

## **Uji Validitas *E-Book* Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas VIII SMP**

**Ratna Nur Rahayu<sup>1</sup>, Puji Rahayu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup>[ratnanurrahayuu@gmail.com](mailto:ratnanurrahayuu@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *E-Book* Interaktif tentang topik Persamaan Linear Dua Variabel, yang cocok untuk siswa SMP kelas 8. Penelitian ini mengikuti model 4-D, yang meliputi empat tahap: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, dalam penelitian ini, proses tersebut hanya dilakukan sampai tahap *Develop*, dilanjutkan dengan uji validitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *E-Book* Interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Validitas media dinilai oleh ahli media, memberikan skor rata-rata 4,26, dan oleh ahli materi, memberikan skor rata-rata 4,76. Kedua skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, *E-Book* Interaktif ini layak digunakan pada pelajaran matematika di SMP.

**Kata Kunci:** *keo*

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to create an Interactive E-Book on the topic of Linear Equations in Two Variables, suitable for 8th-grade junior high school students. This research follows the 4-D model, which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. However, in this study, the process was carried out only up to the Develop stage, followed by a validity test. The research findings indicate that the developed Interactive E-Book meets the validity criteria. The media validity was assessed by media experts, giving an average score of 4.26, and by material experts, giving an average score of 4.76. Both scores fall into the "very good" category. Therefore, this Interactive E-Book is suitable for use in mathematics lessons at junior high schools.*

**Keywords:** *Interactive E-Book; Linear Equations in Two Variables Material.*

### **PENDAHULUAN**

Peran guru di era globalisasi tidak dapat disamakan dengan peran guru yang terdapat di abad 20, karena telah mengalami perubahan seiring dengan berjalannya perkembangan zaman. Akan tetapi sangat disayangkan, pada era teknologi saat ini masih terdapat banyak guru yang cenderung hanya menyampaikan materi sesuai isi buku tanpa mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Metode yang digunakan sering kali monoton dan masih metode zaman dulu sehingga siswa merasa cepat bosan, hal ini selaras dengan pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa tidak semangat menurut (Susanti et al., 2024). Oleh karena itu dalam menghadapi kebosanan yang timbul dari metode pengajaran yang monoton, kini guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan fleksibel. Perubahan ini semakin mendesak dengan kecepatan kemajuan teknologi dalam Pendidikan yang secara dasar mengubah wajah pembelajaran (Isti'ana, 2024). Dengan demikian, dibutuhkan sebuah solusi yang tepat untuk menghadapi perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi di bidang pendidikan salah satu langkahnya adalah mempersiapkan siswa untuk terbiasa dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi (Anwar et al., 2022). Dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, penguasaan matematika menjadi fondasi kritis dalam memahami dan mengembangkan teknologi itu sendiri (Saputra, 2024). Menurut (Umar et al., 2022) pendidikan matematika menunjukkan bahwa bukan hanya sekedar tentang angka dan rumus, melainkan juga tentang pengembangan kemampuan berpikir analisis, logis, dan pemecahan masalah. Hal ini yang

menjadi landasan penting untuk memahami dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Cynthia & Sihotang, 2023). Dengan demikian, Pendidikan matematika yang kuat dan relevan dengan perkembangan teknologi akan memberikan siswa kemampuan yang diperlukan untuk sukses di era digital.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan pada proses pembelajaran matematika terdapat permasalahan yang secara langsung berkaitan dengan pembelajaran materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII. Permasalahan yang pertama siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak variabel, koefisien, dan hubungan antar persamaan dalam Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

