

Membentuk Kemandirian Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Canva Dalam Pembuatan *E-Book* Sebagai Media Pembelajaran PPKN

Maulana Iman Jaya
Universitas Pamulang

Akmaludin
Universitas Pamulang

Lukman Sucipto Pratama
Universitas Pamulang

Abstract. *Learning independence is crucial for students to learn autonomously and effectively. This research aims to describe the training on the use of Canva in creating e-books as a learning media for Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) in the Merdeka Curriculum, with the goal of fostering students' learning independence. The research utilized a qualitative descriptive method with data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the training on Canva for e-book creation contributes positively to students' learning independence. The training facilitates students in organizing information, expressing ideas, improving graphic design, collaborating, and fostering creativity. Participants acquire knowledge and skills in using Canva as a tool for creating e-books. They learn how to organize content, create appealing layouts, select suitable graphic designs, and effectively integrate text with images. The training also encourages collaboration among students, allowing them to share ideas and work together to achieve better outcomes. The utilization of Canva in e-book creation training proves to be an effective step in cultivating students' learning independence. Through this training, students can develop relevant skills, such as information organization, idea expression, graphic design enhancement, collaboration, and creativity. Therefore, incorporating Canva into PPKn lessons within the Merdeka Curriculum serves as an effective alternative for promoting students' learning independence.*

Keywords: *Learning Independence, Learning Media, e-book, Kurikulum Merdeka*

Abstrak. Kemandirian belajar penting bagi peserta didik agar belajar mandiri dan efektif. Penelitian ini menjelaskan pelatihan penggunaan Canva dalam membuat *e-book* sebagai media pembelajaran PPKn pada Kurikulum Merdeka, untuk membentuk kemandirian belajar pada peserta didik. Metode deskriptif kualitatif digunakan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva dalam membuat *e-book* berkontribusi positif pada kemandirian belajar peserta didik. Pelatihan ini membantu peserta didik mengorganisir informasi, mengekspresikan ide, memperbaiki desain grafis, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas. Peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan menggunakan Canva untuk membuat *e-book*. Mereka belajar mengorganisir konten, menata tampilan menarik, memilih desain grafis yang tepat, dan menggabungkan teks dengan gambar secara efektif. Pelatihan ini juga mendorong kolaborasi antar peserta didik, sehingga mereka dapat berbagi ide dan bekerja sama mencapai hasil yang lebih baik. Pelatihan penggunaan Canva dalam membuat *e-book* adalah langkah efektif untuk membentuk kemandirian belajar peserta didik. Melalui pelatihan ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan seperti mengorganisir informasi, mengekspresikan ide, memperbaiki desain grafis, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas. Penggunaan Canva dalam pembelajaran PPKn pada Kurikulum Merdeka menjadi alternatif efektif untuk mempromosikan kemandirian belajar peserta didik.

Kata kunci: Kemandirian Belajar, Media Pembelajaran, *e-book*, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Setelah penyebaran Covid-19 berangsur membaik kemdikbud melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2021 menyatakan bahwa aktivitas belajar mengajar dapat dilaksanakan secara tatap muka di sekolah dengan harus memenuhi syarat dan ketentuan yang telah ditentukan. Akan tetapi pembiasaan yang terbentuk ketika pandemi terus berlanjut sehingga guru harus melakukan beberapa perlakuan yang tepat agar kebiasaan tersebut perlahan dapat dihilangkan (Sandika 2021). Namun dampak positif yang dapat dilihat ketika terjadi pembelajaran daring adalah peserta didik terbiasa dengan media pendukung seperti ponsel pintar dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu usaha mereduksi dampak negatif setelah adanya pandemi covid-19 (Nuritha and Tsurayya 2021).

Di era perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat memungkinkan bahwa setiap peserta didik memiliki ponsel pintar dengan akses fitur yang cukup baik, sehingga guru dapat mengaitkan kondisi tersebut pada aktivitas belajar mengajar yang kolaboratif yakni menjadikan peserta didik sebagai pusat utama ketika belajar berlangsung (Habibah et al. 2020). Dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam memecahkan masalah. Menciptakan pembelajaran yang kolaboratif membutuhkan rangsangan berupa kreativitas seorang guru dalam memfasilitasi peserta didik salah satunya penggunaan media pembelajaran yang tepat sasaran (Rahmah et al. 2021). Media pembelajaran yang tepat sasaran bukanlah perangkat yang dirancang begitu kompleks yang memuat materi ajar akan tetapi perangkat sederhana yang menarik yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi (Pratama and Mulyati 2020). Yang mana nantinya media itu lah yang dapat digunakan sebagai alat pendorong dan atau alat bantu utama dalam peningkatan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik.

