

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI DAN DESAIN BERBASIS PROYEK PADA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Konsentrasi Prakarya

Oleh :
Nur Rahmawati
2106355

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI DAN DESAIN BERBASIS PROYEK PADA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA**

Oleh:
Nur Rahmawati
2106355

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Prakarya

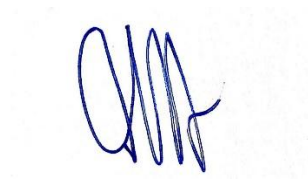
© Nur Rahmawati
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

NUR RAHMAWATI
PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI DAN DESAIN BERBASIS PROYEK PADA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Ana, M.Pd
NIP. 19720307 199903 2 002

Pembimbing II



Dr. Mirna Purnama Ningsih, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840806 201404 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Dr. Mirna Purnama Ningsih, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840806 201404 2 001

PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Rahmawati

NIM : 2106355

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Judul Karya : Pengembangan *E-book* Seni dan Desain Berrbasis Proyek
Pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri.

Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan,
bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang
telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Agustus 2025



Nur Rahmawati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini dengan baik. Alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-Book* Seni dan Desain Berbasis Proyek Pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga”. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penelitian skripsi ini. Terima kasih peneliti tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Ana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I skripsi, Dosen Pembimbing Akademik, sekaligus validator akademisi dalam penelitian ini, telah memberikan arahan, waktu, tenaga, masukan, bimbingan, kebaikan, motivasi, serta ketulusan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
2. Dr. Mirna Purnama Ningsih, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, Ketua Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, dan validator akademisi dalam penelitian ini, telah memberikan berbagai inspirasi, ide-ide inovatif, serta segala kebaikan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Prof. Dr. Isma Widiaty, M.Pd., Dra. Neni Rohaeni, M.Pd., dan Dr. Yani Achdiani, M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran serta masukan berharga dalam penulisan skripsi ini.
4. Drs. Harry Sulastianto, M.Sn., selaku validator praktisi, telah memberikan saran, masukan, dan arahan yang sangat berharga dalam proses penelitian ini.
5. Zakiah Pawitan, M.Ds., selaku validator praktisi, telah memberikan saran, masukan, dan arahan yang sangat berharga dalam proses penelitian ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan ilmu, bimbingan akademik, serta motivasi yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staf Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua saya. Ayah Nano Saepul Abidin dan Bunda Eti Kurnaeti, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti, yang selalu mengusahakan anaknya untuk bisa menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Kepada ayah, terima kasih atas setiap tetesan keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah, demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan kasih sayang yang tak pernah henti yang engkau berikan, sehingga anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini. Untuk bunda, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang sering mengiringi perjalanan hidup peneliti, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang peneliti tempuh. Sekali lagi terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tidak akan pernah terhitung jumlahnya. Semoga ayah dan bunda selalu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
9. Kepada kakek dan nenek peneliti. Ii, E. Mamat dan enin, Siti Sukaesih. Terima atas doa, kasih sayang, serta nasihat yang senantiasa mengiringi setiap langkah peneliti. Kehangatan dan ketulusan yang kalian berikan menjadi penyemangat dalam menempuh pendidikan hingga tahap ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan. Tidak lupa kepada kakek dan nenek saya yang telah wafat. Nenek Nati Herawati (alm) dan Ii Pardi (alm), walau telah tiada, doa dan jasa kalian tetap hidup di dalam hati peneliti. Terima kasih atas cinta, nasihat, dan

pengorbanan yang pernah diberikan semasa hidup. Semoga Allah SWT menerima segala amal ibadah, mengampuni segala khilaf, dan menempatkan kalian di surga-Nya. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada keluarga atas doa dan dukungan yang tak pernah henti, serta kepada keponakan peneliti, M. Putra Hairul Anwar, yang dengan kelucuannya selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Febryan Faharrashid, terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir, dalam suka maupun duka. Terima kasih atas semangat, perhatian, serta dukungan yang engkau berikan dengan tulus, baik tenaga, pikiran, materi, maupun moril. Terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan hidup peneliti, dan menjadi salah satu kekuatan yang mengantarkan peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat peneliti, Siti Aulia, Wulandari, Riska, Ramyadwita, Putri Arpiah, dan Ira, terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan menjadi tempat berbagi keluh kesah, memberikan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Angkatan 2021, yang telah kebersamai perjalanan peneliti selama masa perkuliahan.
13. Terakhir, teruntuk Persib Bandung, klub kebanggaan yang selalu memberi warna dalam perjalanan hidup peneliti. Terima kasih telah menorehkan sejarah manis dengan meraih gelar “*Back to Back Champions*” BRI Liga 1 2024/2025, sebuah pencapaian yang membanggakan sekaligus mengajarkan arti perjuangan, kerja keras, dan kebersamaan, yang menjadi inspirasi bagi peneliti hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dengan kemudahan, kelancaran, dan kesehatan bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca, dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Bandung, Agustus 2025

