Vol. 9, No. 5, September 2026
DOI 10.22460/fokus.v9i5. 31510

p- ISSN 2614-4131
e- ISSN 2614-4123

FOKUS

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENGEMBANGKAN KONSEP DIRI PADA SISWA SMP TINGKAT VIII

Puspa Hafizhah Andini[1], Rima Irmayanti[2], Dedi Junaedi[3]

[1] puspahz2811@gmail.com , [2] rima16o5@gmail.com , [3] dedi-junaedi@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

The lack of optimal self-concept development and the limitations of guidance and counseling services constituted the background of this study. Accordingly, this study aimed to develop, examine the feasibility, effectiveness, and obstacles associated with the use of a Canva-assisted interactive e-book in enhancing students' self-concept. This study employed a Research and Development method through the ADDIE stages. A total of 33 students of class VIII-B at SMP Umi Kulsum Banjaran were selected as research subjects using a purposive sampling technique. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews. The feasibility results indicated that the interactive e-book was categorized as highly feasible based on media expert validation (100%) and practitioner assessment (100%), while material expert validation indicated that it was fairly feasible (75%) and practitioner assessment reached 100%. The Wilcoxon test result of 0.000 < 0.05 indicated a significant difference between pre-test and post-test scores. Furthermore, the N-Gain result of 0.6385 (63.85%) indicated that the product was moderately effective. The identified obstacles included unstable internet connectivity and students' difficulties in operating the interactive features.

***Keywords**: Interactive E-Book, Canva, Self-Concept*

Abstrak

Belum optimalnya konsep diri serta keterbatasan layanan BK menjadi latarbelakang penelitian. Atas dasar tersebut, tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, keefektifan serta kendala pada penggunaan *e-book* interaktif berbantuan Canva dalam mengembangkan konsep diri siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* melalui tahapan ADDIE. Terdapat 33 siswa kelas VIII-B SMP Umi Kulsum Banjaran yang dipilih menjadi subjek penelitian menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket, observasi dan wawancara. Hasil kelayakan produk menunjukan *e-book* interaktif termasuk kategori layak berdasarkan ahli media 100% dan praktisi 100%, serta cukup layak berdasarkan ahli materi 75% dan praktisi 100%. Keefektifan produk berdasarkan uji *Wilcoxon* yang memperoleh hasil 0,000 < 0,05 dengan arti terdapat perubahan signifikan antara skor *pre-test* dengan *post-test* terhadap pengembangan konsep diri siswa SMP dan *N-Gain* yang memperoleh hasil 0,6385 (63,85%) sehingga berada pada kategori sedang atau cukup efektif dalam meningkatkan konsep diri siswa SMP. Kendala yang ditemukan yaitu pada penggunaan produk berupa ketidakstabilan jaringan internet dan pada respon siswa berupa kesulitan pengoperasian fitur interaktif pada produk.

Kata Kunci: E-Book Interaktif, Canva, Konsep Diri

PENDAHULUAN

Siswa pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) tergolong individu yang tengah berada pada tahap remaja awal. Disebut remaja awal karena rentang usianya berada pada kisaran 13-16 tahun, pada rentang tersebut Hurlock (1976) mengklasifikasikannya ke dalam kategori remaja awal *(early adolescence)*. Tahap remaja awal merupakan peralihan masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan terjadinya berbagai perubahan, baik dari segi biologis, kognitif, maupun sosioemosional (Santrock, 2008). Perubahan dari segi biologis, dapat dilihat dari pertumbuhan tubuh yang pesat dan perubahan hormonal yang menimbulkan ciri tanda pubertas; perubahan kognitif ditandai dengan mulai berkembangnya kemampuan berpikir, berkembangnya kecerdasan dan kemampuan berbahasa; dan perubahan sosioemosional ditandai dengan perkembangan emosi, hubungan sosial serta perubahan kepribadian. Di fase remaja awal, terjadinya perubahan kognitif dan psikososial memicu remaja untuk mencari jati diri. Selaras dengan pandangan Hurlock (1976) yang menyatakan bahwa pada fase remaja awal, seringkali individu mengalami persoalan yang disebut dengan "krisis identitas" dalam pencarian jati dirinya. Siswa SMP mulai mempertanyakan tentang nilai, peran, karakteristik yang dimilikinya sebagai bentuk pencarian identitas diri (Erikson, 1968, online). Pertanyaan tersebut muncul dari hasil berkembangnya kemampuan berpikir abstrak, logis dan idealis pada remaja sehingga mendorongnya untuk merefleksikan dirinya. Refleksi ini di pengaruhi juga oleh dinamika hubungan sosial dengan teman sebaya dan lingkuan sekitar yang membentuk berbagai pengalaman dalam memahami peran dan posisi yang dimilikinya.

