E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258

Halaman 4029-4038
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase F

Tri Rahayu[1], Ahmad Yani T[2], Henny Sanulita[3], Eka Ariyati[4], Reni Marlina[5], R.Aboo Bakar[6]

[1,2,3,4,5]Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Indonesia
[6]Universitas Teknologi MARA, Malaysia

e-mail: f2151251049@student.untan.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman konsep Pendidikan Pancasila dan keterbatasan bahan ajar digital interaktif menjadi kendala dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Meranti. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva pada materi Harmoni dalam Keberagaman Fase F. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas 9 validator ahli (materi, media, dan bahasa) serta 25 murid kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Meranti. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon murid, serta tes hasil belajar (*pretest-posttest*). Analisis validitas menggunakan formula Aiken's V, kepraktisan menggunakan persentase respon, dan keefektifan dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul dinyatakan sangat valid dari aspek materi (V = 0,83), valid dari aspek media (V = 0,72), dan valid dari aspek bahasa (V = 0,64) dengan rata-rata kumulatif 0,73. Tingkat kepraktisan e-modul mencapai persentase 82,67% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 68,40 (*pretest*) menjadi 92,72 (*posttest*) dengan skor N-Gain sebesar 0,77 (kategori tinggi) dan ketuntasan klasikal 100%. Disimpulkan bahwa e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva terbukti valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase F

E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 4029-4038
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Kata kunci: *Canva, E-Modul, Hasil Belajar, Heyzine Flipbook, Pendidikan Pancasila.*

Abstract

The low conceptual understanding of Pancasila Education and the scarcity of interactive digital learning resources present major challenges in learning activities at SMA Negeri 1 Meranti. This research aimed to develop, test the validity, practicality, and effectiveness of an e-module based on Heyzine Flipbook assisted by Canva on the topic of Harmony in Diversity for Phase F. The research utilized a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects comprised 9 multidisciplinary expert validators (material, media, and language) and 25 eleventh-grade Phase F students of SMA Negeri 1 Meranti. Data collection instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and learning achievement tests (pretest-posttest). Validity was analyzed using the Aiken's V formula, practicality using percentage formula, and effectiveness through Normalized Gain (N-Gain). The results revealed that the e-module was declared highly valid in the material aspect (V = 0.83), valid in media engineering (V = 0.72), and valid in language aspect (V = 0.64), yielding a cumulative average of 0.73. The practicality level achieved 82.67%, categorized as very practical. The effectiveness test showed a significant improvement in the average score from 68.40 (pretest) to 92.72 (posttest) with an average N-Gain score of 0.77 (high category) and classical mastery reaching 100%. In conclusion, the Canva-assisted Heyzine Flipbook e-module is proven valid, highly practical, and effective in enhancing students' cognitive learning outcomes in Phase F Pancasila Education.

Keywords : *Canva, E-Module, Heyzine Flipbook, Learning Outcomes, Pancasila Education.*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam paradigma pendidikan abad ke-21. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan bagian integral dari kawasan teknologi pendidikan, yang menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2008) didefinisikan sebagai studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang tepat (Rustandi, 2021). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pengembangan bahan ajar mandiri berbasis multimedia menjadi kebutuhan nyata guna mewujudkan pembelajaran yang fleksibel, diferensiasi, dan berpusat pada murid (Kemendikbudristek, 2022).