Khususnya pada penyelesaian dengan menggunakan metode grafik, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kebingungan saat diminta menggambarkan grafik persamaan linier dan sering melakukan kesalahan dalam menentukan titik potong. Permasalahan yang kedua adalah siswa kesulitan dalam mengidentifikasi letak kesalahan saat mengerjakan soal SPLDV secara mandiri karena tidak adanya umpan balik secara langsung, hal ini menghambat kemampuan siswa dalam belajar mandiri. Permasalahan selanjutnya keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif menyebabkan materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) terasa kurang menyenangkan. Oleh karena itu, permasalahan utama dalam pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) meliputi kesulitan konseptual dan visual, kurangnya variasi latihan dan umpan balik secara langsung, serta kurangnya motivasi siswa karena metode pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Upaya yang dapat dilakukan terhadap permasalahan tersebut adalah implementasi inovasi media pembelajaran berupa *E-Book* Interaktif. *E-Book* Interaktif memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan dan daya tarik (Ratih et al., 2025). Berbeda dengan buku teks konvensional yang cenderung statis dan monoton, *E-Book* Interaktif merupakan media interaktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2024). Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui *E-Book* Interaktif, dipandang sebagai cara yang berguna untuk membantu siswa lebih memahami topik yang mereka pelajari. (Sihombing et al., 2024). Dengan demikian, dengan penggunaan *E-Book* Interaktif dapat membantu peningkatan motivasi belajar dan pemahaman siswa karena siswa dilibatkan secara langsung didalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dalam rangka untuk mengatasi fenomena dan permasalahan yang terjadi, maka perlu dilakukan pengembangan *E-Book* Interaktif pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

## METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (R&D), yang merupakan singkatan dari Research and Development. Produk yang dikembangkan adalah *E-Book* Interaktif yang membahas topik Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Proses pembuatan *E-Book* Interaktif ini mengikuti model 4-D, yang meliputi tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, karena beberapa kendala, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*, yaitu dilakukan uji validitas.

Pada tahap *Define*, kurikulum diperiksa, siswa dianalisis, konsep-konsep utama dipelajari, tugas-tugas diidentifikasi, dan tujuan pembelajaran ditetapkan dengan jelas. Pada tahap *Design*, pemilihan media dan format dilakukan, bersamaan dengan pembuatan awal *E-Book* Interaktif. Tahap *Develop* melibatkan validasi *E-Book* Interaktif dan melakukan revisi yang diperlukan. Untuk validasi, penelitian menggunakan lembar yang dinilai oleh para ahli

materi dan media. Aspek spesifik yang dievaluasi oleh para ahli ini pada lembar validasi dirinci dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Aspek Lembar Validasi *E-Book* Interaktif Oleh Ahli Media

No	Aspek	Banyak Butir
1.	Tampilan	10
2.	Penggunaan	3
3.	Isi Media	6
	Jumlah Butir	19

Tabel 2. Rincian Aspek Lembar Validasi *E-Book* Interaktif Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Banyak Butir
1.	Kompetensi	3
2.	Isi Materi	3
3.	Kesesuaian <i>E-Book</i> Interaktif dengan kemampuan siswa	4
	Jumlah Butir	10

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan yang dilakukan setelah memperoleh data dari lembar validasi *E-Book* Interaktif pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) oleh ahli media dan ahli materi. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui kevalidan *E-Book* Interaktif yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari lembar validasi *E-Book* Interaktif oleh validator menggunakan skala *Likert*.

Tabel 3. Kategori Penilaian Skala *Likert*

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Sangat Kurang

1. Menghitung skor rata-rata untuk setiap butir pertanyaan menggunakan rumus :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{skor total}}{\text{banyak butir pertanyaan}}$$

$$\text{Skor rata-rata keseluruhan} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata}}{\text{banyak aspek}}$$

2. Mengkonversi skor rata-rata dalam skala 5 yang diperoleh menjadi nilai kualitatif. Adapun kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian *E-Book Interaktif*

No	Interval Skor	Kategori
1.	$X > \underline{x}_i + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
2.	$\underline{x}_i + 0,6 SB_i < X \leq \underline{x}_i + 1,8 SB_i$	Baik
3.	$\underline{x}_i - 0,6 SB_i < X \leq \underline{x}_i + 0,6 SB_i$	Cukup
4.	$\underline{x}_i - 1,8 SB_i < X \leq \underline{x}_i - 0,6 SB_i$	Kurang Baik
5.	$X \leq \underline{x}_i - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

Rata-rata ideal ( $\bar{x}_i$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ideal ( $SBi$ ) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal – skor minimal)

$X$  = skor rata-rata

5 = skor maksimal

1 = skor minimal

3. Dengan menggunakan rumus konversi pada tabel 4 diperoleh gambaran tentang konversi data kualitatif menjadi data kuantitatif. Berikut merupakan kriteria kevalidan *E-Book Interaktif*.