Seiring dengan pencarian identitas diri yang diperoleh dari hasil proses berpikir berdasarkan pemahaman dan pengalaman, maka siswa SMP secara bertahap membangun cara pandang terhadap dirinya sendiri yang kemudian terwujud dalam konsep diri. Hutagalung (2007, hlm. 25) menyatakan bahwa konsep diri penting untuk dipahami sebab melalui pemahaman konsep diri yang tepat, menjadikan individu mengenal diri lebih dalam serta belajar menerima dirinya secara utuh. Konsep diri membantu remaja untuk keluar dari problematika terkait "krisis identitas" sehingga remaja terhindar dari disorientasi peran dan perilaku menyimpang serta tidak mudah terpengaruh ketika terjadi

suatu perubahan. William James (Bracken, 1996, online) menjelaskan bahwa konsep diri merupakan cara individu dalam memandang, memahami dan memberi penilaian diri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. James (1890) menjelaskan bahwa apabila individu mendapati kondisi yang baik dari dirinya, dia akan merasa senang dan bangga. Sebaliknya, apabila terdapat sesuatu dari dirinya yang kurang baik, rusak, hilang, dan lain sebagainya, maka ia akan merasa putus asa dan kecewa. Melalui pandangan tersebut maka konsep diri dibagi kepada dua kondisi, yaitu konsep diri adaptif/positif yang tercermin dari rasa penerimaan diri, rasa aman dan percaya diri, memiliki motivasi yang tinggi, dan memiliki kemampuan adaptasi dengan lingkungan; dan konsep diri maladaptif/negatif tercermin dari rasa rendah diri, sulit menerima kelemahan diri, memiliki sikap pesimis, dan ragu akan memampuan diri (James, 1890). Idealnya, melalui proses pembelajaran, siswa SMP diharapkan memiliki gambaran konsep diri adaptif/positif yang tergambar dari penerimaan kondisi fisik dan keadaan diri secara utuh, mampu membangun hubungan sosial yang sehat serta merasa diterima dalam lingkungan pergaulan, dan memiliki nilai, keyakinan, serta tujuan hidup yang menjadi pedoman dalam berpikir maupun bertindak.

Bertolak belakang dengan kondisi ideal, kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih belum mampu secara optimal untuk mengarahkan siswa SMP memiliki konsep diri yang adaptif/positif. Di beberapa sekolah, masih dapat ditemui siswa SMP dengan konsep diri yang mengarah pada konsep diri maladaptif/negatif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Asri (2020) terhadap siswa SMPN 6 Kota Madiun, yang menunjukkan 31,48% siswa memiliki konsep diri negatif dan 68,52% konsep diri positif. Selanjutnya Alini & Meisyala (2021) memaparkan penemuannya terhadap 158 responden, bahwa konsep diri rendah mendominasi data dengan jumlah 89 orang (56,6%). Sedangkan pada temuan Anwaroti (2020) diperoleh 6 siswa (19,35%) berada pada kategori konsep diri rendah, 19 siswa (61,29%) berada pada kategori sedang dan 6 siswa (19,35%) berada pada kategori tinggi. Perolehan data dari beberapa penelitian tersebut mengindikasikan bahwa persoalan konsep diri masih terjadi di lingkungan sekolah. Meskipun perolehan persentase konsep diri maladaptif/negatif tidak begitu tinggi, keberadaan siswa dengan kategori rendah maupun negatif menunjukkan bahwa persoalan konsep diri tetap memerlukan perhatian.

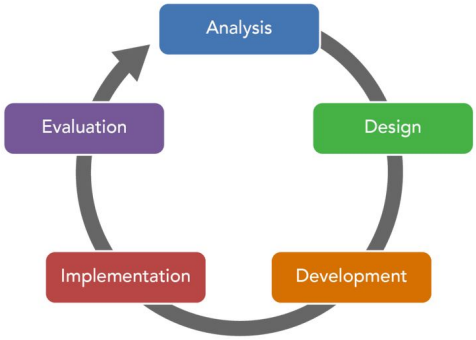
Layanan bimbingan dan konseling sebagai bagian integral dalam sistem pendidikan, menjadi bagian yang secara dominan mendukung perkembangan konsep diri siswa SMP. Selaras dengan pernyataan Prayitno & Amti (1999) yang memberikan makna layanan bimbingan dan konseling sebagai proses bantuan profesional yang bertujuan membantu individu mengenali diri, mengoptimalkan potensi, mencapai kemandirian, serta menangani permasalahan sesuai norma yang berlaku. Namun, praktik layanan bimbingan dan konseling masih mengalami sejumlah hambatan, antara lain keterbatasan media, penggunaan metode ceramah/konvensional yang kurang interaktif, materi pengembangan diri yang disampaikan secara abstrak, hingga kurangnya inovasi media yang relevan dengan karakteristik siswa. Kondisi tersebut merupakan bagian dari problematika pendidikan di era digital dimana perkembangan teknologi yang cepat belum selalu diikuti oleh kesiapan Pendidik dalam mengintegrasikannya secara pedagogis (Maulani et al., 2024, online). Namun perlunya adaptasi yang cepat sesuai dengan kondisi zaman menjadi fokus yang diutamakan, menimbang pada saat ini karakteristik siswa memiliki orientasi pada digitalisasi, sehingga Permendikbudristek No. 2 Tahun 2022 mengatur kembali regulasi untuk mendorong satuan pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi digital sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Menanggapi regulasi tersebut, maka dalam mengintegrasikan teknologi terhadap layanan bimbingan dan konseling diantaranya melalui inovasi media BK. Penelitian terdahulu telah membuat media BK untuk meningkatkan nilai konsep diri siswa, seperti penelitian Rega (2024) yang mengungkapkan bahwa permainan Monopoli yang telah dimodifikasi, dapat meningkatkan konsep diri siswa secara efektif, dengan hasil sebesar 17,8% pada kelompok eksperimen dan 5,7% pada kelompok kontrol, serta hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang signifikan ($P = 0{,}005 < 0{,}05$). Perolehan tersebut menyatakan bahwa penggunaan media BK dapat meningkatkan konsep diri siswa menuju kepada kondisi adaptif. Namun demikian, mengingat bahwa konsep diri tidak bisa dibentuk hanya dengan sekali atau dua kali *treatment* untuk mendapatkan hasil yang berkelanjutan, maka diperlukannya sebuah media bukan hanya membantu siswa mengembangkan konsep diri namun juga menguatkan keberlanjutan dari hasil yang didapat. Selain itu diperlukan juga digitalisasi untuk memenuhi standar regulasi.

