

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS CANVA MATERI MENGENAL DAN
MENGEKSPLORASI ANEKA ANYAMAN PELAJARAN SENI RUPA KELAS V
SDN 2 DOPLANG KABUPATEN BLORA**

Afifah Dyah Ambar Kusuma¹, Deni Setiawan²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

1afifahdyah@students.unnes.ac.id , 2deni.setiawan@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials in the form of Canva-based e-books and determine their feasibility and effectiveness in improving creative thinking skills in students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, planning, product development, validation by subject matter experts and media experts, limited testing, product revision, and implementation in learning. This study involved fifth-grade students at SDN 2 Doplang, Blora Regency, as research subjects. Data in this study were collected using observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the Canva-based e-book was deemed feasible for use based on the assessment results of subject matter experts and media experts, with a rating of highly feasible. The use of Canva-based e-books was able to optimize the activity and interest of students in learning, as well as their understanding of weaving material. In addition, there was an increase in students' creative thinking skills, as shown by more varied and innovative weaving works.

Keywords: *E-book, Canva, Matting, Fine Art*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk *e-book* berbasis canva serta mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba terbatas, revisi produk, dan implementasi dalam pembelajaran. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V di SDN 2 Doplang Kabupaten Blora sebagai subjek penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, penyebaran angket, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* berbasis canva dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak. Penggunaan *e-book* berbasis canva mampu mengoptimalkan keaktifan, minat peserta didik dalam pembelajaran belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi anyaman.

Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang ditunjukkan melalui hasil karya anyaman yang lebih variatif dan inovatif.

Kata Kunci: *E-book* berbasis canva, Anyaman, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, dan keterampilan motorik bagi peserta didik (Chairunnisa et al., 2025). Pembelajaran seni rupa tidak hanya berorientasi pada pencapaian karya, akan tetapi juga pada proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan eksplorasi media, teknik, dan bentuk visual (Setiawan & Waluyo, 2023). Menurut (Hasanah, R., & Andaryani, n.d.) melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik diajak untuk mengekspresikan diri serta mengapresiasi keindahan yang terdapat pada sekitar. Melalui Peraturan Permendikbud Ristek No.12 Tahun 2024, berisikan tentang penerapan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang berlaku untuk jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas dan fokus pada materi esensial dalam rangka

pengembangan kompetensi peserta didik yang berkarakter pancasila (Hartati & Yuliana, 2024).

Perkembangan teknologi informasi di era digital yang semakin pesat menuntut adanya berbagai inovasi kreatif dan adaptif dalam penyelenggaraan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, menarik dan relevan berdasarkan kebutuhan serta kondisi peserta didik masa kini yang tumbuh bersama teknologi. (Nurahma et al., 2025).

Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara teratur untuk memfasilitasi peserta didik dalam meraih kompetensi (Hasanah et al., 2025). Menurut (Effendi, 2023) termasuk salah satu bahan ajar noncetak adalah *e-book*. *E-book* menyampaikan materi secara fleksibel serta mampu diakses lewat berbagai perangkat elektronik, sehingga mendukung pembelajaran tanpa adanya batasan ruang dan waktu. (Amini et al., 2024). Dari segi ekonomi

dan lingkungan *e-book* lebih terjangkau dan ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas, tinta, dan proses cetak yang dapat merusak lingkungan (Sonia & Yuliani, 2023). Selain itu, *e-book* disertai dengan adanya konten multimedia seperti, ilustrasi, animasi serta video yang dapat membantu memperjelas pembelajaran (Siswoyo¹ et al., 2025).

E-book berbasis canva merupakan salah satu inovasi bahan ajar digital yang mengintegrasikan konten pembelajaran dengan desain visual yang menarik serta interaktif (Sarkar, 2024). Platform canva menjadi sebuah platform desain grafis yang menawarkan beragam fitur untuk mempermudah pengembangan bahan ajar digital dengan kualitas ilustrasi yang baik (Sinta & PGRI Semarang, 2024). Menurut (Aniska et al., n.d.) canva adalah bagian dari aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media audio visual. Aplikasi canva menyediakan banyak template desain yang mudah digunakan, khususnya pada pendidikan.

Tantangan dalam pembelajaran seni rupa tingkat dasar di SDN 2 Dopleng Kabupaten Blora terletak pada keterbatasan bahan ajar yang

diberikan oleh guru dalam mata pelajaran seni rupa. Mayoritas pembelajaran seni rupa masih didominasi dengan penggunaan buku paket yang minim dengan ilustrasi dan contoh visual. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami teknik dan langkah-langkah pembuatan anyaman. Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan bahan ajar yang inovatif, kontekstual, serta sesuai dengan profil peserta didik sekolah dasar.

