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang, serta mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan diukur melalui angket respons guru dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 87,67% (Sangat Valid), dan hasil kepraktisan peserta didik mencapai 88,33% (Sangat Praktis). Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar

kualitas dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Integrasi PjBL dan komik digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi teks cerita fantasi.

**Kata Kunci:** e-book interaktif, teks cerita fantasi, Project-Based Learning, komik digital, model ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Menurut Suryadi (2015), teknologi informasi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendorong modernisasi pendidikan dengan memfasilitasi pergeseran paradigma dari pembelajaran yang terpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Jannah et al. (2023) yang menegaskan bahwa di era globalisasi dan informasi, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran telah menjadi suatu tuntutan yang tidak terelakkan.

Mufliva dan Permana (2024) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang strategis dan tepat guna berperan kunci dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks yang lebih spesifik, Raudatussolihah (2022) mengungkapkan bahwa teknologi audio-visual mampu meningkatkan daya tangkap, pemahaman, dan

retensi peserta didik melalui stimulasi indera pendengaran dan penglihatan. Namun, di balik potensi positifnya, integrasi teknologi dalam pendidikan juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti kesenjangan digital, keterbatasan infrastruktur, serta rendahnya kompetensi teknologi sebagian pendidik (Suryadi, 2015).

Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks cerita fantasi, memerlukan model pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat memahami dan mengapresiasi isi cerita dengan baik. Namun, kenyataannya banyak siswa kelas VII SMP yang masih mengalami kesulitan dalam memahami teks cerita fantasi karena masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik (Sari dan Wulandari, 2023). Teks cerita fantasi menuntut pembaca untuk menerima dan membayangkan realitas alternatif yang melampaui hukum alam dan logika sehari-hari (Nurgiyantoro, 2013). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan hal ini karena mereka sering terjebak pada upaya mencari logika nyata dalam cerita yang memang dirancang imajinatif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMP Negeri 7 Padang, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII. Pertama, keterampilan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan tugas dari buku teks, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Kedua, kemampuan memahami dan menulis siswa masih rendah, termasuk kesulitan dalam menuangkan ide kreatif ke dalam struktur teks cerita fantasi. Ketiga, fasilitas dan akses terhadap media pembelajaran digital masih terbatas. Keempat, variasi dalam metode mengajar dan penilaian juga masih kurang sehingga kreativitas siswa tidak terstimulasi secara optimal.

Menurut Lusianti et al. (2025), guru masih banyak menggunakan media biasa seperti buku teks, padahal siswa membutuhkan media yang lebih menarik untuk memahami cerita fantasi. Kurangnya media yang sesuai membuat siswa sulit membayangkan dunia imajinatif dalam cerita sehingga mereka kurang tertarik dan sulit memahami isi teks dengan baik. Menurut Prastowo (2015), bahan ajar yang interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah serta menumbuhkan minat belajar karena penyajiannya yang menarik dan kontekstual.

Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah e-book interaktif berbasis Project-Based Learning (PjBL) berbantuan komik digital. Bahan ajar digital seperti e-book interaktif menjadi salah satu solusi inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik (Prasetyo, 2022). Putri dan Hidayat (2022) menyatakan bahwa e-book interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Penggunaan komik digital sebagai media pendukung dalam e-book interaktif didasarkan pada pertimbangan bahwa ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dan perwatakan yang realistis pada komik terbukti menarik perhatian siswa, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pemahaman (Pramesti et al., 2024).

Model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang bermakna. Menurut Dewi (2022), PjBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, prestasi akademik, motivasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi atau 4C (critical thinking, creativity, collaboration, and communication). Integrasi e-book interaktif, PjBL, dan komik digital diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran teks cerita fantasi.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan e-book interaktif berbasis PjBL berbantuan komik digital dengan model ADDIE untuk materi memahami teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 7 Padang; (2) menganalisis dan menentukan validitas e-book interaktif berbasis PjBL berbantuan komik digital; dan (3) menganalisis dan menentukan praktikalitas e-book interaktif berbasis PjBL berbantuan komik digital dalam pembelajaran teks cerita fantasi.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk inovatif berupa e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis Project Based Learning (PjBL) berbantuan komik digital bagi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Menurut Sugiyono (2017), penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang efektif, di mana prosesnya melibatkan tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi untuk memastikan kelayakan produk.