Pendidikan Pancasila memegang peranan krusial dalam membentuk warga negara yang berkarakter, demokratis, dan sadar hukum (Kemendikdasmen, 2024a). Namun demikian, survei Badan Pembinaan Ideologi Pancasila menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai kebangsaan masih menghadapi tantangan berkelanjutan di lapangan (BPIP, 2024). Kondisi empiris di SMA Negeri 1 Meranti mengonfirmasi permasalahan tersebut. Berdasarkan Daftar Kolektif Hasil Tes Kemampuan Akademik (TKA) tahun 2025, perolehan nilai rata-rata murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya mencapai 42,44 dan berada pada kategori kurang. Observasi kelas dan wawancara dengan pihak kurikulum mengungkap bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada buku teks fisik konvensional, LKPD cetak, dan presentasi guru yang belum kontekstual. Padahal, pada materi Harmoni dalam Keberagaman Fase F, murid dituntut memiliki kemampuan analitis terhadap persoalan kemajemukan sosial, potensi disintegrasi, serta pemecahan masalah toleransi berbangsa (BSKAP, 2024). Di sisi lain, potensi kepemilikan gawai pintar (*smartphone*) murid belum diimbangi dengan ketersediaan bahan ajar digital yang dapat diakses secara mandiri dan interaktif.

Solusi strategis untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah mengembangkan bahan ajar digital interaktif berupa e-modul (Sidiq dkk., 2021; Putra dkk., 2023). E-modul dipadukan dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform perancangan antarmuka grafis dan platform Heyzine Flipbook sebagai media publikasi buku digital (Firdausy dkk., 2019; Tanjung & Faiza, 2019). Canva menyediakan fleksibilitas tata visual yang variatif, sedangkan Heyzine Flipbook menyajikan efek lembaran buku membalik (*page-flip*), integrasi video pembelajaran berformat lanskap 16:9, audio narasi, tombol interaktif, dan kuis digital tanpa menuntut pemasangan aplikasi tambahan di ponsel murid (Garris, 2020; Heyzine, 2025).

Kajian penelitian terdahulu oleh Nainggolan dan Rachman (2024) serta Ramadhan dkk. (2023) menunjukkan kelayakan platform flipbook dan Canva dalam pembelajaran, namun penelitian tersebut umumnya terbatas pada pengujian kelayakan media atau diterapkan pada jenjang pendidikan dasar tanpa menganalisis efektivitas peningkatan hasil belajar secara komprehensif. Begitu pula studi Syafra dan Putera (2024) serta Hutagalung dan Ginting (2025) yang belum mengevaluasi secara terpadu aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk dalam satu kerangka pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila tingkat SMA. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi perancangan desain grafis Canva dengan platform berbasis awan Heyzine Flipbook yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, dilengkapi evaluasi formatif validitas isi Aiken's V multidisipliner, kepraktisan angket, dan pengujian keefektifan hasil belajar kognitif (C2–C4) pada materi Harmoni dalam Keberagaman Fase F di SMA Negeri 1 Meranti.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva, menguji tingkat kevalidan produk berdasarkan tinjauan ahli, menilai tingkat kepraktisan penggunaannya oleh murid, serta mengukur tingkat keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk instruksional dan menguji kualitasnya di sekolah (Sugiyono, 2019; Emzir, 2020). Prosedur pengembangan mengadaptasi model ADDIE yang terdiri atas lima fase sistematis: *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Rustandi, 2021).

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran, wawancara kurikulum, analisis karakteristik gawai murid, serta analisis capaian pembelajaran materi Harmoni dalam Keberagaman Fase F (BSKAP, 2024). Pada tahap *Design*, peneliti menyusun *storyboard*, peta konsep modul, tata visual Canva, format video lanskap 16:9, tombol navigasi, serta instrumen penilaian (C2–C4). Pada tahap *Development*, modul dirancang secara visual di Canva, diekspor ke Heyzine Flipbook, dan dinilai oleh 9 validator ahli (3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 ahli bahasa). Revisi dilakukan berdasarkan masukan validator sebelum diuji di lapangan. Pada tahap *Implementation*, e-modul diuji coba terbatas pada 10 murid, kemudian diujicobakan secara luas pada 25 murid kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Meranti semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Pada tahap *Evaluation*, dilakukan analisis menyeluruh terhadap validitas, kepraktisan, dan keefektifan media.

Desain uji efektivitas menggunakan rancangan eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2019). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi ahli berskala 1–4 (33 butir materi, 30 butir media, 30 butir bahasa), lembar angket respon kepraktisan murid (24 butir), serta tes hasil belajar kognitif berjumlah 25 butir soal pilihan ganda yang diberikan saat *pretest* dan *posttest* (Anderson & Krathwohl, 2001).

