

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2022). “ Canva ” Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point. *LA-TAHZAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 29–41.
- Adriani, A., Oktrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-Book Dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1674–1688. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v16i5.1138>
- Adzhar, M. H. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Mutiarahatimoeslem*, 01(01), 1–14. <https://doi.org/10.64131/Paedagogos>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Development Of Interactive*. 1, 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aiyesi, S., & Prasetyo, Z. K. (2025). Development of a Problem-Based Learning E-Books to Enhance Students ’ Creative Thinking Skills in. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(2), 103–118. <https://doi.org/10.26618/jpf.v13i2.17419>
- Aji, W., Anggono, S., & Setiawan, D. (2025). Development of a Heyzine Flipbook Media Integrated with Problem-Based Learning to Improve Natural and Social Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(April), 280–304.
- Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1631–1636. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2429>
- Amni, S., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Aplikasi Heyzine Flipbooks Untuk Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pendidikan Pancasila Di Kelas III Sd. *Jurnal Edu Research*, 6, 2135–2146. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.742>
- Andang, & Subhan, M. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Digital Di Sma Negeri 1 Donggo. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 02(03), 55–60.

- Anggi, F., & Susilo, N. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan*. 1(2), 179–195. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n2.p179-195>
- Aqila, Z., Salim, S., Fitrah, N., Negeri, I., & Utara, S. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–90.
- Arum, A. P. (2020). Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Penataan Rambut Aniesa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.16490>
- Aryani, N., Lestari, A., Jambi, U., & Jambi, K. M. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 3(12).
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo*. 4, 2565–2576. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8126>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9, 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 174–186. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Bagus, A., Rahma, N., Heong, Y. M., Meidyanti, D. S., & Rahmawati, A. D. (2022). Hi World : The Virtual Book Learning Integrated Augmented Reality to Increase Knowledge of Covid-19 Prevention in The Learning Process Post-Pandemic Era. *IJIM : International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 176–187. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.29001>
- Denisa, S. B., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17140>
- Elfiranur, & Hariyani, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 607–616. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>

- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 71–80. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education) Volume*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Febtrizka, K., Rahmawati, & Hanomi. (2026). The Development Of Heyzine Flipbook-Based Interactive E-Book In Arabic Language Learning At Madrasah Aliyah. *Abjadia : International Journal of Education*, 11(1), 75–90. <https://doi.org/10.18860/abj.v11i1.40579>
- Firah, J. Al, Miranti, M. G., Romadhoni, I. F., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan E-modul Hidangan Kentang dan Pasta Berbasis Heyzine Flipbooks Untuk Siswa SMK Kuliner. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1731–1738. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2504>
- Ghina Aulia Rohmah Wahyudi, Desviana, S., Shafarina, R. G., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan E-book Berbasis Heyzine Flipbook “ WASIBASUL ” tentang Sifat Wajib Bagi Rasul Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 13–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.56633/kaisa.v5i1.1050>
- Hafidah, M. N. (2025). Pengembangan E-book Dwibahasa (Jawa-Indonesia) Berbasis Profil. *Edulingua Journal of Language Education*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1504>
- Hairani, E. (2018). Pembelajaran sepanjang hayat menuju masyarakat berpengetahuan. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 2(1), 355–377. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v2i1.107>
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran IPA. *JIRA : Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Hani, S., Ardianto, D., & Sukmanasa, E. (2025). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine Pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*

UNIVERSITAS MANDIRI, 11, 331–356.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7272>

Hanna, T., & Kuntjoro, S. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Creative Problem Solving Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Materi Perubahan Lingkungan Siswa Sma. *BioEdu*, 13(3), 629–635.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *GABDIMAS : Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
<https://journal.aira.or.id/gabdimas>

Hidayat, Ilham, & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(4), 424–430.
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>

Jumini. (2023). Development of Teacher Innovativeness Instruments in the Face of Educational Innovation. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 247–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.523>

Khoirunisah, I. V., & Rohman, M. (2025). Design and Development of Interactive E-Book Learning Media Using Heyzine Flipbook on Prayer Materials : A Study of Validity , Practicality , and Effectiveness. *Al-Bustan : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.62448/ajpi.v2i2.177>

Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP Intan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2492–2503.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6993>

Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Heyzine Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 11, 450–459.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4312>

Mahpilinda, A., Anwar, W. S., & Nurramadhani, A. (2025). Digital vs. Manual : perbandingan pengaruh heyzine dan pop up book dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31297>