Melalui kebutuhan media yang menuntut tidak hanya perubahan namun juga keberlanjutan dari perubahan tersebut dengan tetap mengintegrasikan teknologi digital, maka peneliti merumuskan sebuah inovasi media berupa *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk membantu mengembangkan konsep diri siswa SMP. Konsep *e-book* dipilih karena karakteristiknya yang bersifat digital, fleksibel dalam format, mudah diakses lintas perangkat, mudah didistribusikan, serta mendukung navigasi dan tampilan interaktif (Sfetcu, 2021, online) sehingga proses belajar dapat dilakukan secara mandiri sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan masing-masing siswa. Karakteristik tersebut sangat penting karena dapat mendukung proses berkelanjutan dari pengembangan konsep diri itu sendiri. Sementara itu, elemen interaktif dimasukan untuk mendukung terciptanya pembelajaran memiliki daya tarik, partisipatif, dan variatif sehingga keterlibatan siswa dalam sesi layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih aktif, dan memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan refleksi diri secara lebih mendalam melalui aktivitas-aktivitas yang ada dalam *e-book*. Selaras dengan konsep dasar interaktivitas, yaitu peristiwa timbal balik yang membutuhkan setidaknya dua objek dan dua tindakan dan terjadi ketika objek dan peristiwa tersebut saling memengaruhi satu sama lain (Wagner, 1994, online). Dengan demikian penelitian berfokus pada pengembangan inovasi media BK yang berintegrasi dengan teknologi digital berupa *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri pada siswa SMP.

METODE

Penelitian menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan model ADDIE. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, kefektifan, dan evaluasi kendala dalam penerapan suatu produk baru. Produk yang dikembangkan adalah *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa. Melalui model ADDIE, pengembangan produk melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Branch, 2009).



Gambar 1. Metode Penelitian R&D Model ADDIE

Kelayakan produk diperoleh melalui penilaian oleh ahli media dan ahli materi dan praktisi. Adapun rumus perhitungan kategori penilaian ahli adalah sebagai berikut:

$$P = \Sigma xi / \Sigma yi \times 100\%$$

*keterangan:

P = Persentase

∑ xi = Total Skor Aktual

∑ yi = Total Skor Maksimal

Tabel 1. Kategorisasi Persentase Validitas Ahli

Kategori	Persentase
Tidak Layak	< 55%
Cukup Layak	56 – 75 %
Layak	> 76%

Penelitian dilaksanakan di SMP Umi Kulsum Banjaran dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa kelas VIII-B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan dengan maksud untuk menentukan subjek penelitian secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih sesuai dengan kebutuhan pengembangan dan pengujian produk (Sugiyono, 2019). Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode nontes, yaitu melalui instrumen angket, observasi, dan wawancara untuk mendukung proses pengembangan serta evaluasi produk. Dalam analisis angket dilakukan pengkategorisasian dan pengolahan hasil sebagai berikut

Tabel 2. Rumus Interval Kategorisasi Data

Kategori	Rumus
Rendah	X < M – 1SD
Sedang	M – 1SD ≤ X < M + 1SD
Tinggi	M + 1SD ≤ X

*keterangan:

X = Skor Siswa

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

Tabel 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,852	36

*keterangan:

1) Jika nilai Sig. < 0,05 maka dinyatakan hasil valid, jika nilai Sig. > 0,05 maka dinyatakan tidak valid
2) Jika nilai r hitung > 0,6 maka hasil dinyatakan reliabel. Berdasarkan nilai yang didapat, yaitu 0,852 maka hasil dinyatakan reliabel.

N Gain = *Posttest – Pretest / Skor Maksimal - Pretest*

*keterangan:

Skor Maksimal = Jumlah butir soal × Skor tertinggi per-soal

Tabel 4. Uji N-Gain

N-Gain Skor	Kategorisasi	N-Gain Persen	Kategorisasi
> 0,70	Tinggi	> 75%	Efektif
0,30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang	56% – 75%	Cukup Efektif
< 0,30	Rendah	40% – 55%	Kurang Efektif
		< 40%	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyusunan hasil penelitian berdasarkan empat rumusan masalah yang menjadi fokus utama, yaitu: a) proses pengembangan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII, b) kelayakan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII, c) keefektifan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII, d) kendala yang ditemui selama penerapan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII. Berikut pemaparan hasil penelitian secara detail.