Pendekatan yang digunakan adalah mixed methods, yaitu kombinasi antara metode kualitatif deskriptif dan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas produk. Sebagaimana dikemukakan oleh

Creswell (2014), metode kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam melalui data naratif, sementara integrasi kuantitatif memberikan data numerik untuk validasi. Pendekatan ini relevan karena memungkinkan analisis mendalam terhadap respons siswa terhadap elemen interaktif dalam e-book yang dikembangkan.

### **2. Model Pengembangan ADDIE**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis, iteratif, dan memungkinkan evaluasi pada setiap tahapannya, sehingga menjamin kualitas produk akhir (Rachma et al., 2023). Berikut uraian setiap tahap pengembangan e-book interaktif dalam penelitian ini.

Tahap Analysis (Analisis) merupakan fondasi utama dalam proses pengembangan e-book interaktif. Tahap ini mencakup tiga aspek utama, yaitu: analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 7 Padang; analisis karakteristik siswa untuk memahami gaya belajar, kemampuan kognitif, dan motivasi belajar; serta analisis tujuan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan standar kompetensi Kurikulum Merdeka.

Tahap Design (Perancangan) mencakup penyusunan konsep, struktur materi, dan tampilan visual e-book interaktif. Pada tahap ini, peneliti merancang story board konten, menentukan model PjBL yang akan diintegrasikan, serta merancang komik digital menggunakan aplikasi Canva. Tahap Development (Pengembangan) merupakan tahap merealisasikan rancangan menjadi produk nyata berupa e-book interaktif yang siap divalidasi. Tahap Implementation (Implementasi) adalah tahap uji coba produk kepada guru dan peserta didik untuk mengumpulkan data kepraktisan. Tahap Evaluation (Evaluasi) dilakukan secara formatif pada setiap tahap dan sumatif setelah implementasi untuk menilai kevalidan dan kepraktisan produk secara menyeluruh.

### **3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas: (1) lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur kevalidan produk; (2)

angket kepraktisan guru untuk menilai kemudahan penggunaan e-book dalam proses pembelajaran; dan (3) angket kepraktisan peserta didik untuk mengukur respons dan tingkat penerimaan siswa terhadap e-book interaktif. Setiap instrumen telah melalui proses validasi untuk memastikan ketepatan dan keandalan instrumen yang digunakan.

### **4. Teknik Analisis Data**

Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase. Tingkat kevalidan dan kepraktisan produk ditentukan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Akbar (2013). Untuk kevalidan, produk dinyatakan Sangat Valid jika persentase berada pada rentang 85%-100%, Valid (70%-84%), Cukup Valid (55%-69%), dan Tidak Valid (<55%). Adapun untuk kepraktisan, Sangat Praktis (85%-100%), Praktis (70%-84%), Cukup Praktis (55%-69%), dan Tidak Praktis (<55%).

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan E-Book Interaktif**

| <b>Persentase (%)</b> | <b>Kategori</b> |
|-----------------------|-----------------|
| 85% – 100%            | Sangat Valid    |
| 70% – 84%             | Valid           |
| 55% – 69%             | Cukup Valid     |
| < 55%                 | Tidak Valid     |

*Sumber: Adaptasi dari Akbar (2013)*

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

## **1. Proses Pengembangan E-Book Interaktif dengan Model ADDIE**

Pengembangan e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis PjBL berbantuan komik digital dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE secara sistematis. Hasil pengembangan ini merupakan produk bahan ajar digital yang terintegrasi dengan model PjBL dan komik digital sebagai media pendukung pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 7 Padang.