Salah satu aplikasi yang cukup dikenal oleh peserta didik dan atau guru adalah Canva, canva merupakan salah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain secara online yang di dalamnya tersedia berbagai macam desain grafis dalam bentuk presentasi, pamflet, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Imran et al. 2022). Canva dewasa ini sangat mempermudah pekerjaan guru ketika mendesain media pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan riset dari (Ciptaningtyas, Mukmin, and Putri 2022) yang menyebutkan bahwa canva dapat mempermudah guru dan atau peserta didik pada aktivitas belajar berbasis teknologi. Selain itu hasil desain dari aplikasi canva ini mampu meningkatkan

ketertarikan dan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi dalam bentuk yang lebih menarik. Penggunaan aplikasi canva ini sejalan dengan salah satu muatan kurikulum merdeka yakni mengintegrasikan teknologi pada dunia pendidikan khususnya pada aktivitas belajar mengajar. Hal tersebut dilakukan karena agar peserta didik terbiasa dengan perubahan dalam bidang teknologi yang semakin tidak terbendung (Francisca et al. 2022).

Dalam pembelajaran PPKn sangat memerlukan media pembelajaran yang kreatif. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran PPKn termuat hampir seluruh materi disajikan dalam bentuk uraian atau narasi yang panjang, sehingga seringkali peserta didik malas untuk membaca dan memahami materi di dalamnya. Padahal mata pelajaran PPKn menjadi salah satu mata pelajaran sosial humaniora yang penting sebagai pedoman pembentukan warga negara yang baik (Ridla 'Adawiyah 2021). Pada mata pelajaran PPKn diajarkan bagaimana menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai pedoman hidup, sehingga untuk mensiasati tersampainya materi dan atau pokok nilai yang terkandung pada mata pelajaran tersebut diperlukan media pendukung yang mampu menggugah peserta didik (Nurgiansah, Hendri, and Khoerudin 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka sebagai salah satu upaya dalam meredukasi kebiasaan malas belajar peserta didik sekaligus sebagai upaya menumbuhkan kembali motivasi dan kemandirian belajar, maka diperlukannya pembuatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, yang mana media pembelajaran yang dimaksud adalah *e-book* dengan penggunaan canva sebagai aplikasi utama. Oleh karenanya penelitian ini dilakukan agar dapat menjadi bahan acuan oleh guru dan atau tenaga pendidik lainnya maupun peserta didik guna mendorong pengembangan pendidikan yang lebih baik dan ter integrasi dengan teknologi sesuai dengan muatan kurikulum.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian di atas adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan dan memahami fenomena yang diteliti secara mendalam (Fadli 2021). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang lebih terperinci dan memahami pengalaman, persepsi, dan pandangan peserta didik terkait pelatihan penggunaan Canva dalam pembuatan *e-book* sebagai media pembelajaran PPKn.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pelatihan, interaksi antara peserta didik dan fasilitator, serta mengidentifikasi perubahan atau perbaikan dalam kemandirian belajar peserta didik. Wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman, pendapat, dan persepsi peserta didik terkait pelatihan dan penggunaan Canva. Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari materi pelatihan, catatan proses, dan hasil pembuatan *e-book* oleh peserta didik.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data yang tepat, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang kontribusi pelatihan Canva dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengambil inisiatif dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Motivasi adalah faktor penting yang mendorong tindakan individu. Motivasi berkaitan dengan dorongan internal yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu, sehingga mengarahkan tindakan mereka. Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa tingkat motivasi individu dalam belajar memengaruhi kemampuan mereka untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Individu dengan motivasi tinggi cenderung lebih mandiri dalam belajar dan mengambil inisiatif untuk mencari sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Ciptaningtyas et al. 2022).

Selain motivasi internal, faktor lain yang signifikan dalam memengaruhi individu, khususnya peserta didik, adalah lingkungan belajar. Faktor seperti dukungan keluarga, dukungan teman sebaya, dan guru dapat mempengaruhi kemandirian belajar individu. Dukungan keluarga dan teman sebaya dapat memberikan motivasi dan dukungan bagi individu untuk belajar secara mandiri, sementara guru dapat memberikan arahan dan umpan balik yang membantu individu menjadi pembelajar yang mandiri.

