PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS E-BOOKLET PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMKN 1 JAPARA

Riki Muhammad Rizki[1], Hifni Fitriah Nur Janah[2]
[1,2] Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
e-mail: [1]rmr43608@gmail.com, [2]hifnifitriah@upmk.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Grafis mendorong perlunya pengembangan media yang mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-booklet, mengetahui tingkat kelayakannya, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan validasi ahli media sebesar 85,33% dengan kategori Sangat Layak. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 79,78% dengan kategori Layak, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 83,61% dengan kategori Sangat Layak. Respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,33% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis e-booklet menggunakan Heyzine Flipbook layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMKN 1 Japara.

Kata Kunci: *Desain Grafis, E-Booklet, Media Pembelajaran Interaktif.*

ABSTRACT

The limited use of interactive learning media in the Graphic Design subject highlights the need for the development of learning media that can support the teaching and learning process more effectively and engagingly. This study aims to develop an interactive learning medium based on an e-booklet, determine its feasibility, and identify students' responses to the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the material expert validation achieved a score of 84%, while the media expert validation reached 85.33%, both categorized as Highly Feasible. The small-group trial obtained a score of 79.78%, categorized as Feasible, whereas the large-group trial achieved 83.61%, categorized as Highly Feasible. Students' responses yielded an average score of 84.33%, which falls into the Very Good category. Therefore, the

ISSN 2798-141X

interactive e-booklet-based learning media developed using Heyzine Flipbook considered suitable for use as an alternative learning medium for the Grade X Graphic Design subject at SMKN 1 Japara

Keywords: *E-Booklet, Graphic Design, Interactive Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran yang menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui berbagai saluran komunikasi guna merangsang proses berpikir, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, memperkaya pengetahuan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Daniyati dkk, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran terus mengalami inovasi, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dikembangkan untuk menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar dengan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Yusnan, 2025). Penggunaan media tersebut menjadi semakin penting pada mata pelajaran yang menuntut penguasaan konsep sekaligus keterampilan praktik, salah satunya adalah Desain Grafis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran Desain Grafis tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan praktik, kreativitas, dan pemahaman visual peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan dunia kerja (Arzela, 2026).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Japara, proses pembelajaran telah berjalan sesuai kurikulum, namun penyampaian materi masih didominasi oleh penjelasan guru di kelas yang dilanjutkan dengan kegiatan praktik. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang bervariasi. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa mampu mengikuti kegiatan praktik, mereka masih mengalami kesulitan memahami beberapa materi dan cenderung mudah melupakan materi yang telah dipelajari. Siswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik serta dapat dipelajari kembali secara mandiri di luar jam pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar secara lebih efektif.

ISSN 2798-141X

Salah satu media yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran berbasis e-booklet. Media ini menyajikan materi secara ringkas, sistematis, dan didukung tampilan visual yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pengintegrasian fitur-fitur interaktif, seperti video pembelajaran dan kuis interaktif, menjadikan media berbasis e-booklet lebih menarik serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. E-booklet merupakan media pembelajaran digital yang memiliki karakteristik fleksibel dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, Selain itu, e-booklet memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing (Rosmalia dkk, 2023). Karakteristik tersebut menjadikan e-booklet relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital (Setiawan & Wardhani, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-booklet merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Illyyun & Yuniati (2025), mengembangkan e-booklet pada materi menggambar bagian-bagian busana, sedangkan Yorenza dkk (2024), mengembangkan e-booklet berbasis Android yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa e-booklet berpotensi mendukung proses pembelajaran melalui penyzajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, penelitian tersebut masih diterapkan pada materi pembelajaran yang berbeda dan media yang dikembangkan belum mengoptimalkan fitur-fitur interaktif untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-booklet yang disesuaikan dengan karakteristik materi Desain Grafis kelas X di SMKN 1 Japara serta dilengkapi dengan video pembelajaran dan kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Daniyati dkk (2023),media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dengan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif, menambah informasi baru bagi siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai apa pun yang dapat membantu proses pembelajaran dengan mengembangkan gagasan, serta membangkitkan perhatian, minat, dan motivasi peserta didik selama kegiatan belajar (Kandouw dkk, 2022).

Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan dalam kegiatan mengajar untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Sementara itu, interaktif merujuk pada suatu kondisi yang melibatkan

ISSN 2798-141X

hubungan timbal balik, di mana terjadi aksi dan respons antara satu pihak dengan pihak lainnya sehingga keduanya sama-sama aktif dan saling berhubungan (Nur, 2022).

E-Booklet

Menurut Zakiah & Winoto (2021), booklet merupakan salah satu media yang digunakan sebagai alat peraga yang dapat disampaikan kepada khalayak umum. Penyampaian informasinya bersifat sederhana dan tidak terlalu terstruktur secara formal. Umumnya booklet berukuran kecil (mini) dan dirancang untuk memberikan pemahaman kepada pembaca.

Desain Grafis

Menurut Yasa dkk (2024), desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan unsur gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif. Dalam konteks desain grafis, teks juga dipandang sebagai bagian dari elemen visual karena merupakan representasi simbol-simbol yang memiliki makna dan dapat dibaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitain R&D (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* sekaligus menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan (Rosikin dkk, 2021). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Rosikin dkk, 2021). Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, tahap *design* untuk merancang media, tahap *develop* untuk mengembangkan, memvalidasi, dan menguji coba produk, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan melalui penyebarluasan terbatas kepada pengguna.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X di SMKN 1 Japara. Subjek penelitian terdiri dari 36 peserta didik kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 24 peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi dan ahli media, menilai tingkat kelayakan media melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian.

Teknik analisis data disesuaikan dengan tujuan penelitian. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis sebagai dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media. Data hasil validasi ahli materi, ahli media, serta hasil uji coba

ISSN 2798-141X

kelompok kecil dan kelompok besar diolah menggunakan rumus persentase kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, data respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase respons pada persamaan 1 untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet*. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

$$Persentase = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:
Persentase = hasil perhitungan dalam bentuk persen (%)
Skor diperoleh = jumlah seluruh skor yang diperoleh dari responden
Skor maksimal = jumlah skor maksimum yang mungkin diperoleh (jumlah butir × skor tertinggi × jumlah responden)

Tabel 1. Skala Penilaian dan Interpretasi

Skor	Jawaban	Persentase	Kategori	
5	Sangat Setuju	81%-100%	Sangat Layak	Sangat Baik
4	Setuju	61%-80%	Layak	Baik
3	Netral	41%-60%	Cukup Layak	Cukup Baik
2	Tidak Setuju	21%-40%	Kurang Layak	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Setuju	0%-20%	Sangat Tidak Layak	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X SMKN 1 Japara. Pengembangan media menggunakan model 4D (*Four-D Model*) yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *defines* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta studi literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet*. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Desain Grafis.

ISSN 2798-141X

Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini disusun rancangan media yang meliputi penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, perancangan antarmuka (*user interface*), serta penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket respons peserta didik (dapat dilihat pada gambar 1). Selanjutnya dilakukan proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* dengan mengintegrasikan materi, gambar, video pembelajaran, kuis interaktif, serta tautan YouTube sehingga menghasilkan media yang lebih menarik dan mudah digunakan.

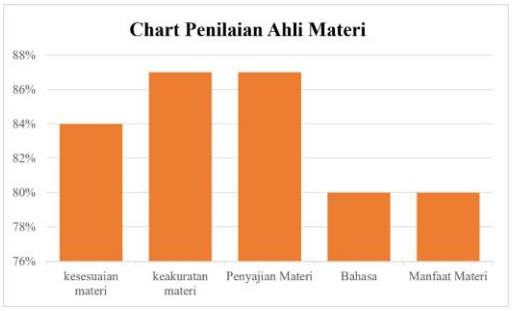
Gambar 1. Desain awal e-booklet

Hasil Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan melalui proses validasi oleh ahli dan uji coba kepada peserta didik. Sebelum digunakan dalam proses validasi, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli instrumen untuk memastikan bahwa setiap butir penilaian telah sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta manfaat materi.