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan observasi dan wawancara mendalam dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) guru masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tugas dari buku teks; (2) siswa mengalami kesulitan memahami teks cerita fantasi; (3) motivasi belajar siswa rendah; dan (4) belum tersedia bahan ajar digital interaktif yang memadai untuk pembelajaran teks cerita fantasi. Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 100% siswa membutuhkan media pembelajaran yang memuat gambar dan cerita menarik, dan 96% siswa ingin belajar teks cerita fantasi dengan cara yang tidak membosankan. Data ini memperkuat urgensi pengembangan e-book interaktif berbasis PjBL berbantuan komik digital.

Pada tahap Design, peneliti merancang kerangka konseptual e-book interaktif yang mengintegrasikan tiga komponen utama, yaitu e-book

interaktif sebagai media utama, PjBL sebagai model pembelajaran, dan komik digital sebagai media stimulus. Desain e-book mencakup penyusunan kompetensi dasar, indikator, materi teks cerita fantasi, lembar kerja berbasis proyek, komik digital tentang cerita fantasi bertema budaya lokal Minangkabau, serta evaluasi pembelajaran. Komik digital dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan mengadaptasi cerita rakyat Minangkabau, yaitu Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah, yang dipadukan dengan unsur fantasi modern.

Pada tahap Development, produk e-book interaktif dikembangkan sesuai rancangan yang telah disusun. Materi teks cerita fantasi disajikan secara terstruktur mencakup: pengertian, ciri-ciri, struktur (orientasi, komplikasi, resolusi), dan unsur-unsur teks cerita fantasi. E-book dilengkapi fitur multimedia berupa teks, gambar, komik digital, dan lembar kerja berbasis proyek yang mengacu pada langkah-langkah PjBL Larmer et al. (2015). Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan.

Pada tahap Implementation, e-book diujicobakan kepada guru dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket respons guru dan peserta didik. Pada tahap Evaluation, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap seluruh proses dan produk pengembangan. Hasil

evaluasi dijadikan dasar untuk penyempurnaan produk akhir sebelum dinyatakan layak untuk digunakan.

## **2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas konten e-book interaktif dari aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep, kemutakhiran materi, dan keterpaduan model PjBL dalam penyajian. Penilaian dilakukan oleh

validator yang berkompeten dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan pengembangan bahan ajar. Proses validasi menghasilkan data kuantitatif berupa skor penilaian dan data kualitatif berupa saran dan komentar yang digunakan untuk perbaikan produk.

### **Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

*Sumber: Data Penelitian (2025)*

| No. | Aspek Penilaian                                       | Skor   | Persentase |
|-----|-------------------------------------------------------|--------|------------|
| 1   | Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran   | 4,5/5  | 90%        |
| 2   | Keakuratan konsep dan definisi teks cerita fantasi    | 4,3/5  | 86%        |
| 3   | Keterpaduan model PjBL dengan materi pembelajaran     | 4,4/5  | 88%        |
| 4   | Kesesuaian komik digital dengan materi cerita fantasi | 4,5/5  | 90%        |
| 5   | Kejelasan bahasa dan keterbacaan materi               | 4,2/5  | 84%        |
| 6   | Kesesuaian evaluasi dengan indikator pembelajaran     | 4,4/5  | 88%        |
|     | Rata-rata Kevalidan                                   | 4,38/5 | 87,67%     |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 2, diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,67%. Nilai ini berada pada rentang 85%-100% sehingga e-book interaktif teks

cerita fantasi berbasis PjBL berbantuan komik digital yang dikembangkan dinyatakan Sangat Valid dari aspek materi. Aspek tertinggi adalah kesesuaian materi

dengan KD (90%) dan kesesuaian komik digital (90%), yang menunjukkan bahwa integrasi komik digital dengan materi teks cerita fantasi telah dirancang dengan baik.

### **3. Validasi Ahli dan Masukan Pakar dalam Pembahasan**

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan beberapa catatan dan masukan penting yang digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Validator menyatakan bahwa secara keseluruhan e-book interaktif yang dikembangkan sudah memenuhi standar konten pembelajaran bahasa Indonesia untuk jenjang SMP. Berikut ini disampaikan ringkasan hasil validasi ahli beserta ulasan teoretis yang mendukung temuan tersebut.