Peneliti

PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI DAN DESAIN BERBASIS PROYEK PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

Nur Rahmawati

2106355

nurrahma@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* Seni dan Desain berbasis proyek pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) guna meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa secara inovatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mixed method* dengan pendekatan *Research and Development* (R&D), model ADDE (*Analysis, Design, Development, Evaluation*) untuk menghasilkan *e-book* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran melibatkan dosen pengampu dan mahasiswa sebagai objek uji coba terbatas, serta divalidasi oleh empat validator melalui *expert judgment*. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, *expert judgment*, dan respon pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa mata kuliah Seni dan Desain membutuhkan sumber belajar yang selaras dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), serta mendukung kreativitas, keterampilan praktis, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *E-book* yang dikembangkan mencakup berbagai aspek seni dan desain, seperti desain interior dan tata ruang, desain produk *fashion*, *food carving*, desain grafis, serta aplikasi seni dan desain di dunia pendidikan. Analisis data dilakukan melalui reduksi, validasi, revisi, dan pengolahan data berupa persentase dan penafsiran. Penelitian ini menghasilkan *e-book* Seni dan Desain berbasis proyek yang *valid* dan aplikatif, yang dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa, mempermudah dosen dalam penyampaian materi, serta memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di bidang pendidikan Seni dan Desain.

Kata kunci: *E-book*, Seni dan Desain, *Project-Based Learning*, Pengembangan Sumber Belajar.

PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI DAN DESAIN BERBASIS PROYEK PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

Nur Rahmawati

2106355

nurrahma@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to develop a project-based Art and Design e-book in the Family Welfare Education (PKK) Study Program to enhance students' learning experiences in an innovative way. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDE model (Analysis, Design, Development, Evaluation) to produce an e-book that aligns with learning needs, involving course lecturers and students as subjects in a limited trial, and validated by four experts through expert judgment. Data collection techniques include interviews, expert judgment, and user responses. The analysis results indicate that the Art and Design course requires learning resources aligned with the Graduate Learning Outcomes (CPL) and Course Learning Outcomes (CPMK), while also supporting students' creativity, practical skills, and critical thinking abilities. The developed e-book encompasses various aspects of art and design, such as interior and spatial design, fashion product design, food carving, graphic design, and the application of art and design in education. Data analysis was conducted through reduction, validation, revision, and processing in the form of percentages and interpretation. This research produced a valid and applicable project-based Art and Design e-book, which can serve as a learning resource for students, facilitate lecturers in delivering material, and provide both theoretical and practical contributions to the development of innovative learning media in the field of Art and Design education.