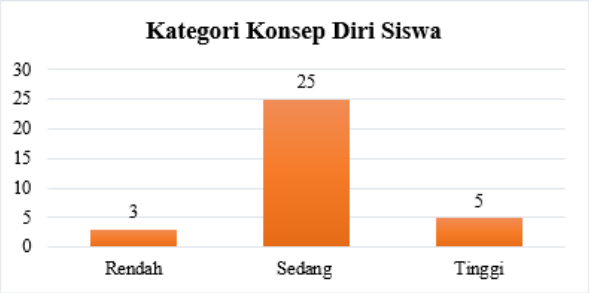
Proses Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

E-book interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII dikembangkan dengan menerapkan tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Berikut penjelasan rangkaian pengembangannya:

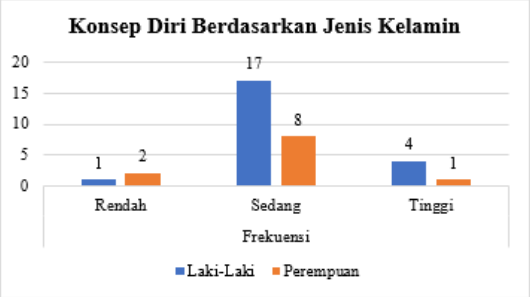
1) Tahap Analisis *(Analysis)*

Tahap paling awal sebelum pengembangan produk dilakukan adalah analisis kebutuhan di lapangan. Instrumen angket digunakan untuk mengidentifikasi potensi permasalahan yang dialami siswa sebagai bahan analisis kebutuhan sekolah. Angket disebarkan kepada 33 siswa kelas VIII-B di SMP Umi Kulsum Banjaran yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan analisis data sebaran angket, didapati hasil sebagai berikut:

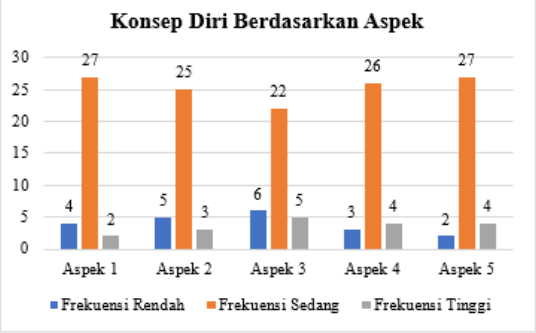
Grafik 1. Kategorisasi Konsep Diri Siswa Secara Umum



Grafik 2. Kategorisasi Konsep Diri Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin



Grafik 3. Kategori Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek



Melalui perolehan hasil analisis, peneliti kemudian melanjutkan pengembangan produk ke tahap berikutnya.

2) Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap *design* dimulai dengan penyusunan *e-book* interaktif secara sistematis yang mengacu pada lima aspek konsep diri, yaitu aspek diri material, sosial, spiritual, kognitif, dan afektif. Materi disajikan secara sederhana, kontekstual, dan dilengkapi dengan aktivitas refleksi serta latihan untuk memudahkan siswa memperoleh pengetahuan tentang dirinya secara lebih mendalam. Adapun struktur *e-book* interaktif terdiri atas: penjelasan umum tentang konsep diri, penjelasan materi per-aspek yang dijadikan lima tema, dan lembar refleksi. Kemudian, untuk merealisasikan dan menguji kelayakan media yang telah dirancang, maka dilakukanlah tahap selanjutnya.

3) Tahap Pengembangan *(Development)*

Menggunakan aplikasi Canva, rancangan *e-book* interaktif yang telah disusun kemudian direalisasikan menjadi produk nyata di tahap *development*. Berikut merupakan gambaran umum hasil produk *e-book* yang disusun.



Gambar 2. Produk *E-Book* Interaktif

Berdasarkan hasil realisasi produk, struktur *e*-book disusun menjadi: cover, kata pengantar, menu, petunjuk penggunaan, materi utama (mengenal konsep diri, diri material, diri sosial, diri spiritual, diri yang merasakan, diri yang berpikir), dan refleksi. Fitur interaktif dalam *e*-book berada pada bagian navigasi dan *hyperlink*. Adapun link akses *e-book*: https://bit.ly/429tm4o .

Setelah produk dihasilkan, selanjutnya dilakukan proses uji kelayakan untuk memastikan kualitas media sebelum diterapkan. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian kelayakan dilakukan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif pilihan, meliputi sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Hasil penilaian diterjemahkan ke dalam bentuk persentase dan dikategorikan menjadi tiga kriteria. Hasil perolehan nilai kelayakan digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk, sehingga *e-book* interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang optimal serta layak digunakan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

Kelayakan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

Uji kelayakan *e-book* interaktif berbantuan Canva merupakan bagian dari tahap *development*. Uji ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

1) Hasil Uji Kelayakan Media

Kelayakan media/produk diperoleh melalui penilaian dari ahli sebagai jaminan pemenuhan standar kualitas dari segi tampilan, fungsi, serta kemudahan dalam pengoperasian. Terdapat dua ahli dalam menilai kelayakan media. Ahli pertama merupakan dosen dari Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Mandala dari jurusan Teknologi Informatika, Ahli ke-dua merupakan praktisi yang menjabat sebagai guru BK SMK di Yayasan Umi Kulsum Lutfiyah Banjaran.Berikut perolehan hasil uji kelayakan media:

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Media

Validator Ahli Media	Persentase	Kategori
Ahli 1	100%	Layak
Ahli 2	100%	Layak

Berdasarkan hasil perhitungan dari kedua ahli, menunjukan hasil persentase sebesar 100%, sehingga produk dinyatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Hasil Uji Kelayakan Materi