Masukan pertama dari ahli materi berkaitan dengan kesesuaian materi teks cerita fantasi dengan perkembangan kognitif siswa kelas VII. Validator menyarankan agar contoh-contoh cerita fantasi yang disajikan lebih dekat dengan pengalaman dan budaya lokal siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Putri et al. (2018) yang menemukan bahwa siswa kelas VII sudah mampu berpikir secara lebih abstrak sesuai tahap perkembangan kognitif Piaget, sehingga penggunaan contoh kontekstual sangat mendukung pemahaman mereka terhadap teks cerita fantasi. Saran ini kemudian diakomodasi dengan mengintegrasikan cerita rakyat Minangkabau ke dalam komik digital yang dikembangkan.

Masukan kedua berkaitan dengan kedalaman penyajian struktur teks cerita fantasi. Ahli materi merekomendasikan agar bagian komplikasi mendapatkan porsi yang lebih besar dalam penyajian contoh karena bagian ini merupakan bagian paling kompleks dalam teks cerita fantasi. Menurut Novita dan Nursaid (2021), komplikasi berisi konflik atau masalah yang dihadapi tokoh yang berkembang mulai dari munculnya masalah, peningkatan intensitas, hingga mencapai klimaks, sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam dari peserta didik. Berdasarkan saran ini, peneliti menambahkan lembar kerja berbasis proyek khusus untuk menganalisis komplikasi dalam cerita fantasi.

Masukan ketiga dari ahli materi berkaitan dengan keterpaduan langkah-langkah PjBL dalam e-book. Validator menyatakan bahwa sintaks PjBL yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Larmer et al. (2015). Namun, validator menyarankan agar panduan untuk masing-masing langkah PjBL diperjelas sehingga lebih mudah dipahami oleh guru dan peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Thomas (2000) yang menyatakan bahwa pertanyaan pemantik yang efektif harus curriculum-based sekaligus menantang peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks dunia nyata.

Masukan keempat berkaitan dengan desain komik digital. Ahli materi menyatakan bahwa komik digital yang dikembangkan dengan mengadaptasi cerita rakyat Minangkabau (Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah) sangat relevan dan kontekstual untuk peserta didik di Sumatera Barat. Penggunaan budaya lokal dalam komik digital tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta

didik. Hwang dan Lee (2022) menjelaskan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media naratif yang mampu menyajikan alur cerita secara runtut dan kontekstual, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif dengan materi pembelajaran.

**Tabel 3. Ringkasan Masukan Ahli Materi dan Tindak Lanjut**

| No. | Masukan Ahli Materi                                                           | Tindak Lanjut                                                            | Status      |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1   | Contoh cerita fantasi perlu lebih kontekstual dengan budaya lokal Minangkabau | Mengintegrasikan Legenda Sungai Aia Janiah ke dalam komik digital        | Direvisi    |
| 2   | Porsi penyajian contoh komplikasi perlu diperbesar                            | Menambahkan lembar kerja analisis komplikasi berbasis proyek             | Direvisi    |
| 3   | Panduan langkah-langkah PjBL perlu diperjelas                                 | Menambahkan petunjuk operasional yang lebih rinci untuk setiap fase PjBL | Direvisi    |
| 4   | Narasi dalam komik digital perlu disesuaikan dengan tingkat bahasa siswa SMP  | Menyederhanakan kosakata dan struktur kalimat dalam narasi komik digital | Direvisi    |
| 5   | Penambahan glosarium istilah cerita fantasi                                   | Menambahkan glosarium di akhir setiap bab e-book                         | Ditambahkan |