Mansyurina, A. A., & Ratyaningrum, F. (2025). Pengembangan E-Book Bahan Ajar Batik Jawa Timur Untuk Pembelajaran Materi Ragam Hias Di Smpn 2 Lamongan. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 45–52.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/71802>

- Manurung, E. H. (2020). Perencanaan K3 Pekerjaan Bidang Konstruksi. *JURNAL REKAYASA KONSTRUKSI MEKANIKA SIPIL (JRKMS)*, 3(1), 49–54. <https://doi.org/10.54367/jrkms.v3i1.703>
- Manzil, E. F., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112–126. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd>
- Maulana, F. K., Kurniati, & Widyasari. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran E-Modul Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Smk Bina Ikhwan Bogor*. 4(1), 119–123.
- Maulidi, A. (2024). Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi Membaca Peserta didik di Sekolah Menengah Atas. *Moderasi : Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 90–100.
- Mawaddah, D., Gusmania, Y., & Ismarti, I. (2026). The Effect Of Heyzine Flipbook-Based Digital Learning Media On Students' Understanding Of Mathematical Concepts. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 11(2), 116–125. <https://doi.org/https://doi.org.10.33373/chypen.v11i2.8474>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnak Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(33).
- Munajah, R., & Anggraini, M. (2025). Development of Interactive Learning Media Using Heyzine Flipbook on Indonesian Language Learning in Elementary School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17, 1165–1174. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.5960>
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R & D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains. *Jurnal Intersection*, 6(1). <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Muryaningsih, S. (2021). Media pembelajaran berbahan loose part dalam pembelajaran eksak di mi kedungwuluh lor. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 84–91. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Mustofa, M. A. (2025). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan rnd*. Yayasan Putra Adi Dharma Redaksi.
- Nabilla, A. M., Asrizal, Amir, H., & Emiliannur. (2025). Validity Analysis of

Ethno-Inquiry Integrated Digital Teaching Materials to Facilitate Creative Thinking and Students ' Science Process Skills. *Physics Learning and Education*, 3(3), 112–122.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/ple.v3i3.236>

Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–55.
<https://www.e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/16>

Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *REVORMA*, 4(1), 45–53.
<https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>

Novriyani, K., Rakhim, B., Permana, S., & Kalsum, U. (2025). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan APD (K3) Menggunakan Construct 2 Untuk Karyawan PT PWI 2. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA DAN ILMU KOMPUTER*, 4(September), 136–144.

Nurzanna, Sandi, D. M., & Ahmad, M. (2025). Interactive E-book Design Assisted by Heyzine Flipbooks with the Learning Cycle Model : An Analysis of Product Effectiveness Reviewed from Students ' Critical Reasoning Ability. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(4), 693–708.
<https://doi.org/10.31949/jee.v8i4.16291>

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Puspaningrum, M. D., Lukitasari, E. H., & Wibowo, Y. (2025). Desain layout untuk majalah sekolah digital di SMKN Jenawi Karanganyar. *Jurnal Desain*, 12(2), 428–451. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v12i2.24021>

Putri, M., & Jasiah. (2025). Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(2), 103–112.

Qouri, N. R., & Zulherman. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(November), 9622–9629. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>

Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, I. A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d* (D. B. Ismaya (ed.); Issue January). CV Saba Jaya.

- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Ramadhani, N. N., Nasrul, Syaifuddin, D. T., Maharani, S. W., & Putera, A. (2024). Analisis Mediasi Kepuasan Kerja Pada Pengaruh Kesehatan Kerja, Keselamatan Kerja, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal HOMANIS: Halu Oleo Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 14–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.55598/homanis.v1i1.3>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.
- Rida, M. N. H., Fatmawati, U., Karyanto, P., & Kusumawati, L. (2025). Developing a flipbook on environmental change topics to enhance students' conceptual understanding of sustainable living. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 11(1), 195–207.
- Risa, M., Irdiyansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Aplikasi Heyzine Pada Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 351–365.
- Riyanto, Amin, M., Suwono, H., & Lestari, U. (2020). The New Face of Digital Books in Genetic Learning: A Preliminary Development Study for Students' Critical Thinking. *IJET : International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(10), 175–190. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i10.14321>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Forum Ilmiah*.
- Santoso, F. H., & Hasanah, F. N. (2024). Membuat E-Book Interaktif Berbasis Android untuk Administrasi Sistem Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Applied Technology*, 1(2), 1–15. <https://doi.org/10.47134/ijat.v1i2.2947>
- Sari, T. N., & Pahlevi, M. R. (2025). Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Heyzine Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. 5, 1338–1351. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/71802>
- Sariyani, M. D., Nugraha, I. G. N. M., Wasita, R. R. R., Karismayani, G. A. M.,