Tabel 5. Kriteria Kevalidan *E-Book Interaktif*

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
5.	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

$X$  = skor rata-rata dari validator

4. Nilai rata-rata dari validator sesuai dengan kriteria kevalidan *E-book Interaktif* pada Tabel

5. *E-book* interaktif yang dikembangkan dianggap valid jika memenuhi kriteria minimal baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa *E-Book Interaktif* pada materi system persamaan linier dua variabel untuk siswa kelas VIII SMP yang valid. Untuk menghasilkan *E-Book Interaktif* melewati beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap *Define* (pendefinisian)

Pada tahap *Define* (pendefinisian), peneliti melakukan analisis faktor-faktor antara lain analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran yang menjadi acuan untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap *Design* (perancangan)

Tahap *Design* (perancangan) pada penelitian ini berkaitan dengan pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal *E-Book Interaktif*.

1. Pemilihan Media *E-Book Interaktif* Pemilihan media pada pengembangan *E-Book Interaktif* ini disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pemilihan Format *E-Book Interaktif*

Format pengembangan *E-Book Interaktif* ini meliputi pemilihan format untuk mendesain isi media *E-Book Interaktif* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut uraian format yang digunakan dalam *E-Book Interaktif* ini

- a. Huruf yang digunakan dalam *E-Book Interaktif* adalah Alice, MediaProHeavyCondensed, dan ITC Franklin Gothic LT.
- b. Ukuran yang digunakan dalam *E-Book Interaktif* ini adalah 1410 x 2250 piksel.

- c. Warna yang digunakan dalam media *E-Book* Interaktif ini adalah warna yang cerah seperti halnya warna biru, putih, kuning, dan orange sehingga dapat menarik perhatian siswa. Menurut Prastowo dalam (Rahayu & Ulul, 2018) mengemukakan bahwa warna biru melambangkan ketenangan, persesuaian, kepasifan, dan pengunduran diri, dan juga menurut (Karja, 2021) warna putih menandakan keheningan serta warna kuning yang memberikan rasa hangat dan bahagia yang mengandung makna optimis, semangat, dan ceria (Rahayu & Ulul, 2018). Dari kombinasi warna tersebut diharapkan dapat menambah minat belajar siswa.
3. Desain Awal *E-Book* Interaktif
    - a. Kerangka *E-Book* Interaktif
 

*E-Book* Interaktif didesain menggunakan Canva dan disusun menggunakan software Flip PDF Plus Corporation. Permasalahan yang disajikan dalam *E-Book* Interaktif adalah materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) dengan subbab sistem persamaan dan penyelesaiannya, cara menyelesaikan sistem persamaan, dan aplikasi sistem persamaan linier dua variabel dalam kehidupan sehari-hari. Pada *E-Book* Interaktif disertai latihan soal yang interaktif untuk menambah pemahaman siswa, dan juga terdapat glosarium yang digunakan sebagai penerjemah istilah yang terdapat di *E-Book* Interaktif. *E-Book* Interaktif terdiri dari sampul depan, kata pengantar, petunjuk penggunaan, menu utama, tujuan pembelajaran, peta konsep, menu materi, daftar isi materi per sub-bab, materi, video pembelajaran, soal per sub-bab, forum diskusi, lembar kegiatan. latihan soal, glosarium, data diri, dan sampul belakang.
    - b. Desain dan Fitur *E-Book* Interaktif
      - 1) Sampul Depan
 