*Sumber: Data Penelitian (2025)*

#### **4. Hasil Uji Kepraktisan**

Uji kepraktisan dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan dan keberterimaan e-book interaktif dalam

proses pembelajaran. Kepraktisan diukur berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah menggunakan e-book interaktif dalam pembelajaran

teks cerita fantasi. Penilaian kepraktisan mencakup beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kemudahan pemahaman materi, kemenarikan tampilan, kesesuaian

dengan kebutuhan belajar, dan efisiensi waktu pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik**

| No. | Aspek Kepraktisan                                        | Rata-rata Skor | Persentase |
|-----|----------------------------------------------------------|----------------|------------|
| 1   | Kemudahan pengoperasian e-book interaktif                | 5,4/6          | 90%        |
| 2   | Kemenarikan tampilan dan desain visual                   | 5,3/6          | 88%        |
| 3   | Keterbacaan dan kejelasan materi                         | 5,2/6          | 87%        |
| 4   | Keterkaitan komik digital dengan materi                  | 5,4/6          | 90%        |
| 5   | Kebermanfaatan e-book dalam memahami teks cerita fantasi | 5,2/6          | 87%        |
| 6   | Motivasi dan semangat belajar menggunakan e-book         | 5,5/6          | 92%        |
|     | Rata-rata Kepraktisan                                    | 5,3/6          | 88,33%     |

*Sumber: Data Penelitian (2025)*

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan peserta didik menunjukkan persentase rata-rata sebesar 88,33%. Nilai ini berada pada rentang 85%-100% sehingga e-book interaktif yang dikembangkan dinyatakan Sangat Praktis digunakan dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Hal ini didukung oleh skor seluruh 10 siswa yang berada pada rentang 51-55 dari skor maksimum 60, menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dan konsisten dari seluruh responden.

Aspek tertinggi dalam uji kepraktisan adalah motivasi dan semangat belajar menggunakan e-book (92%) dan kemudahan pengoperasian serta keterkaitan komik digital (masing-masing 90%). Temuan ini sejalan dengan hasil angket analisis kebutuhan awal yang menunjukkan bahwa 96% siswa ingin belajar teks cerita fantasi dengan cara yang tidak membosankan, dan 92% siswa lebih semangat belajar menggunakan media berbasis digital. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa e-book interaktif berbasis PjBL

berbantuan komik digital berhasil menjawab kebutuhan dan harapan peserta didik.

## **5. Pembahasan**

### **a. Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis PjBL Berbantuan Komik Digital**

Pengembangan e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis PjBL berbantuan komik digital menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa proses pengembangan yang sistematis dan terencana menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang efektif. Model ADDIE dipilih karena memungkinkan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya, sehingga menghasilkan produk yang terus-menerus disempurnakan.

Integrasi tiga komponen utama, yaitu e-book interaktif sebagai platform, PjBL sebagai kerangka pedagogis, dan komik digital sebagai media stimulus, merupakan inovasi yang bersifat komprehensif dan saling melengkapi. Menurut Arifin (2023), integrasi media digital dengan model pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. E-book interaktif menyediakan akses materi yang mudah dan fleksibel, PjBL memotivasi siswa untuk belajar melalui proyek

yang bermakna, dan komik digital menghadirkan visualisasi yang memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak dalam teks cerita fantasi.

Penggunaan cerita rakyat Minangkabau dalam komik digital merupakan keputusan strategis yang mendukung penguatan identitas budaya lokal peserta didik. Hal ini relevan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman dan konteks budaya siswa (Syafani dan Tressyalina, 2023). Komik digital yang mengangkat Legenda Ikan Sakti Sungai Janiah tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memperkenalkan kearifan lokal Minangkabau kepada peserta didik.

### **b. Validitas E-Book Interaktif**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan dinyatakan Sangat Valid dengan persentase 87,67%. Tingginya nilai validitas ini menunjukkan bahwa konten e-book telah dirancang dengan memperhatikan kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan keterpaduan model pembelajaran. Tingkat validitas yang tinggi ini sesuai dengan temuan Lestari (2022) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book interaktif dan komik digital di tingkat SMP, di mana produk yang dikembangkan juga mendapatkan penilaian sangat valid dari para ahli.

Kevalidan aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang mencapai 90% menunjukkan bahwa e-book interaktif telah selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Menurut Kemdikbud (2022), pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu pendekatan yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kompetensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, pengembangan e-book berbasis PjBL ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga selaras dengan kebijakan kurikulum yang berlaku.