Beberapa penelitian serta pengembangan yang telah dilaksanakan terkait *e-book* berbasis canva di berbagai bidang studi dan jenjang pendidikan. Beberapa peneliti sebelumnya ialah (Anwar, 2024), (Khodijah et al., 2025) pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Sulaeman et al., 2023) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Secara keseluruhan, berbagai temuan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pada proses pembelajaran, termasuk kegiatan penelitian dan pengembangan terkini

yang dilakukan oleh (Syabrina et al., 2025) serta (Jurnal et al., 2025).

Penyajian materi secara visual dan sistematis membantu peserta didik dalam memahami konsep serta prosedur pembuatan anyaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* sebagai salah satu bahan ajar berbasis canva materi mengenal dan mengeksplorasi aneka anyaman pelajaran Seni Rupa kelas V di SDN 2 Doplang Kabupaten Blora.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan produk dengan metode ***research and development (R&D)***. (Agus Rustamana et al., 2024) menjelaskan bahwa teknik penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan, atau menyempurnakan sebuah produk baru, sekaligus menguji efektivitas dan kesesuaian produk itu secara ilmiah sebelum digunakan. Desain pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang diselaraskan dengan kebutuhan penelitian ini. Menurut (Sabijon, 2024) prosedur kegiatan penelitian ini terdiri atas lima langkah, yaitu *analysis*,

design, *development*, *implementation*, dan *evluation*. Uji validitas *e-book* berbasis canva dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi sesuai bidang yang relevan, meliputi ahli media dan ahli materi. Validator diminta untuk melakukan penilaian menyeluruh terhadap bahan ajar yang dikembangkan, serta menyampaikan masukan dan saran perbaikan (Sausan et al., 2025). Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan *e-book* berbasis canva, apakah bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dikategorikan valid atau tidak valid.

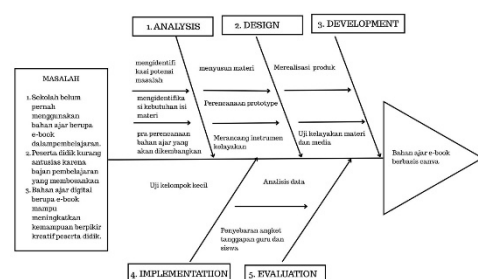
Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif, dengan menghitung presentase dari nilai hasil validasi.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum keseluruhan



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian *Research And Development*

Kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diukur melalui persentase skor dari hasil analisis data. Menurut (Maulida et al., 2025) produk yang memperoleh skor lebih tinggi menunjukkan tingkat kelayakan yang lebih baik. Indikator kelayakan dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
89% - 100%	Sangat Layak
77% - 88%	Layak
65% - 76%	Cukup Layak
... < 64%	Kurang Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan penelitian ini berupa bahan ajar dalam bentuk *e-book* berbasis canva. Bahan ajar ini dibuat bertujuan untuk sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi dan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat digunakan peserta didik diluar jam sekolah.

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi).

Validator dalam bahan ajar dilakukan oleh dua ahli yang

berprofesi sebagai tenaga pengajar yang bergerak di bidang pendidikan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Skor	Kritik dan Saran
92	Gambar tutorial dibuat menjadi besar

Berdasarkan hasil analisis validasi dari ahli materi terhadap materi yang dikembangkan, diperoleh skor sebesar 92%, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2. Penilaian mencakup beberapa aspek utama, yaitu kurikulum, kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan evaluasi.

$$NP = \frac{59}{64} \times 100\% = 92\%$$

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum keseluruhan

Setelah dilakukan analisis validitas terhadap bahan ajar *e-book* berbasis canva yang dinilai oleh ahli materi, mendapatkan skor sebesar 90%. Nilai tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tabel 1, dan menunjukkan pada tingkat "**Sangat Layak**". Selain itu ahli materi memberikan Kesimpulan bahwa bahan ajae *e-book* berbasis canva ini "Valid digunakan dalam pembelajaran".

Menurut (Rizqullah et al., 2025) kegiatan validasi media dilakukan dengan memberikan instrument penilaian berupa kuerioner, panduan penggunaan, dan bahan ajar *e-book*

berbasis canva yang memuat materi mengenal dan mengeksplorasi aneka anyaman kelas V. Instrumen mencakup beberapa aspek utama, seperti desain sampul, desain isi, kesesuaian gambar dan juga penggunaan produk. Instrument penilaian disusun menggunakan skala likert 1- 4, untuk menggambarkan tingkat penilaian dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Kuerioner terdiri dari 16 butir pertanyaan yang dikategorikan ke dalam empat aspek penilaian utama.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Skor	Kritik dan Saran
60	Pemilihan teks pada sampul outline

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh angka penilaian sebesar 60, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3.

$$NP = \frac{60}{64} \times 100\% = 93\%$$

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum keseluruhan

Sesudah dilakukan analisis validitas terhadap bahan ajar *e-book* berbasis canva yang dilaksanakan oleh ahli media, didapatkan nilai sebesar 93%. Skor tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tabel 1,

dan menunjukkan pada tingkat **“Sangat Layak”**.

Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba dilakukan dengan pelaksanaan pretest yang mencakup 20 butir soal untuk mengidentifikasi tingkat keterampilan awal peserta didik. Setelah dilakukan pretest, peserta didik kemudian mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Pada akhir pembelajaran peneliti melaksanakan posttest dengan jumlah dan tingkat kesukaran soal yang setara dengan pretest. Hasil posttest selanjutnya dibandingkan dengan hasil pretest untuk melihat perbedaan capaian pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk. Hasil uji coba didapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 58, sedangkan nilai rata-rata posttest 79. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-book* berbasis canva. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%, yang artinya seluruh peserta didik sebanyak 30 orang telah memenuhi.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian bersifat normal atau tidak (Wati et al., 2025). Berikut adalah rangkuman hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>p</i>	Sig	Keterangan
Pretest	0,052	0,05	Normal
Posttest	0,011	0,05	Tidak normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data pada variable pretes memiliki nilai *p* (Sig.) > 0,05, maka distribusi variable tersebut dapat dikatakan normal. Pada variable posttest memiliki nilai *p* (Sig.) < 0,05, sehingga variable tersebut tidak berdistribusi normal. Dikarenakan data penelitian tidak memenuhi asumsi terdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji non parametik dengan uji Wilcoxon.

Uji Wilcoxon

Pengujian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat efektivitas bahan ajar yang diterapkan, dengan mengamati apakah terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *e-book* berbasis canva (Ahmad & Sari, 2025). Adapun hasil pengolahan data diuji menggunakan

metode uji Wilcoxon disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

Test statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-4.855 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon nilai asymp 0,001 < 0,05. Maka dari hipotesisi penelitian *H₀* ditolak dan *H_a* diterima, sehingga ada perbedaan hasil belajar pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *e-book* berbasis canva pada hasil belajar peserta didik kelas V dalam materi mengenal dan mengeksplorasi aneka anyaman.

Uji N-Gain

Uji *N-gain* digunakan untuk menjelaskan ilustrasi yang lebih jelas mengenai tingkat efektivitas pembelajaran (Konsep et al., 2025). Nilai *N-gain* dinyatakan dalam bentuk skor atau presetase, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Nilai *N-gain* yang meningkat mencerminkan tingginya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil analisis uji *N-*

gain dalam penelitian pengembangan ini, diperoleh tamuan sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji *N-Gain*

<i>N-gain</i> Score	.7791
<i>N-gain</i> Percent (%)	77,91%

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel ringkasan hasil uji *N-gain* yang telah disajikan, dapat diketahui bahwa penggunaan *e-book* berbasis canva mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik dengan persentase sebesar 77,91%. Dengan demikian, berdasarkan kriteria dan tafsiran efektifitas penerapan *e-book* berbasis canva dalam penelitian ini termasuk dalam kategori **efektif** untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Doplang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan bahan ajar *e-book* berbasis canva memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik. Fakta ini diperkuat oleh hasil analisis uji *N-gain* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar setelah penggunaan *e-book* berbasis canva pada pembelajaran. Rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh termasuk dalam kategori **efektif**, yang menandakan bahwa *e-book* berbasis

canva mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara optimal dibandingkan dengan sebelum penggunaan *e-book* berbasis canva.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat terjadi karena bahan ajar yang diterapkan menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan dapat dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi dalam bentuk visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan juga partisipasi aktif peserta didik sepanjang proses pembelajaran.

Selain itu, perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* mengindikasikan perbedaan yang signifikan, yang menandakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *e-book* berbasis canva memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Selain peningkatan nilai secara kuantitatif, peserta didik juga menunjukkan peningkatan pemahaman konsep setelah proses pembelajaran.

Secara menyeluruh, temuan dari penelitian dan pengembangan ini membuktikan bahwasanya *e-book* berbasis canva yang diterapkan tidak sekedar layak digunakan, bahan ajar ini juga efektif dalam mendukung

peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan *e-book* berbasis canva pada proses pembelajaran seni rupa direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan hasil belajar.