Sampul depan pada *E-Book* Interaktif terdapat keterangan kurikulum, judul materi yang akan dibahas, keterangan kelas, dan juga nama pengembang, serta prodi pengembang dan universitas pengembang.
      - 2) Kata Pengantar
 

Pada halaman ini menampilkan kata pengantar *E-Book* Interaktif oleh pengembang.
      - 3) Petunjuk Penggunaan *E-Book* Interaktif
 

Pada halaman ini terdapat petunjuk penggunaan *E-Book* Interaktif sebagai panduan siswa dalam penggunaan *E-Book* Interaktif.
      - 4) Menu Utama
 

Pada menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat dalam *E-Book* Interaktif untuk mempermudah navigasi siswa.
      - 5) Menu Materi
 

Pada bagian ini menampilkan sub-bab materi yang terdapat dalam materi.
      - 6) Daftar Isi Sub-bab Materi
 

Pada halaman ini menampilkan daftar-daftar isi materi seperti permasalahan, contoh soal, video pembelajaran, soal.
      - 7) Tujuan Pembelajaran
 

Pada bagian ini menampilkan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari oleh siswa.
      - 8) Peta Konsep

Pada halaman ini menampilkan peta konsep materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.

9) Materi Sistem Persamaan dan Penyelesaiannya

Pada bagian ini menampilkan materi sistem persamaan dan penyelesaiannya, contoh, video pembelajaran, soal, dan forum diskusi.

10) Materi Cara Menyelesaikan Sistem Persamaan

Pada bagian ini menampilkan materi cara menyelesaikan sistem persamaan dengan menggunakan metode eliminasi, substitusi, dan grafik, contoh, video pembelajaran, soal, dan forum diskusi.

11) Materi Aplikasi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dalam Kehidupan Sehari-hari

Pada bagian ini menampilkan materi aplikasi sistem persamaan linier dua variabel dalam kehidupan sehari-hari, contoh, video pembelajaran, soal, dan forum diskusi.

12) Lembar Kegiatan

Pada lembar kegiatan ini berisi kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dan dipandu oleh guru secara langsung.

13) Latihan Soal

Pada halaman ini terdapat link latihan soal (quizziz) yang akan dikerjakan oleh siswa untuk menambah pemahaman siswa.

14) Glosarium

Pada halaman ini menampilkan daftar istilah yang terdapat dalam *E-Book* Interaktif beserta artinya.

15) Data Diri

Pada halaman ini menampilkan data diri pengembang.

16) Sampul Belakang

Sampul belakang *E-Book* Interaktif menampilkan pesan penutup yang berisi ajakan kepada siswa untuk belajar matematika yang bermanfaat dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### Tahap *Develop* (pengembangan)

Tahap *Develop* (pengembangan) memuat validasi *E-Book* Interaktif dan revisi *E-Book* Interaktif. Kevalidan diperoleh dari lembar validasi *E-Book* Interaktif oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menentukan kualitas *E-Book* Interaktif yang dikembangkan. Adapun validasi *E-Book* Interaktif oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 6. Dimana validator I dan validator II adalah Dosen. Sedangkan validasi *E-Book* Interaktif oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 7. Dimana validator I adalah Dosen dan validator II adalah guru matematika.

Tabel 6. Data Lembar Validasi *E-Book* Interaktif oleh Ahli Media

Aspek	Penilaian		Jumlah
	Validator I	Validator II	
Tampilan	43	45	88
Penggunaan	12	13	25
Isi Media	26	26	52

Tabel 7. Data Lembar Validasi *E-Book* Interaktif oleh Ahli Materi

Aspek	Penilaian		Jumlah
	Validator I	Validator II	

Kompetensi	14	15	29
Isi Materi	14	15	29
Kesesuaian <i>E-Book</i> Interaktif dengan kemampuan siswa	18	19	37