Kelayakan isi/konten dalam produk diperoleh melalui penilaian ahli untuk memastikam keselarasan materi yang ditampilkan dengan tujuan pembelajaran, akurat secara keilmuan, serta kesesuaian gaya bahasa dengan karakteristik siswa. Terdapat dua ahli dalam menilai kelayakan materi dalam media. Ahli pertama merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling dari IKIP Siliwangi. Ahli kedua adalah praktisi yang menjabat sebagai guru BK SMK di Yayasan Umi Kulsum Lutfiyah Banjaran. Berdasarkan uji kelayakan materi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakani Materi

Validator Ahli Media	Persentase	Kategori
Ahli 1	75%	Cukup Layak
Ahli 2	100%	Layak

Perolehan persentase dari para ahli materi menunjukan dari ahli pertama sebesar 75% yang termasuk pada kategori “cukup layak” dan dari ahli kedua sebesar 100% yang termasuk pada kategori “layak”.

Keefektifan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

Keefektifan media, dapat diperoleh dari dua tahapan terakhir model ADDIE, yaitu tahap *implementation* dan *evaluation.* Adapun pada *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP tingkat VIII, hasil uji keefektifan dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.

1. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap *implementation*, *e-book* interaktif yang sudah dinyatakan layak kemudian diujicoba kepada siswa kelas VIII-B SMP Umi Kulsum Banjaran yang berjumlah 33 siswa. Tujuan ujicoba untuk mengukur efektivitas produk dalam mengembangkan konsep diri siswa melalui penerapan langsung dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Pengukuran efektivitas dilakukan menggunakan desain *pretest-posttest*, yaitu dengan memberikan angket konsep diri sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan *e-book* interaktif. Hasil pengukuran tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan konsep diri siswa sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan. Adapun dalam pengolahan data, aplikasi yang digunakan adalah SPSS dengan tiga tahap pengujian, yaitu uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain*.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat distribusi kenormalan data sebagai syarat penggunaan uji parametrik. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi *(Sig.)* > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi *(Sig.)* < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Konsep Diri	.105	33	.200*	.963	33	.304
Posttest Konsep Diri	.205	33	.001	.906	33	.008
*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil temuan pada uji normalitas *Shapiro Wilk*, diketahui nilai data *pre-test* memiliki signifikansi sebesar 0,304 dan nilai data *post-test* sebesar 0,008. Berdasarkan perolehan tersebut data diterjemahkan tidak berdistribusi normal karena salah satu data, yaitu pada data *post-test* tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, tahap berikutnya menggunakan uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

b) Uji Hipotesis

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* bertujuan untuk mengetahui tingkat signifikansi perubahan data *pre-test* dan *post-test*. Pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikasi. Apabila nilai signifikansi *(Asymp. Sig.)* < 0,05 diterjemahkan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga media dinyatakan efektif. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi *(Asymp. Sig.)* > 0,05 diterjemahkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga media dinyatakan tidak efektif. Berikut hasil dari uji *Wilcoxon*:

Table 5. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics[a]	
	Posttest Konsep Diri - Pretest Konsep Diri
Z	-5.017[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test b. Based on negative ranks.	

Hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat diterjemahkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif berbantuan Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa.

c) Uji *N-Gain*

Analisis efektivitas kemudian dilanjutkan dengan uji *N-Gain* untuk mengetahui kategori keefektifan produk dalam meningkatkan konsep diri siswa. Besarnya peningkatan diukur melalui peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*. Hasil yang diperoleh dari perhitungan *N-Gain* disajikan pada tabel berikut:

Table 6. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n_gain_skor	33	.53	.78	.6385	.06226
n_gain_persen	33	53.33	77.78	63.8529	6.22577
Valid N (listwise)	33				

Hasil temuan pada perhitungan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* skor sebesar 0,6385. Mengacu pada kriteria pengkategorian, skor data termasuk pada kategori sedang. Sementara itu, nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* persen sebesar 63,8529% sehingga termasuk kepada kategori cukup efektif.

2. Tahap Evaluasi *(evaluation)*

Evaluasi dalam model ADDIE dilakukan menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Hasil evaluasi formatif diperoleh melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan perhitungan *N-Gain* dengan hasil *e-book* interaktif berbantuan canva mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan kategori efektivitas sedang/cukup efektif.

Kendala Penerapan E-Book Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangakan Konsep Diri Siswa SMP Tingkat VIII

Informasi terkait kendala yang terjadi pada saat implementasi produk dikumpulkan melalui hasil observasi dan wawancara. Ditinjau dari hasil observasi, terdapat permasalahn pada komponen di aspek kendala penggunaan produk dan respon siswa. Pada bagian kendala penggunaan produk, didapati ketidakstabilan jaringan

internet sehingga menyebabkan keterlambatan saat menggunakan fitur interaktif. Adapun pada bagian respon siswa, didapati bahwa instruksi yang terdapat pada fitur interaktif masih kurang jelas sehingga menyulitkan siswa untuk menggunakan *e-book* interaktif, siswa juga belum mampu mengoperasikan *e-book* interaktif secara mandiri. Hasil wawancara kepada subjek, turut mendukung temuan observasi. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa pada aspek kendala penggunaan *e-book*, narasumber menyatakan kesulitan dalam mengoperasikan fitur interaktif karena kurang jelasnya instruksi penggunaan. Selain itu. Narasumber juga menyatakan kesalahan dalam mengoperasikan fitur interaktif menimbulkan rasa takut untuk mencoba secara mandiri.