D. Kesimpulan

E-book berbasis canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta efektifitas untuk diterapkan dalam pembelajaran materi mengenal dan mengeksplorasi aneka anyaman mata Pelajaran Seni Rupa kelas V. hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dan aspek media sebesar 93% dan seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Pelaksanaan uji coba di kelas juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Selain itu, hasil analisis *N-gain* memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan skor 77,91%, yang termasuk dalam kategori efektif. Sehingga *e-book* berbasis canva materi mengenal dan mengeksplorasi aneka anyaman kelas V SD terbukti layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ahmad, F., & Sari, N. I. (2025). *Exploring the Wilcoxon Test in Science Education: A Literature Review of Empirical Research*. 7(2).
- Amini, F., Kelana, J. B., & Mugara, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(1), 38–52. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i1.12206>
- Aniska, Y., Arni, Y., Widianingsih, D., & Sintia Bela, R. (n.d.). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 76 Palembang* (Vol. 6). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- Anwar, M. F. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Aplikasi Canva Pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor*.
- Chairunnisa, S., Aulia, S. M., Feliks, D., Ambarita, P., Afriadi, P., & Purnomo, T. W. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas Iii Sd Negeri 105277*. 5(3), 3156–3165.

- Effendi, E. V. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Pada Materi Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas Xi Sma Al-Wasliyah Pasar Senen Medan*.
- Hartati, A. N., & Yuliana, Y. V. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membentuk Pembelajaran Aktif* (Vol. 01, Issue 02).
- Hasanah, R., & Andaryani, E. T. (2025). (N.D.). *O N D A T I A*. 9, 211–223.
- Hasanah, A., Mulyanti, S., Adawiyah, A., Munsi, M., & Soleha, M. (2025). *Development Of Flipbook Based E-Books As Teaching Materials For Biography Texts At Smk Kesehatan Cianjur*. 6(6), 2176–2188.
- Jurnal, T., Laoli, J., Ndruru, M., Bu'ulolo, Y., Amal, N., & Harefa, J. (2025). *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Materi Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Hiliserangkai*. 13(1). <https://doi.org/10.23960/Kata>
- Khodijah, S., Safitri, N., Kamil Alansyah, S., Fajariyanti, N., Novianti Taufik, A., Nulhakim, L., & Info, A. (2025). *Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Untuk Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran*. In *Jurnal Pendidikan Ipa Dan Sains* (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.untirta.ac.id/Kosmologi>
- Konsep, P., Siswa, M., & Dasar, S. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 8, 64–75.
- Maulida, A., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2025). (2025). *Pengembangan Flash Card Kosakata Bahasa Jawa Banten Bagi Peserta Didik Kelas Iv Di Sdn Serang* 21. 33–41.
- Nurahma, S. S., Prasetyo, T., Hasnin, H. D., & Djuanda, U. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran Dan Pemanfaatan Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Teknologi Sama Bagi Anak Berkebutuhan Khusus , Baik Dalam Hal Perkembangan Individu*. 1(3), 201–211.
- Rizqullah, M. I., Mahardika, A. I., Alkaf, N., & Saputra, B. (2025). *Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas Ix Dengan Metode Tutorial*. 5(2), 138–150.
- Sabijon, A. C. (2024). *Instructional Materials : A Comprehensive Chatgpt-Assisted Definition*. 44(6), 762–773.
- Sarkar, S. (2024). *From Print To Pixels : Attitude Of Senior Secondary Students Towards E-Book Reading Habits*. 6(6).
- Sausan, N., Fili, A., Natasya, A., Negeri, U. I., & Utara, S. (2025). *Overview Studi Kelayakan Bisnis*. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 382–389. <https://doi.org/10.61722/Jiem.V3i2.3858>
- Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). *Tarian Kreasi Tradisional Dolanan Meningkatkan Kemampuan Seni Anak Sd Negeri 1 Bendoharjo*. 1(1), 34–38.
- Sinta, M., & Pgri Semarang, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup*.
- Siswoyo¹, A. A., Rahmad Wijaya, B., Pahlefi, S. R., Program,), Guru,

- S. P., Dasar, S., Kunci, K., Pengembangan, :, Ajar, B., Interaktif, E.-B., Kearifan, B., & Lokal, B. (2025). *E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Budaya Lokal Bangkalan Sebagai Implementasi Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Sdn Telang 1*. 6(1), 54–64.
- Sonia, S., & Yuliani, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan E-Book Interaktif Enzim Sebagai Bahan Ajar Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Sulaeman, M. F., Gani, R. A., Wijaya, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan E-Book Menggunakan Canva Pada Tema 4 Subtema 1 Materi Sistem Peredaran Darah*.
- Syabrina, M., Imron, M., Amelia, Y., & Ramadiyanti, E. (2025). Pengembangan Buku Digital Berbasis Website Canva: Optimalisasi Pembelajaran Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas Iv Sdit Al-Furqan Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v2i2.1359>
- Wati, I. E., Suratno, S., & Wahyuni, D. (2025). *The Influence Of Problem-Based Learning Model With The Integration Of Socio Scientific Issues On Students ' Problem-Solving Skills And Mastery Of Biology Concepts In High School*. 12(June), 773–784.
- Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). *Tarian Kreasi Tradisional Dolanan Meningkatkan Kemampuan Seni Anak Sd Negeri 1 Bendoharjo*. 1(1), 34–38.