Analisis data dilakukan untuk menganalisis data uji coba kevalidan *E-Book* Interaktif yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil analisis data yang telah dilaksanakan. Kevalidan *E-Book* Interaktif yang dikembangkan dapat diperoleh dengan cara menghitung rata-rata nilai yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil analisis data lembar validasi *E-Book* Interaktif oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Analisis Data Lembar Validasi *E-Book* Interaktif oleh Ahli Media

Aspek	Jumlah	Rata-Rata
Tampilan	88	4,4
Penggunaan	25	4,1
Isi Media	52	4,3
Rata-Rata Keseluruhan		4,26
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8, rata-rata skor keseluruhan adalah 4,26 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Book* Interaktif oleh ahli media mempunyai kategori valid karena memenuhi kriteria minimal baik, sehingga *E-Book* Interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan di lapangan. Adapun hasil analisis data validasi *E-Book* Interaktif oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Analisis Data Lembar Validasi *E-Book* Interaktif oleh Ahli Materi

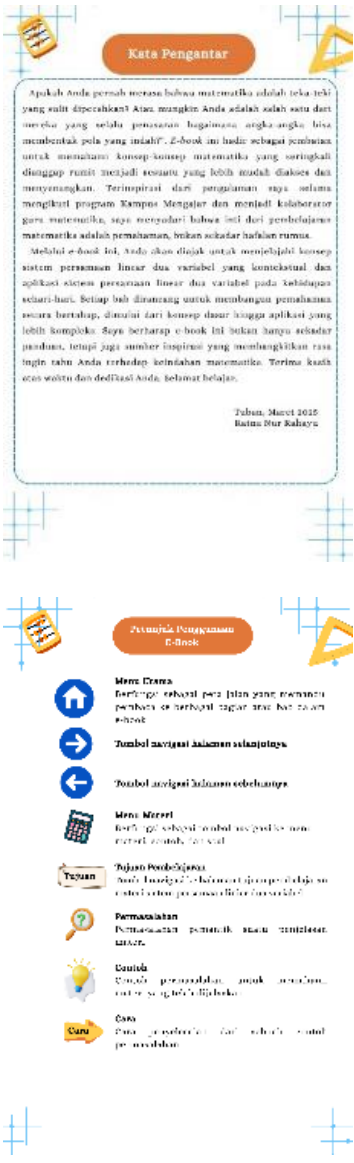

Aspek	Jumlah	Rata-Rata
Kompetensi	29	4,8
Isi Materi	29	4,8
Kesesuaian <i>E-Book</i> Interaktif dengan kemampuan siswa	37	4,63
Rata-Rata Keseluruhan		4,76
Kriteria		Sangat Baik

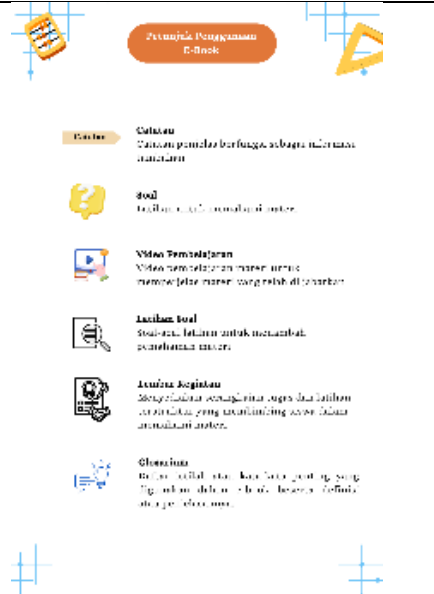

Berdasarkan Tabel 9, rata-rata skor keseluruhan adalah 4,76 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Book* Interaktif oleh ahli materi mempunyai kategori valid karena memenuhi kriteria minimal baik, sehingga *E-Book* Interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan di lapangan.