Teknologi, yang berkembang pesat dalam dunia ini, memainkan peran yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan dan kemandirian belajar (Nurjamilah, Rustini, and Herlambang 2022). Teknologi mempengaruhi kemandirian belajar

dengan menyediakan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran dan memberikan kontrol yang lebih besar kepada individu dalam mengelola pembelajaran mereka sendiri. Penggunaan teknologi, seperti internet, *e-book*, dan video pembelajaran, menawarkan akses tanpa batas ke sumber daya pembelajaran dan memungkinkan individu untuk menyesuaikan pengalaman belajar mereka sendiri. Ketiga faktor yang disebutkan di atas terbukti membantu individu dalam mengambil tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri dan meningkatkan pencapaian kompetensi.

2. Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan

Integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan pendekatan modern yang memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan efisien (Maritsa et al. 2021). Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir dan memberikan dampak yang besar pada dunia pendidikan. Salah satu keuntungan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah memberikan akses terhadap beragam sumber daya pembelajaran. Melalui internet, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran seperti buku teks digital, video, dan program pembelajaran interaktif yang mungkin tidak tersedia di lokasi geografis mereka. Ini membuka peluang untuk pembelajaran jarak jauh dan memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja (Cayeni and Utari 2019).

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya. Teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time. Dalam beberapa kasus, teknologi dapat menggantikan metode pengajaran tradisional.

3. Penggunaan *e-book* dalam Pembelajaran

E-book telah menjadi media pembelajaran yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. *e-book* adalah buku digital yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer. Penggunaan *e-book* dalam proses pengajaran dan pembelajaran menawarkan beberapa keuntungan (Aeni et al. 2022). Pertama, *e-book* memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber daya pembelajaran secara instan. *e-book* dapat diunduh dan dibaca kapan saja dan di mana saja tanpa perlu membawa buku fisik yang berat. Hal ini memberikan kemudahan dalam belajar dan memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran bahkan di luar kelas. Selain itu, *e-book* seringkali lebih

terjangkau daripada buku cetak. Biaya produksi dan distribusi *e-book* jauh lebih rendah dibandingkan dengan buku cetak, sehingga *e-book* dapat dijual dengan harga yang lebih terjangkau. Hal ini membantu peserta didik menghemat uang dan mendapatkan lebih banyak sumber daya pembelajaran (Sari et al. 2021).

Keuntungan lainnya adalah bahwa *e-book* dapat menyediakan fitur interaktif dan multimedia yang tidak tersedia dalam buku cetak. Misalnya, *e-book* dapat menyertakan video, audio, atau animasi yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Fitur ini membantu peserta didik untuk lebih memahami dan terlibat dalam materi pembelajaran. Namun, salah satu tantangan penggunaan *e-book* dalam pembelajaran adalah ketika peserta didik belum terbiasa dengan teknologi (Soewardini et al. 2022). Pelatihan dan eksposur yang teratur diperlukan untuk membiasakan peserta didik dan guru dengan teknologi tersebut. Secara keseluruhan, penggunaan *e-book* dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat yang signifikan dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik sambil membentuk kemandirian belajar.

4. Penggunaan Canva dalam Pembuatan *e-book*

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk *e-book*. Penggunaan Canva dalam pembuatan *e-book* memiliki beberapa kelebihan (Wihyanti 2022). Pertama, Canva menyediakan berbagai materi desain yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat *e-book*. Template dan desain yang tersedia sangat beragam, sehingga pengguna dapat membuat *e-book* yang unik dan menarik tanpa perlu memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi (Rahayu, Zutiasari, and Munadhiroh 2021).

Kelebihan lainnya adalah bahwa Canva menyediakan berbagai elemen grafis seperti font, gambar, dan ikon yang dapat digunakan untuk memperkaya isi *e-book*. Elemen-elemen ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat *e-book* yang lebih menarik dan profesional. Selain itu, Canva memungkinkan pengguna untuk mengekspor *e-book* dalam berbagai format, termasuk PDF dan EPUB. Format PDF adalah format standar untuk *e-book* dan dapat dibaca di hampir semua perangkat elektronik, sedangkan format EPUB dapat dibaca di perangkat khusus seperti e-reader. Dengan demikian, akses terhadap *e-book* dalam pembelajaran dapat digunakan oleh hampir semua peserta didik.

Penggunaan Canva dalam pembuatan *e-book* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan kreativitas mereka dan membuat sumber daya pembelajaran secara mandiri. Hal ini sejalan dengan salah satu profil pelajar Pancasila, yaitu dimensi kemandirian.