- Wijayanti, P. O., Dinatha, N. M., & Susanto, A. D. (2025). Efektivitas E-Book Dalam Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Rekam Medis Tentang Manfaat Jalan Cepat Terhadap Kesehatan Reproduksi. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 5, 274–281. <https://doi.org/10.38048/jor.v4i3.5452>
- Satriani, E., & Kadar, D. P. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru Estika. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 5(2), 229–236. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10450>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI Idaara t Ul 'U Lum*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02Desember.244>
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (r n d)* (r. Risdiantoro (ed.)). INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO.
- Solihah, M. F. M., Fitri, S., & Muhammad, T. (2025). Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook. *SINTA : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Komputasi*, 2, 125–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.61124/sinta.v2i3.82>
- Suarsana, I. M. (2021). Developing Interactive Digital Mathematics Book with Multi Representation Approach for Deaf Students. *IJET : International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 128–141. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.22459>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(07).
- Sulistiowati, T., Sudarmono, Supriyadi, U., & Marsofiyati. (2022). *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis* (W. B. Sabtiawan (ed.)). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan.
- Supit, D., Meiske, E., Lasut, M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual , Auditori , Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi*

- Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman.* 1, 732–742.
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/851>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3).
<https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Taqwani, R. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2025). Development of Heyzine-Based Digibook to Enhance Students ' Computational Thinking Skills. *PRISMA*, 14(June), 128–138. <https://doi.org/10.35194/jp.v14i1.5070>
- Tullah, H., Aprilia, A., Sunu, W., & Dwandaru, B. (2025). Development of Physics E-book based on Socio Scientific Issues Assisted by Heyzine Flipbook on Static Fluid Topic to Improve Students ' Critical Thinking and Collaboration Skills. *Journal of Research in Science Education*, 11(1), 155–162. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8984>
- Wahyuni, S., Suhera, Saputra, D., & Swandito, A. (2023). Sosialisasi Pentingnya K3 Di Sekolah Menengah Kejuruan Bhakti Indonesia. *Eunoia*, 2, 1. <https://jurnal.d4k3.uniba-bpn.ac.id/index.php/EUNOIA/article/view/236>
- Wahyuningsih, U., Sulistiyo, E., Rusjdi, H., & Alfalah, W. (2021). Pengenalan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Di PT Cita Rasa Palembang. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.33322/terang.v3i2.431>
- Waluya, S. B., Sukestiyarno, Y. L., & Cahyono, A. N. (2022). E-Module Design Using Kvisoft Flipbook Application Based on Mathematics Creative Thinking Ability for Junior High Schools. *IJIM : International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(4), 116–136. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.25329>
- Wantika, & Ahmadi, A. (2024). Penerapan Model PJBL Untuk Mengetahui Keunggulan Canva Sebagai Media Pembelajaran Poster Tingkat SMP. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pendidikan*, 6(2), 96–110.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Kontekstual*, 1(2). <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.158>

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). *Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling*. 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Yulis, P. A. R., Dafit, F., Fitriani, & Amnestya, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbooks bagi Guru di Kota Pekanbaru Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 5(1), 152–160. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i1.9765>
- Yunefri, Y., & Fadrial, Y. E. (2022). *Pelatihan Pembuatan Buku Ajar Digital Tpack Dengan Flipbook Bagi Guru SMK Negeri 2 Pinggir*. 2, 51–55. <https://doi.org/10.52622/mejuajuajabdimas.v2i1.49>
- Yuni, R., Sari, P., Julianty, M., Thohiri, R., Kemala, P., & Lubis, D. (2024). Development of E-Module using Heyzine Flipbook Maker Through The Problem-Based Learning Model In the Educational Economics Course At Economics Education Study Program Universitas Negeri Medan. *European Union Digital Library*. <https://doi.org/10.4108/eai.17-9-2024.2352991>
- Zahra, S., Akmal, A. U., Media, A., & Zuryanty. (2025). Pengembangan E-book Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Materi Gangguan Sistem Pencernaan. *EDU RESEARCH : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(November), 2672–2681. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1504>
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4, 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>