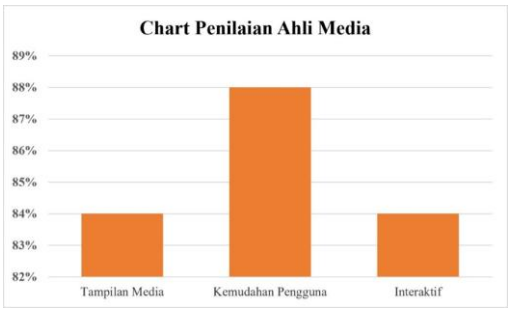
Gambar 2. Penilaian Ahli Materi

ISSN 2798-141X

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada gambar 2, aspek keakuratan materi dan penyajian materi memperoleh persentase tertinggi, masing-masing sebesar 87%. Selanjutnya, aspek kesesuaian materi memperoleh persentase sebesar 84%, sedangkan aspek bahasa dan manfaat materi masing-masing memperoleh skor sebesar 80%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil penilaian mencapai 84%, sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Media

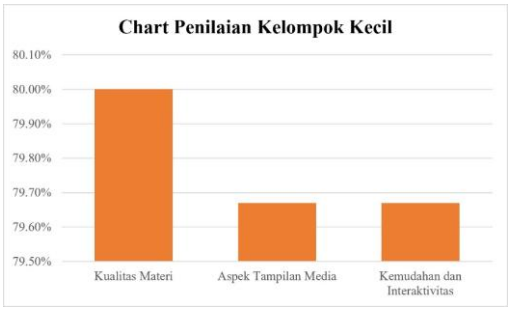
Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, interaktivitas, dan kualitas media.



Gambar 3. Penilaian Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup tiga aspek penilaian, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas. Pada gambar 3, aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase tertinggi sebesar 88%, sedangkan aspek tampilan media dan interaktivitas masing-masing memperoleh persentase sebesar 84%. Berdasarkan akumulasi seluruh aspek yang dinilai, rata-rata hasil validasi mencapai 85,33%, sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 4. Penilaian Kelompok Kecil

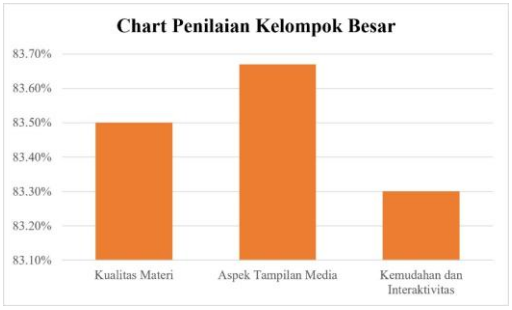
Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 12 peserta didik untuk mengetahui tanggapan awal terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil penilaian dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu kualitas materi, tampilan

ISSN 2798-141X

media, serta kemudahan penggunaan dan interaktivitas. Pada gambar 3, aspek kualitas materi memperoleh persentase tertinggi sebesar 80,00%, sedangkan aspek tampilan media serta kemudahan penggunaan dan interaktivitas masing-masing memperoleh persentase sebesar 79,67%. Secara keseluruhan, rata-rata skor hasil uji coba mencapai 79,78%, sehingga media yang dikembangkan berada pada kategori layak untuk digunakan.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 24 peserta didik untuk mengetahui kelayakan media setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil.