Data hasil validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan formula koefisien validitas isi Aiken's V (Aiken, 1985):

$$\mathbf{V} = \frac{\mathbf{\Sigma s}}{[\mathbf{n(c - 1)}]}$$

Keterangan:

V = indeks validitas Aiken's V; s = r − I_0;
r = skor yang diberikan validator;
I_0 = skor terendah dalam kategori penilaian;
n = jumlah validator;
c = jumlah kategori penilaian.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validitas Aiken's V

Rentang Nilai V	Interpretasi
0,80 ≤ V ≤ 1,00	Sangat valid
0,60 ≤ V < 0,80	Valid
0,40 ≤ V < 0,60	Kurang valid
0,00 ≤ V < 0,40	Tidak valid

Tingkat kepraktisan dianalisis dari respon murid menggunakan formula persentase (Riduwan, 2015)

$$\boldsymbol{P = \frac{\sum X}{Xi}\ x\ 100\%}$$

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Praktis
61–80%	Praktis
41–60%	Cukup Praktis
21–40%	Kurang Praktis
0–20%	Tidak Praktis

Keefektifan produk dianalisis berdasarkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) menurut Hake (1998):

$$\text{Uji N - Gain: } \boldsymbol{G = \frac{s_{post} - s_{pre}}{s_{max} - s_{pre}}}$$

Tabel 3. Kategori N-Gain

Nilai Gain	Kategori
$g \geq 0.70$	Tinggi
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang
$g < 0.30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar digital e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Harmoni dalam Keberagaman" menghasilkan media ajar interaktif yang memadukan teks kontekstual, elemen infografis, video pembelajaran berformat lanskap 16:9, tautan aktivitas, kuis digital, serta efek membalik lembaran (page-flip). Sebelum diimplementasikan ke

lapangan, produk melalui tahap evaluasi formatif berupa uji validitas isi (expert appraisal) oleh sembilan validator ahli multidisipliner yang kompeten di bidang materi, media, dan bahasa. Rekapitulasi perolehan koefisien kesepakatan ahli Aiken's V disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi, Media, dan Bahasa

Aspek Validasi	Jumlah Butir	Rentang Skor Rata-rata	Rentang Nilai Aiken's V	Rata-rata Koefisien (V)	Kategori Kevalidan
Ahli Materi	33 Butir	3,36 – 3,79	0,67 – 1,00	0,83	Sangat Valid
Ahli Media	30 Butir	2,90 – 3,37	0,56 – 0,89	0,72	Valid
Ahli Bahasa	30 Butir	2,83 – 2,97	0,44 – 0,78	0,64	Valid
Rata-rata Kumulatif	93 Butir	-	-	0,73	Valid

Berdasarkan Tabel 4, aspek kelayakan materi memperoleh rata-rata koefisien Aiken's V sebesar 0,83 dengan kategori sangat valid ($V \geq 0,80$). Para ahli menilai bahwa substansi materi telah selaras dengan Capaian Pembelajaran Fase F, penyajian peta konsep tersusun sistematis, dan integrasi multimedia mendukung pembelajaran kontekstual yang bermakna. Masukan konstruktif validator materi menghendaki agar butir tes objektif dibatasi pada jenjang kognitif C2 hingga C4, mengingat level C6 (mencipta) lebih reliabel diukur melalui penugasan proyek autentik daripada tes pilihan ganda murni. Peneliti menindaklanjuti saran tersebut dengan merevisi sebaran kisi-kisi tes, memperkaya literatur daftar pustaka modul, dan mengintegrasikan tautan pemantauan skor kuis oleh guru. Pada aspek rekayasa media, rata-rata koefisien Aiken's V mencapai 0,72 dengan kategori valid ($0,40 \leq V < 0,80$). Kualitas perancangan visual Canva, kontras warna latar, pemilihan tipografi, serta kemudahan interaksi secara umum dinilai sangat baik. Temuan kendala teknis terjadi pada tautan lembar aktivitas eksternal yang belum memiliki tombol navigasi balik ke buku digital serta rasio bingkai pemutar video. Peneliti menyempurnakan kelemahan tersebut dengan menambahkan tombol navigasi permanen "Kembali ke E-Modul" di seluruh tautan lembar kerja serta mengubah format video pendukung ke rasio standar lanskap 16:9 agar proporsional pada peramban gawai.