Pembahasan

Hasil temuan pada penelitian, kemudian diinterpretasikan secara lebih mendalam melalui kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Pembahasan tetap mengacu pada empat poin rumusan masalah dengan rincian sebagai berikut.

a. Proses Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

Tahapan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) diterapkan dalam proses pengembangan produk. Pemilihan model ADDIE didasarkan kepada alur pengembangannya yang terorganisir dan sistematis, sehingga mempermudah proses pengembangan produk secara bertahap dan terarah. Selain itu, adanya evaluasi pada setiap tahap memberikan peluang perbaikan untuk meninjau dan memastikan produk yang dihasilkan bermutu dan layak digunakan. Branch (2009) memandang model ADDIE sebagai kerangka pengembangan yang sistematis dan responsif dalam menciptakan sumber belajar yang efektif melalui tahapan yang saling berkaitan, dimana setiap tahap menghasilkan produk yang divalidasi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Selaras dengan penelitian Sari dan Anwar (2021) yang mengemukakan bahwa keunggulan utama model ADDIE terletak pada tahap design karena memungkinkan perencanaan materi dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh.

Hasil dari tahap *analysis*, diperoleh dari 33 siswa, terdapat 3 siswa yang masih mengalami konsep diri di kategori rendah, 25 siswa tergolong pada kategori sedang

dan 5 siswa tergolong pada kategori tinggi. Data tersebut mengindikasikan bahwa terdapat ketidakoptimalan pengembangan konsep diri karena beberapa siswa masih mempunyai konsep diri rendah dan sedang. Ketidakoptimalan dapat terjadi karena individu belum memahami konsep diri yang dimilikinya. William James (1990), menjelaskan bahwa ketidakpahaman konsep diri disebabkan karena individu belum mampu menyeimbangkan antara *"I"* (diri sebagai subjek) dan *"Me"* (diri sebagai objek). Keadaan tersebut dapat dipengaruhi oleh kurangnya refleksi diri, ketergantungan pada penilaian orang lain, serta pengalaman sosial yang membentuk persepsi diri secara tidak utuh. Akibatnya individu memiliki gambaran diri yang tidak jelas, mudah ragu terhadap kemampuan diri, serta cenderung bergantung pada penilaian orang lain dalam menentukan nilai dirinya. Kecenderungan inilah yang secara tidak langsung membentuk konsep diri yang maladaptif/negatif pada diri siswa. Melaui permasalahan ini, maka perancangan media difokuskan pada upaya meningkatkan konsep diri siswa melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil dari tahap *design,* dirancanglah sebuah konsep *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP. Isi materi dari *e-book* disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan konsep diri siswa, yaitu melalui lima aspek konsep diri. Lima aspek tersebut yaitu: diri material, diri sosial, diri spiritual, kognitif dan afektif. Konsep *E-book* interaktif dipilih sebagai media pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristiknya yang fleksibel, aksesibel, serta mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. *E-book* sendiri merupakan hasil pengembangan konsep *e-text* yang membantu dalam penyajian materi secara lebih sistematis dan interaktif melalui media digital (Hart, 1992; Sfetcu, 2021). Pemilihan konsep interaktif didasarkan pada teori interaktivitas yang menekankan adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan sistem (Wagner, 1994; Siregar, 2024) sehingga siswa bukan hanya sekedar menerima informasi saja, namun turut berpartisipasi aktif melalui kegiatan eksplorasi, refleksi, juga respon terhadap materi. Atas dasar tersebut, *e-book* interaktif dirancang lebih dari sekedar media baca, namun juga sebagai media pembelajaran yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa.

Tahap terakhir dari bagian pengembangan adalah tahap *development.* Dalam prosesnya, *e-book* yang sudah dikonsepkan kemudian direalisasikan menjadi sebuah produk media. Dalam realisasi produk, *E-book* interaktif dikembangkan dengan menggunakan *platform* Canva. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya serta ketersediaan fitur desain dalam menunjang pengembangan media interaktif, seperti template, integrasi gambar, video, dan *hyperlink* (Canva, 2023). Penggunaan Canva juga sejalan dengan kebutuhan pengembangan media digital yang praktis dan adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran. Tahap ini menghasilkan produk siap pakai untuk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi dalam rangka memastikan kualitas berdasarkan tampilan, isi, dan kegunaan media dalam pembelajaran. Branch (2009) menyatakan, validasi merupakan bagian penting dalam proses ADDIE karena berfungsi untuk memverifikasi seluruh produk dan langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan agar relevan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan pengguna. Validasi dilakukan melalui prosedur yang analitis dan evaluatif sehingga dapat meningkatkan kualitas serta kredibilitas produk yang dikembangkan.