Kevalidan aspek keterpaduan model PjBL (88%) mengkonfirmasi bahwa langkah-langkah PjBL yang diadopsi dari Larmer et al. (2015) telah diintegrasikan dengan tepat ke dalam e-book interaktif. Setiap langkah PjBL diterjemahkan menjadi aktivitas pembelajaran yang konkret dan terstruktur dalam e-book, mulai dari pertanyaan pemantik, rancangan proyek, jadwal pelaksanaan, pemantauan proses, hingga presentasi dan refleksi. Menurut Larmer et al. (2021), PjBL secara efektif membangun pemahaman dalam pembelajaran dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta kreativitas siswa.

### **c. Praktikalitas E-Book Interaktif**

Tingkat kepraktisan e-book interaktif yang mencapai 88,33% (Sangat Praktis) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh guru maupun peserta didik dalam

kegiatan belajar mengajar. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Putri dan Hidayat (2022) bahwa e-book interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Kemudahan akses e-book melalui berbagai perangkat elektronik menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya nilai kepraktisan.

Aspek motivasi dan semangat belajar yang mencapai 92% merupakan temuan yang sangat signifikan. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa integrasi komik digital dalam e-book interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian Noprianti dan Fujiastuti (2021) yang menemukan bahwa media komik efektif dalam memvisualisasikan teks cerita fantasi sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, Pramesti et al. (2024) juga menegaskan bahwa banyak siswa menginginkan media yang berisi gambar, animasi, video, dan suara dalam pembelajaran teks cerita fantasi, yang menunjukkan kesesuaian antara produk yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta didik.

Tingginya nilai kepraktisan pada aspek keterkaitan komik digital dengan materi (90%) menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat nyata dari kehadiran komik digital dalam e-book. Komik digital yang mengangkat cerita rakyat Minangkabau berhasil menjadi jembatan antara konten akademik

yang kompleks dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Hal ini mendukung pandangan Hwang dan Lee (2022) bahwa komik digital dapat memungkinkan siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif dengan materi pembelajaran, sehingga memperdalam pemahaman konseptual mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis PjBL berbantuan komik digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi

validitas dan praktikalitas. Produk ini layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII SMP. Temuan ini memperkuat posisi e-book interaktif sebagai alternatif bahan ajar yang inovatif, relevan, dan efektif dalam era pembelajaran digital. Ningsih dan Ulya (2024) menegaskan bahwa e-book lebih praktis karena memungkinkan siswa mengakses banyak materi hanya melalui satu gawai, sehingga lebih efisien dan ramah lingkungan.

**Tabel 5. Perbandingan dengan Penelitian Relevan**

| Peneliti                      | Fokus Penelitian                                | Hasil                                               | Relevansi      |
|-------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------|
| Lestari (2022)                | E-book interaktif dan komik digital SMP         | Produk valid dan efektif meningkatkan minat belajar | Sangat Relevan |
| Noprianti & Fujiastuti (2021) | Media komik untuk teks cerita fantasi           | Komik efektif memvisualisasikan cerita fantasi      | Relevan        |
| Syafani & Tressyalina (2023)  | E-book berbasis kearifan lokal                  | Valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran      | Relevan        |
| Penelitian ini (2025)         | E-book interaktif berbasis PjBL + komik digital | Valid 87,67% dan Praktis 88,33%                     | -              |

*Sumber: Kajian Pustaka dan Data Penelitian (2025)*

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan tiga hal

berikut. Pertama, proses pengembangan e-book interaktif teks cerita fantasi berbasis PjBL berbantuan komik digital telah

dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, secara sistematis dan terencana. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 7 Padang, tahap perancangan menghasilkan konsep e-book terintegrasi PjBL dan komik digital bertema budaya Minangkabau, tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi produk nyata, tahap implementasi melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik, dan tahap evaluasi menghasilkan penilaian menyeluruh terhadap produk yang dikembangkan.

Kedua, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87,67% yang berada pada kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi kesesuaian materi, keakuratan konsep, keterpaduan model PjBL, dan relevansi komik digital dengan materi pembelajaran teks cerita fantasi. Masukan dan saran dari ahli materi telah diakomodasi melalui serangkaian revisi yang meningkatkan kualitas produk.