Validasi kebahasaan memperoleh nilai koefisien Aiken's V sebesar 0,64 dengan kriteria valid. Konsistensi istilah kebinekaan dinilai sangat baik, namun validator menitikberatkan perbaikan pada kalimat instruksi penugasan yang masih panjang, ketidakkonsistenan ejaan kata dan tanda baca menurut pedoman EYD/PUEBI, serta ketiadaan rangkuman tertulis pada akhir bab. Peneliti telah merevisi kalimat instruksi menjadi ringkas dan lugas, memperbaiki kebakuan kata, menyelaraskan ikon petunjuk,

serta menyisipkan lembar rangkuman modul tertulis sebelum lembar evaluasi. Secara kumulatif, nilai kevalidan gabungan sebesar 0,73 membuktikan bahwa produk e-modul interaktif memenuhi kriteria valid dan sangat layak diimplementasikan ke lapangan.

Tahap implementasi (Implementation) dilaksanakan secara bertahap melalui uji coba terbatas (small-group tryout) pada 10 murid, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pemakaian (field tryout) pada 25 murid kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Meranti. Pada uji coba terbatas, angket respon kepraktisan menghasilkan total skor empiris sebesar 725 dari skor maksimal ideal 960, dengan persentase kepraktisan sebesar 75,52% (kategori praktis). Evaluasi tahap awal ini mengidentifikasi beberapa masukan dari murid terkait kerapatan teks bacaan dan kejelasan navigasi kuis. Setelah dilakukan perbaikan minor pada tata letak dan pengoptimalan ukuran aset, uji coba pemakaian skala luas pada 25 murid menunjukkan peningkatan kepraktisan yang nyata, dengan capaian skor empiris 1.984 dari skor ideal 2.400 atau mencapai 82,67% (kategori sangat praktis). Sebanyak 16 murid (64%) menyatakan sangat praktis, 8 murid (32%) praktis, dan 1 murid (4%) cukup praktis, yang mengindikasikan bahwa media ajar ini mudah digunakan, intuitif, dan mendukung kemandirian belajar murid.

Uji keefektifan media diukur melalui peningkatan capaian tes kognitif murid (pretest dan posttest) menggunakan analisis Normalized Gain (N-Gain) pada 25 murid kelas XI Fase F. Ringkasan data hasil uji efektivitas dipaparkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Pengujian Efektivitas E-Modul

Parameter Pengukuran	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
Jumlah Murid (N)	25	25	
Nilai Rata-rata	68,40	92,72	
Nilai Terendah	12,00	76,00	
Nilai Tertinggi	96,00	100,00	
Ketuntasan Klasikal (KKTP >= 75)	60,00% (15 murid)	100,00% (25 murid)	
Rata-rata Skor N-Gain (g)	-	0,77	Kategori Tinggi (g ≥ 0,70)

Tabel 5 membuktikan bahwa penerapan e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva mampu meningkatkan hasil belajar kognitif murid secara nyata. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 68,40 sebelum perlakuan menjadi 92,72 setelah perlakuan, dengan ketuntasan belajar klasikal yang melonjak dari 60,00% menjadi 100,00%. Rata-rata indeks perolehan N-Gain tercatat sebesar 0,77 yang berada pada

kategori tinggi menurut kriteria Hake (1998). Secara individual, sebaran peningkatan pemahaman konsep menunjukkan sebanyak 16 murid (64%) mencapai kategori peningkatan tinggi, 6 murid (24%) pada kategori sedang, dan 3 murid (12%) pada kategori rendah.