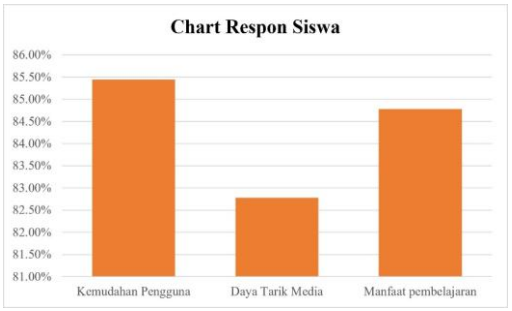


Gambar 5. Penilaian Kelompok Besar

Selanjutnya, pada tahap uji coba kelompok besar, penilaian dilakukan terhadap tiga aspek utama. Pada gambar 5, aspek kualitas materi memperoleh persentase sebesar 83,50%, aspek tampilan media sebesar 83,67%, aspek kemudahan dan interaktivitas sebesar 83,33%. Secara keseluruhan, rata-rata nilai penilaian dari uji coba kelompok besar (*betha testing*) mencapai 83,61%, yang termasuk dalam kategori sangat layak

Respon siswa

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* digunakan dalam proses pembelajaran, dilakukan pengambilan data respons peserta didik untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan.



Gambar 6. Penilaian Respon Siswa

ISSN 2798-141X

Pengukuran dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu kemudahan penggunaan, daya tarik media, dan manfaat pembelajaran. Angket diberikan kepada 36 peserta didik kelas X SMKN 1 Japara yang telah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan Gambar 6, respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* menunjukkan hasil yang sangat baik pada seluruh aspek penilaian. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase sebesar 85,44%, aspek daya tarik media sebesar 82,78%, dan aspek manfaat pembelajaran sebesar 84,78%. Rata-rata memperoleh 84,33% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Hasil Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas dengan membagikan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* kepada guru dan peserta didik kelas X SMKN 1 Japara. Setelah digunakan dalam pembelajaran, peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Pengenalan Desain Grafis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-booklet* telah berhasil dilaksanakan dengan menerapkan model 4D (*Four-D Model*) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi, gambar, video pembelajaran, dan kuis interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media berada pada kategori Sangat Layak, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 84% dan validasi ahli media sebesar 85,33%. Selain itu, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata sebesar 79,78% dengan kategori Layak, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 83,61% dengan kategori Sangat Layak. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis e-booklet juga memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,33% dengan kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta memberikan manfaat dalam membantu peserta didik memahami materi Pengenalan Desain Grafis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis e-booklet layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Japara.

DAFTAR PUSTAKA

Arzela, A. (2026). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY BERBASIS MARKERLESS DALAM PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS.

ISSN 2798-141X

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282-294.

Illyyun, N. H., & Yuniati, M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR E-BOOKLET MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN BUSANA ELEMEN GAMBAR MODE PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 LAMONGAN. Jurnal Online Tata Busana, 14(1), 19-23.

Kandouw, F. C., Kaparang, D. R., & Mewengkang, A. (2022). Implementasi aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK. EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2(1), 77-89.

NUR, I. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERMUATAN KARAKTER BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Rosikin, A., Sunismi, S., & Khairunisa, G. F. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN SOAL-SOAL HOTS BERBASIS BLOG BERBANTUAN SOFTWARE 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP. Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran, 16(1).

Rosmalia, L., Wahidin, W., & Abidin, Z. (2023). Media E-Booklet Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas V (Lima) Di Min 6 Kuningan. Jurnal PGSD, 9(1), 17-27.

Setiawan, H., & Wardhani, H. A. K. (2018). Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes. Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2(2).

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., ... & Judijanto, L. (2024). Desain komunikasi visual: Teori dan perkembangannya. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yorenza, D. P., Anas, N., & Hutasuhut, M. A. (2024). Pengembangan Booklet Berbasis Android Sebagai Media Belajar Pada Materi Invertebrata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar: Android-Based Booklet Development as Learning Media on Invertebrate Material To Improve Learning Outcomes. Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 13(1), 1-12.

Yusnan, M. (2025). Media pembelajaran interaktif (konsep dan analisis di sekolah dasar). Eureka Media Aksara.

Zakiah, L. G., & Winoto, Y. (2021). Booklet Dan Leaflet Sebagai Media Promosi Kawasan Wisata Alam Talaga Bodas Kabupaten Garut. Kebumen: Intishar Publishing.

ISSN 2798-141X