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pengembangan, *e-book* interaktif berbantuan Canva melalui tiga tahap, yaitu tahap analisis dengan hasil ditemukannya ketidakoptimalan pengembangan konsep diri pada siswa, dilanjutkan dengan tahap perancangan media yang menghasilkan konsep *e-book* interaktif berdasarkan lima aspek konsep diri, dan terakhir tahap pengembangan dengan hasil produk layak pakai untuk kemudian di implementasikan kepada siswa.

b. Kelayakan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

Kelayakan media pembelajaran dipahami sebagai tingkat kesesuaian suatu media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, isi materi, serta aspek teknis penggunaan media. Dalam bukunya, Hasan et al. (2021, online) menjelaskan bahwa media yang dikatakan layak merupakan media yang memiliki kapabilitas untuk menjadi perantara penyampaian informasi secara efektif, memberikan kemudahan pemahaman materi pada isiwa, serta mendukung terciptanya kegiatan belajar yang interaktif, efisien, dan bermakna. Penjelasan tersebut mengisyaratkan bahwa dalam membuat media yang layak, dibutuhkan proses yang panjang dengan banyak perbaikan. Selaras dengan temuan Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran

dikatakan layak apabila mampu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan, mudah digunakan, dan memiliki kualitas tampilan dan penyajiaan yang mendorong pemahaman materi yang lebih efektif pada siswa. Selanjutnya berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan Shabrina et al. (2025) menyatakan bahwa evaluasi dan revisi media merupakan bagian penting untuk memastikan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran tidak dipandang sebagai produk yang langsung sempurna, melainkan sebagai produk yang terus disempurnakan melalui masukan dari ahli, praktisi, maupun pengguna

Berdasarkan hasil uji kelayakan pada tahap pengembangan *(development)*, didapati hasil "layak" dengan persentase 100% dari kedua ahli media, "cukup layak" dengan persentase 75% dari ahli materi ke satu, dan "layak" dengan persentase 100% dari ahli materi ke dua. Hasil ini diperoleh setelah melewati berbagai penyempurnaan dan saran. Diantaranya:

1. Perubahan judul *e-book* dari "Menjelajahi Dunia Diri" menjadi "Menjelajahi Dunia P.U.S.P.A (Penampilanku, Unjuk Diriku, Spiritualku, Perasaanku, dan Aku yang Berpikir)" agar lebih merepresentasikan isi materi.
2. Perubahan nama tokoh utama dari Luna menjadi Puspa untuk menyesuaikan dengan konsep utama media.
3. Penambahan fitur kontak guru BK sebagai sarana tindak lanjut bagi siswa yang mengalami permasalahan konsep diri.

Keseluruhan hasil tersebut menggambarkan penilaian ahli dan penyempurnaan media sehingga produk layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Efektivitas *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Konsep Diri pada Siswa SMP Tingkat VIII

Menggunakan aplikasi SPSS untuk menganalisis data terhadap implementasi dan evaluasi produk, diperoleh hasil nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05 sehingga menunjukan adanya perubahan yang signifikan antara hasil *pretest* yaitu sebelum diberikan layanan menggunakan produk dan *posttest* yaitu setelah diberikan layanan menggunakan produk, dengan tingkat efektivitas berada pada kategori cukup efektif melalui perolelehan hasil *N-Gain* sebesar 63,8529%. Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbantuan Canva mampu meningkatkan konsep diri siswa,

namun belum mencapai tingkat efektivitas yang tinggi. Ketidaktercapaiannya hasil pada kategori efektif dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Menurut Branch (2009), faktor tersebut dapat berupa kesesuaian media, strategi pembelajaran, dan faktor kondisi lingkungan. Branch juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif hanya dapat terjadi ketika desain pembelajaran mampu membantu siswa mencapai performa yang diinginkan secara optimal. Hasil penelitian Luma'ul'adilah (2023) menyoroti juga beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi penggunaan media, yaitu kemampuan belajar siswa, gaya belajar, dan minat siswa terhadap teknologi. Penelitian Shoffa et al. (2023) turut menambahkan faktor yang mungkin bisa mempengaruhi efektivitas produk yaitu, keterbatasan waktu penggunaan media, serta proses perubahan yang membutuhkan waktu karena berkaitan dengan kebiasaan, pola pikir, dan pengalaman individu yang tidak dapat berubah secara instan karena perubahan perilaku dan sikap dalam pembelajaran dipengaruhi oleh keterlibatan aktif serta pengalaman belajar yang berulang.

Dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbantuan Canva secara signifikan dapat meingkatkan konsep diri siswa dengan kategori cukup efektif. Ketidaktercapaian untuk sampai pada tingkat efektif dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik siswa, keterbatasan waktu implementasi, tingkat keterlibatan siswa dalam penggunaan media, serta proses perubahan konsep diri yang memerlukan pembiasaan dan pengalaman belajar secara berkelanjutan.

d. Kendala Penerapan *E-Book* Interaktif Berbantuan Canva untuk Mengembangakan Konsep Diri Siswa SMP Tingkat VIII

Selama implementasi produk, terdapat beberapa kendala dalam penerapan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri pada siswa SMP tingkat VIII yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Pada tahap awal penggunaan, sebagian siswa masih mengalami kebingungan saat membuka dan menavigasi e-book. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa, *"takut salah mencet"* dan *"kadang bingung harus ngapain dulu,"* yang menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya familiar dengan alur media digital interaktif. Dari aspek teknis, beberapa siswa mengeluhkan halaman *e-book* yang tidak merespons secara optimal. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh keterbatasan perangkat maupun koneksi internet yang kurang