Temuan keberhasilan ini berkaitan erat dengan implementasi Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2024), di mana integrasi teks ringkas, infografis visual Canva, serta video kontekstual di dalam lembaran Heyzine Flipbook memudahkan saluran ganda kognitif murid memproses informasi tanpa menimbulkan kelebihan beban kognitif (cognitive overload). Penyajian contoh kasus nyata kemajemukan bangsa secara visual dan interaktif memicu keterlibatan berpikir aktif murid dalam memahami, menerapkan, hingga menganalisis persoalan kebangsaan sesuai taksonomi kognitif (Anderson & Krathwohl, 2001). Hasil penelitian ini memperkuat studi Nainggolan dan Rachman (2024) serta Untari dan Khoirunnisa (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis flipbook berdaya guna tinggi dalam menciptakan lingkungan belajar mandiri yang bermakna dan memotivasi murid pada era Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Pengembangan e-modul berbasis Heyzine Flipbook berbantuan Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase F materi Harmoni dalam Keberagaman terbukti valid secara teoretis berdasarkan perolehan koefisien Aiken's V rata-rata sebesar 0,73 (kategori valid). Produk ini terbukti sangat praktis digunakan dalam pembelajaran mandiri dengan tingkat kepraktisan mencapai 82,67% pada uji pemakaian luas setelah melalui penyempurnaan dari uji coba terbatas (75,52%). E-modul juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif murid, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 68,40 (pretest) menjadi 92,72 (posttest), perolehan N-Gain sebesar 0,77 pada kategori tinggi, serta pencapaian ketuntasan klasikal 100%.

Guru disarankan memanfaatkan e-modul ini sebagai sumber belajar digital alternatif yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan mandiri pada Kurikulum Merdeka. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk merancang instrumen penilaian autentik berbasis proyek secara terpisah guna mengevaluasi kompetensi tingkat tinggi mencipta (C6), serta memastikan kestabilan tautan navigasi dan kompresi media visual pendukung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura atas arahan akademik yang diberikan, serta kepada Kepala SMA Negeri 1 Meranti, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan seluruh murid kelas XI Fase F yang telah memfasilitasi dan berpartisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

Aiken, L. R. 1985. Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1): 131–142.

Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. 2024. *Laporan Indeks Aktualisasi Pancasila Tahun 2024*. Jakarta: BPIP Republik Indonesia.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2024. *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Direktorat Sekolah Menengah Atas. 2020. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat SMA Kemendikbud.

Emzir. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Firdausy Armansyah, S., Sulton. & Sulthoni. 2019. Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3): 215–222.

Garris, P. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2): 79–96.

Hake, R. R. 1998. Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1): 64–74.

Hutagalung, R. & Ginting, M. 2025. E-Modul Fisika Berbantuan Heyzine Flipbook Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 8(1): 45–54.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. 2024a. *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase F*. Jakarta: Kemendikdasmen.

Mayer, R. E. 2024. The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1): 1–24.

Nainggolan, M. C. & Rachman, F. 2024. Development of a Canva-Based Heyzine Flipbooks E-Module as an Alternative Learning Resource on Pancasila Education Subjects. *Jurnal Pendidikan PKN*, 5(2): 112–125.

Putra, A. D., Darmansyah. & Zuwirna. 2023. Pengaruh E-Modul Interaktif terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar: Meta-Analisis. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2): 134–146.

Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R. & Putro, K. Z. 2023. E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(2): 178–195.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rustandi, A. 2021. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1): 23–32.

Sidiq, R., Najuah. & Suhendro, P. 2021. Utilization of Interactive E-Modules in Formation of Students' Independent Characters. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(6): 1651–1657.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafra, R. & Putera, R. F. 2024. Pengembangan Bahan Ajar E-Modul pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Canva Berbasis Flipbook. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4): 432–445.

Tanjung, R. E. & Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2): 79–85.

Untari, A. D. & Khoirunnisa, D. 2025. Efektivitas E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 8(1): 56–63.