Ketiga, hasil uji kepraktisan peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,33% yang berada pada kategori Sangat Praktis. Tingginya nilai kepraktisan ini menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis PjBL berbantuan komik digital dapat digunakan dengan

mudah, menarik, dan efektif dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII SMP. Aspek motivasi belajar mencapai nilai tertinggi (92%), yang mengkonfirmasi bahwa integrasi komik digital berhasil meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Bagi guru, e-book interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan e-book secara optimal sebagai media belajar mandiri. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas dan melibatkan jumlah responden yang lebih besar untuk mengukur efektivitas produk secara lebih komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, A. (2023). Integrasi media digital dengan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational*

- Strategies, Issues and Ideas, 83(2), 39–43.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dewi, R. (2022). Project-Based Learning terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(4), 55–62.
- Dewi, R. (2023). Penggunaan media pembelajaran di SMP Negeri 7 Padang: Studi kasus pada materi teks cerita fantasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 78–85.
- Dwiputri, G. A., & Hanim, W. (2020). Pengembangan Komik Digital Mengenai Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling) Melalui Bimbingan Klasikal. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1), 40–55.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Hwang, G. J., & Lee, Y. (2022). Effects of digital comics on English reading comprehension in EFL contexts. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(4), 1035–1048.
- Jannah, M., Arifrabhani, L. M., & Aziz, A. (2023). Pengembangan media dan teknologi dalam pembelajaran. *BLAZE*, 1(4), 156–168.
- Kemdikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan PjBL*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Koswara, D. (2019). *Pengajaran Sastra: Pendekatan, Metode, dan Teknik*. Refika Aditama.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317–334). Cambridge University Press.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project-based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.
- Lestari, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-book interaktif dan komik digital di tingkat SMP. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 11(2), 90–98.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71–76.
- Lusianti, E. F., Faridah, & Devianty, R. (2025). Pengembangan media

- wordwall dengan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi kelas VII. *Maximal Journal*, 2(6).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 234–242.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal REVORMA*, 4(1), 45–53.
- Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya di Era Berkelimpahan*, 18–37.
- Novita, E., & Nursaid. (2021). Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Peserta Didik. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(2), 207–226.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Prasetyo, B. (2022). Peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 14(3), 23–31.
- Pramesti, et al. (2024). Kebutuhan media visual berbasis digital dalam pembelajaran teks cerita fantasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(2), 78–91.
- Pratiwi, N., Sutejo, & Wahyuni, S. (2018). Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi dalam Pembelajaran di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 75–85.
- Purnamasari, I., & Widodo, A. (2021). Project-Based Learning dapat membantu siswa mengaitkan pengetahuan dengan konteks dunia nyata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 44–53.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2022). E-book interaktif berbasis problem-based learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513.
- Putri, F. R., Thahar, H. E., & Arief, E. (2018). Struktur dan Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(7), 25–32.
- Putri, L., & Hidayat, R. (2022). Efektivitas e-book interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *Jurnal*

- Media Pembelajaran, 13(1), 40–48.
- Rachma, et al. (2023). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 22–33.
- Rahmawati, S. (2023). Pengaruh komik digital terhadap daya tarik dan memori siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Visual*, 6(2), 55–63.
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan teknologi audio-visual dalam pembelajaran bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53–60.
- Rivanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 15–18.
- Rosida, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas penggunaan bahan ajar e-book interaktif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 35–45.
- Sari, N., & Wulandari, T. (2023). Membantu siswa kelas VII SMP dalam memahami teks cerita fantasi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 70–78.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. *Informatika: Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3(3), 9–19.
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan e-book interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks biografi. *Educatoria: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16–22.
- Syamsul, N., Febriati, F., & Anwar, C. R. (2024). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia. *Journal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 4(1), 1–18.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. The Autodesk Foundation.
- Wahyuni, S. (2014). Pengembangan interactive e-book bidang asesmen bahasa. *LITERA*, 13(1), 129–139.
- Wiyatmi. (2017). *Sastra Anak dan Pembentukan Karakter*. Kanwa Publisher.
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Remaja Rosdakarya.