stabil. Selain itu, dari aspek kemandirian penggunaan, sebagian siswa masih memerlukan bantuan guru dalam mengoperasikan media, yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa belum merata. Pada bagian evaluasi berupa kuis, beberapa siswa juga masih mengalami kebingungan dalam memahami instruksi pengerjaan. Pertanyaan seperti "*ini dikerjainnya gimana, Bu?"* dan *"mulainya dari mana?"* menunjukkan bahwa petunjuk kuis belum sepenuhnya jelas dan belum cukup membimbing siswa untuk mengerjakan secara mandiri.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa munculnya kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis digital tidak terlepas dari kesiapan teknis, literasi digital pengguna, serta belum optimalnya ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Selaras dengan penelitian Alamsyah & Sholichah (2025) yang menegaskan bahwa keterbatasan infrastruktur dan kompetensi penggunaan teknologi menjadi penghambat utama dalam implementasi pembelajaran digital. Selain itu, penelitian Lesasunanda dan Malik (2024) juga menyoroti bahwa kurangnya akses serta infrastruktur digital yang memadai, seperti komputer, proyektor, dan jaringan internet yang stabil, menjadi tantangan bagi sekolah dalam menyediakan lingkungan belajar yang mendukung pemanfaatan media digital secara efektif. Hasil penelitian Camarini et al. (2024) turut menambahkan bahwa keterbatasan media dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dapat menghambat pemahaman siswa serta mengurangi efektivitas pembelajaran, khususnya ketika media belum cukup komunikatif, interaktif, dan mudah dipahami pengguna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan *e-book* interaktif berbantuan Canva untuk mengembangkan konsep diri siswa SMP kelas VIII dengan model ADDIE dilakukan melalui tiga tahap pertama, yaitu tahap *analysis, design, development.* Hasil analisis menunjukan adanya permasalahan konsep diri pada siswa sehingga dirancanglah produk berupa *E-book* interaktif. Hasil uji kelayakan produk menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak berdasarkan penilaian ahli media dan praktisi, serta cukup layak dari ahli materi. Untuk melihat keefektifan produk dilakukanlah dua tahap terakhir, yaitu *implementation* dan *evaluation* dengan hasil terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test* berdasarkan uji efektivitas dan keefektifan berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan konsep diri siswa berdasarkan *uji N-Gain*. Namun

demikian, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti kebingungan pada penggunaan awal, keterbatasan teknis, kebutuhan pendampingan, serta kurang jelasnya instruksi pada kuis. Oleh karena itu, meskipun *e-book* interaktif berbantuan Canva memiliki potensi sebagai media BK untuk mengembangkan konsep diri siswa, tetap diperlukan penyempurnaan agar hasil penggunaannya dapat lebih optimal

REFERENSI

Alamsyah, F., & Sholichah, N. (2025). Kesulitan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edusos: Jurnal Edukasi dan Ilmu Sosial*, 74-80.

Alini, & Meisyalla, L. N. (2021). Gambaran kejadian body shaming dan konsep diri pada remaja di SMKN 1 Kuok. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat, 5*(2), 1170–1179.

Anwaroti, I. (2020). *Pengaruh Konsep Diri Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMPN 2 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.

Asri, D. N. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya konsep diri remaja (studi kualitatif pada siswa SMPN 6 Kota Madiun). *Jurnal Konseling Gusjigang*, *6*(1), 1-11.

Bracken, B. A. (1996). *Handbook of self-concept: Developmental, social, and clinical considerations*. John Wiley & Sons.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6.

Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan penggunaan aplikasi digital: Studi masalah guru sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *4*(2), 158-165.

Canva. (2023). *About Canva.* Https://www.canva.com/about/

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.

Hart, M. (1992). *The history and development of e-books*. Project Gutenberg.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran.* Tahta Media Group. https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf.

Hurlock, E. B. (1976). *Developmental psychology: A life-span approach* (4th ed.). New York: McGraw-Hill.

Hutagalung, I. (2007). *Pengembangan kepribadian: Tinjauan praktis menuju pribadi positif*. Jakarta: PT Indeks.

James, W. (1890). *The principles of psychology*. Henry Holt and Company.

Lesasunanda, R. A., & Malik, A. (2024). Peningkatan kualitas guru melalui literasi digital di man 1 sumbawa barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1904-1915.

Luma'ul'adilah, H. (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Eksponen*, *13*(2), 66-76.

Maulani, G., Septiani, S., Mukra, R., Kamilah, A., et al. (2024). *Pendidikan di era digital*. Sada Kurnia Pustaka.

Permendikbudristek No. 2 Tahun 2022, tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini, Bantuan Operasional Sekolah, dan Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan.

Prayitno, & Amti, E. (1999). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. PT Rineka Cipta.

Rega, S. (2024). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Smpq Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung.

Santrock, J. W. (2008). *Psikologi pendidikan* (Edisi ke-2, T. Wibowo B.S., Penerj.). Jakarta: Kencana.

Sari, Y., & Anwar, R. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Pembelajaran Indonesia*, *8*(2), 66-80.

Sfetcu, N. (2021). *The electronic book*. MultiMedia Publishing.

Sfetcu, N. (2021). *What is e-book? A guide for free eBook publishing*. Nicolae Sfetcu. https://www.researchgate.net/publication/370124345_What_Is_e-Book_A_Guide_for_Free_eBook_Publishing.

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *1*(2), 120-131.

Shoffa, S., et al. (2023). Pengaruh pengalaman belajar terhadap perubahan perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 78–86.

Siregar, E. (2024). Interaktivitas dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 34–42.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Wagner, E. D. (1994). In support of a functional definition of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 8(2), 6–29.