Kemandirian ini dapat berkembang menjadi karakter peserta didik yang memungkinkan mereka mencapai standar kompetensi yang diinginkan. Pendekatan sederhana ini dapat berfungsi sebagai pengenalan dan pembiasaan awal bagi peserta didik untuk lebih mengenal perkembangan teknologi yang memiliki manfaat langsung dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan e-book sebagai media pembelajaran PPKn pada Kurikulum Merdeka dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membentuk kemandirian belajar pada peserta didik. Peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat e-book, termasuk kemampuan mengatur konten, merancang tata letak menarik, memilih desain grafis yang sesuai, dan menggabungkan teks dengan gambar secara efektif.

Penggunaan teknologi, termasuk *e-book* dan Canva, dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Teknologi memberikan akses terhadap beragam sumber daya pembelajaran, meningkatkan efisiensi waktu dan biaya, serta menyediakan fitur interaktif dan multimedia yang memperkaya pengalaman belajar.

Dengan demikian, penggunaan Canva dalam pembuatan *e-book* pada pembelajaran PPKn dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mempromosikan kemandirian belajar pada peserta didik. Pelatihan dan penerapan teknologi ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan, memperkaya pengalaman belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih mandiri. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan dan pendidik untuk terus memperkenalkan dan mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembentukan kemandirian belajar peserta didik.

SARAN

Setelah dilakukannya kajian ini, maka penulis berharap agar setiap guru agar dapat menjadikan tulisan ini sebagai sumber referensi pengembangan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Sehingga guru dapat memaksimalkan proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resti Restina. 2022. "Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1214. doi: 10.35931/am.v6i4.1113.
- Cayeni, Wyris, and Ade Silvia Utari. 2019. "Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana* 658–67.
- Ciptaningtyas, Wahyu, Bagus Amirul Mukmin, and Kharisma Eka Putri. 2022. "E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 10(2):160–74. doi: 10.22219/jp2sd.v10i2.21788.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5268–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.
- Habibah, Riasatul, Unik Hanifah Salsabila, Windi Mega Lestari, Oqy Andaresta, and Diah Yulianingsih. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02):1. doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.
- Imran, I., O. Okianna, I. Ramadhan, and ... 2022. "Penerapan Literasi Berbasis IT Dalam Pembelajaran Melalui Media E-Book Di SMPN 7 Sungai Raya." *Jurnal ...* 6(2):5018–20.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Nurgiansah, T. Heru, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin. 2021. "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Kewarganegaraan* 18(1):56. doi: 10.24114/jk.v18i1.22597.
- Nuritha, Citra, and Ayu Tsurayya. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1):48–64. doi: 10.31004/cendekia.v5i1.430.
- Nurjamilah, Ela, Tin Rustini, and Yusuf Tri Herlambang. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Keragaman Rumah Adat Di Inonesia Pembelajaran IPS Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 11(8):1047–56. doi: 10.26418/jppk.v11i8.57489.
- Pratama, Rio Erwan, and Sri Mulyati. 2020. "Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19." *Gagasan Pendidikan Indonesia* 1(2):49. doi: 10.30870/gpi.v1i2.9405.
- Rahayu, Wening Patmi, Ika Zutiasari, and Siti Munadhiroh. 2021. "Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence." *Proceedings of the Sixth Padang*

International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020) 179(Piceeba 2020):220–29. doi: 10.2991/aebmr.k.210616.033.

- Rahmah, Lailatul Hanifi, Luthfiah Nurlaela, Maspiyah Maspiyah, and Tri Rijanto. 2021. “Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19: Implementasi Flipped Classroom Berbantuan Youtube Di Lembaga Pendidikan Dan Keterampilan.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 6(2):286–92. doi: 10.29100/jipi.v6i2.2060.
- Ridla ‘Adawiyah. 2021. “Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SD.” *Universitas Pendidikan Indonesia* 5:1–9.
- Sandika, Tri Widya. 2021. “Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Invention: Journal Research and Education Studies* 5(5):1–13. doi: 10.51178/invention.v2i2.474.
- Sari, Maila, Sri Rizki Murti, Mhmd Habibi, Laswadi Laswadi, and Nur Rusliah. 2021. “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1):789–802. doi: 10.31004/cendekia.v5i1.490.
- Soewardini, Herfa MD, Suhartono, Endrayana PL Emanuel, Meilantifa, and Amalia Chamidah. 2022. “PELATIHAN PENYUSUNAN E-BOOKDENGAN SIGIL BAGI GURU SMP UNESA 1.” *Jurnal Pengabdian Mandiri* 1(8.5.2017):2003–5.
- Wihyanti, Retno. 2022. “Pelatihan Pembuatan Poster, e-Book, Dan Video Melalui Platform Canva for Education Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Jogja* 305–21.