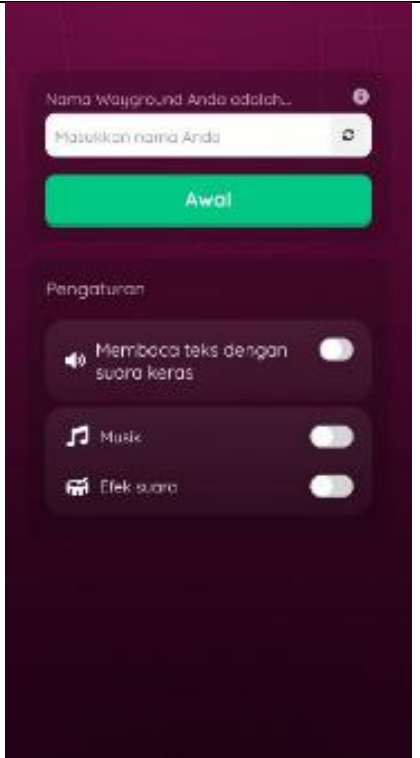
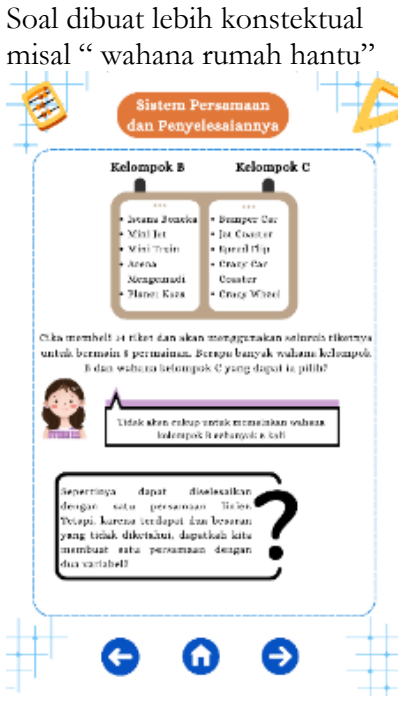
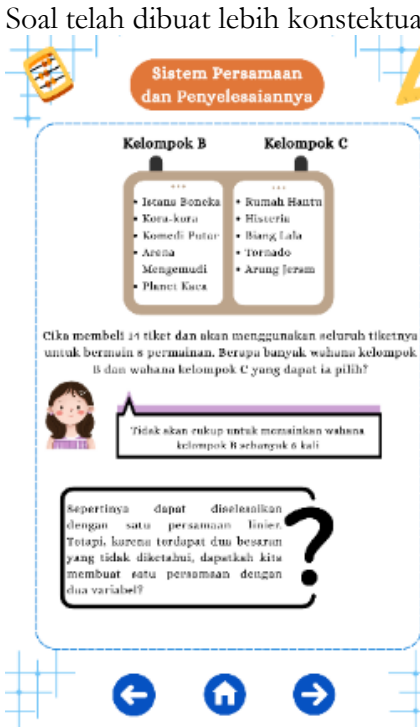
### Revisi Produk

Revisi produk dilakukan agar *E-Book* Interaktif yang akan diujicobakan layak untuk digunakan. Revisi ini berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari para validator. Berikut merupakan hasil revisi *E-Book* Interaktif yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Revisi *E-Book* Interaktif

No.	Revisi	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang perlu direvisi
1.	Ahli Media	<p>Penggunaan tombol navigasi disesuaikan</p> 	<p>Ditambahkan tombol navigasi untuk mempermudah siswa dalam pengoperasian <i>E-Book</i> Interaktif.</p> 

		 <p><b>Peran/ak Penggunaaan E-Book</b></p> <p><b>Catatan</b> Catatan penulis berfungsi sebagai informasi tambahan.</p> <p><b>Soal</b> Soal latihan untuk memahami materi.</p> <p><b>Video Pembelajaran</b> Video pembelajaran materi untuk mempermudah materi yang telah dijabarkan.</p> <p><b>Latihan Soal</b> Soal-soal latihan untuk menambah pemahaman materi.</p> <p><b>Lembar Kegiatan</b> Menyediakan lembar kerja yang dapat digunakan untuk memahami materi.</p> <p><b>Glossarium</b> Buku istilah atau kamus yang digunakan dalam e-book berupa definisi atau penjelasan.</p> <p><b>Menu Utama</b></p> <p><b>Tujuan</b> <b>Peta Konsep</b></p> <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p><b>Menu Materi</b> <b>Lembar Kegiatan</b></p> <p><b>Latihan Soal</b> <b>Glossarium</b></p> <p><b>Data Diri</b></p> <p>Navigation icons: back, home, forward.</p>	 <p><b>Peran/ak Penggunaaan E-Book</b></p> <p><b>Catatan</b> Catatan penulis berfungsi sebagai informasi tambahan.</p> <p><b>Soal</b> Soal latihan untuk memahami materi.</p> <p><b>Video Pembelajaran</b> Video pembelajaran materi untuk mempermudah materi yang telah dijabarkan.</p> <p><b>Latihan Soal</b> Soal-soal latihan untuk menambah pemahaman materi.</p> <p><b>Lembar Kegiatan</b> Menyediakan lembar kerja yang dapat digunakan untuk memahami materi.</p> <p><b>Glossarium</b> Buku istilah atau kamus yang digunakan dalam e-book berupa definisi atau penjelasan.</p> <p><b>Menu Utama</b></p> <p><b>Tujuan</b> <b>Peta Konsep</b></p> <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p><b>Menu Materi</b> <b>Lembar Kegiatan</b></p> <p><b>Latihan Soal</b> <b>Glossarium</b></p> <p><b>Data Diri</b></p> <p>Navigation icons: back, home, forward.</p>	Memastikan link latihan soal harus berfungsi dengan baik	Link latihan soal telah dipastikan berfungsi dengan baik
--	--	---	--	--	--

			
2.	Ahli Materi		

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dan proses pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas VIII SMP ini memenuhi kriteria valid. Kevalidan diperoleh berdasarkan data lembar validasi *E-Book* Interaktif oleh ahli media yang memperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,26 dengan kriteria sangat baik dan ahli materi yang memperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,76 dengan kriteria sangat baik.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini adalah *E-Book* Interaktif pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas VIII SMP seharusnya dilanjutkan sampai pada tahap penyebaran supaya mendapatkan hasil kualitas *E-Book* Interaktif yang lebih efektif.

## REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., & Catur Fathonah Djarwo, H. L. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*.
- Anwar, F., Pajariato, H., Herlina, E., Totok Dwi Raharjo, L. F., & Irnin Agustina Dwi Astuti,, Alim Hardiansyah, K. A. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). *Melangkah Bersama di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik*. 7, 31712–31723.
- Isti'ana, A. (2024). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4, 302–310.
- Karja, I. W. (2021). *Makna Warna*. 110–116.
- Rahayu, P., & Ulul, E. D. (2018). *VALIDITY OF WORK SHEETS OF STUDENTS BASED ON*.
- Ratih, D., Sondarika, W., Suryana, A., Ramdani, D., & Melindawati, M. (2025). *Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya : Memperkuat Jati Diri dan Ketahanan Budaya Lokal Melalui e-book Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Ciamis*. c, 19–42.
- Saputra, H. (2024). *Penguatan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menghadapi Era Society 5 . 0 Melalui Pembelajaran Matematika*. 2.
- Sihombing, R. A., Muslim, Taufik, R., & Agustin, M. (2024). *Pemanfaatan Buku Ajar Elektronik Interaktif Untuk Pembangunan Berkelanjutan Sebagai Solusi Dalam Meningkatkan Kesadaran Berkelanjutan Pemanfaatan Buku Ajar Elektronik Interaktif Untuk Pembangunan Berkelanjutan Sebagai Solusi Dalam Meningkatkan Kesadaran Ber*. October. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v4i2.7797>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia4, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK*. 2(2), 86–93.
- Umar, Hasratuddin, & Surya, E. (2022). *Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri 067248 Medan*. 06(03), 3402–3416.