Keywords: *E-book, Art and Design, Project-Based Learning, Learning Resource Development.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Pembelajaran Seni dan Desain	8
B. Peran Seni dan Desain.....	28
C. Ruang Lingkup Mata Kuliah Seni dan Desain.....	30
D. Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Kuliah Seni dan Desain	31
E. Model <i>Project Based Learning</i>	32
F. Konsep Dasar <i>E-Book</i>	35
G. Kerangka Pemikiran.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Partisipan Penelitian.....	48
C. Teknik Pengumpulan Data.....	49
D. Prosedur Analisis Data.....	49
E. Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil	55
B. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Partisipasi penelitian.....	48
Tabel 3. 2 Pedoman Skor Penilaian Ahli.....	51
Tabel 3. 3 Pedoman Skor Penilaian Respon Pengguna.....	52
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Ahli Akademisi dan Ahli Praktisi.....	53
Tabel 3. 5 Kualifikasi Penilaian Tabel.....	53
Tabel 4. 1 <i>Outline E-Book</i>	56
Tabel 4. 2 Hasil Validasi dari Ahli Akademisi	64
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli Akademisi	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi dari Ahli Praktisi	66
Tabel 4. 5 Saran dan Masukan dari Ahli Praktisi	68
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Keseluruhan	69
Tabel 4. 7 Hasil Revisi	70
Tabel 4. 8 Hasil Lembar Respon Pengguna	74
Tabel 4. 9 Saran dan Masukan	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lukisan.....	12
Gambar 2. 2 Patung.....	12
Gambar 2. 3 Kaligrafi	13
Gambar 2. 4 Seni grafis.....	14
Gambar 2. 5 Seni Fotografi.....	14
Gambar 2. 6 Mozaik.....	15
Gambar 2. 7 Relief.....	15
Gambar 2. 8 Seni Batik	18
Gambar 2. 9 Kerajinan Sulam.....	19
Gambar 2. 10 Meronce.....	20
Gambar 2. 11 Macrame	20
Gambar 2. 12 Anyam dan Tenun.....	21
Gambar 2. 13 Dekorasi ruangan.....	21
Gambar 2. 14 Seni Keindahan Makanan.....	22
Gambar 2. 15 Desain Interior Ruang Tamu	23
Gambar 2. 16 Anyaman bambu.....	24
Gambar 2. 17 Tenun ikat dan batik	24
Gambar 2. 18 Gerabah	25
Gambar 2.19 Desain Grafis.....	26
Gambar 2. 20 Desain produk	26
Gambar 2. 21 Desain Struktural.....	27
Gambar 2. 22 Desain Dekoratif	28
Gambar 2. 23 Kerangka Pemikiran.....	46
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	47
Gambar 4. 1 <i>Cover</i>	58
Gambar 4. 2 Kata Pengantar	58
Gambar 4. 3 Daftar Isi.....	59
Gambar 4. 4 Pendahuluan	59
Gambar 4. 5 Tampilan Materi	60
Gambar 4. 6 Tampilan Rangkuman.....	61
Gambar 4. 7 Tampilan Evaluasi	61
Gambar 4. 8 Tampilan Glosarium	62
Gambar 4. 9 Tampilan Daftar pustaka	62
Gambar 4. 10 Biodata Penulis.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Pedoman Wawancara.....	96
Lampiran 1. 2 Surat Tugas Pembimbing.....	98
Lampiran 1. 3 Surat Permohonan Validasi.....	99
Lampiran 1. 4 Lembar Validasi Ahli Pertama	103
Lampiran 1. 5 Lembar Validasi Ahli Kedua.....	115
Lampiran 1. 6 Lembar Respon Pengguna	121

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, T. (2011). *Seni kerajinan tangan*. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aghnia, I. M., Na'am, M. F., & Sinaga, S. S. (2023). Bentuk Visual Patung Macan Kurung Kabupaten Jepara: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 27-34.
- Anhar, B. A., Muslim, F., & Kurniadi, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK. *Journal on Teacher Education*, 5(4), 68-77.
- Anita. (2024). *Sentuhan warna merah untuk menghidupkan suasana rumah sederhana Anda*. Arsitag. <https://www.arsitag.com/article/sentuhan-warna-merah-untuk-menghidupkan-suasana-rumah-sederhana-anda>
- Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34-40.
- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TK IT Al- Farabi. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199.
- Ayu. (2021). *Macam garis: Pengertian, penggunaan di 3 bidang*. Organisasi.co.id. Diakses dari <https://organisasi.co.id/macam-garis-pengertian-penggunaan-di-3-bidang/>
- Azhar, M., Wahyudi, H., & Yolanda, D. (2024). Integrasi teknologi dalam buku ajar: Menyongsong keterampilan abad 21. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 43-55.
- Bahankain (2024). Jenis Sulaman dan Masing-masing Ciri Khasnya.bahankain.com. <https://bahankain.com/2024/08/06/jenis-sulaman-dan-masing-masing-ciri-khasnya>
- Carpetace. (2025). *Macrame wall hangings: The timeless craft that's making a comeback*. Diakses pada 14 Agustus 2025, dari <https://carpetace.com.au/macrame-wall-hangings-the-timeless-craft-thats-making-a-comeback/>
- Dienaputra, R. D., Yuliawati, S., & Yunaidi, A. (2021). Strategi Pengembangan Seni Lukis Kaca Di Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon Sebagai Atraksi Wisata. *DHARMAKARYA: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 10(1), 17-23.
- Edelweiss Griya Kampus. (2025.). *Kombinasi warna cat rumah abu-abu dan biru*. <https://edelweissgriyakampus.id/kombinasi-warna-cat-rumah-abu-abu-dan-biru/>
- Fahrezi, I., & Taufiq, M. (2020). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408-415.
- Fazrul, I. (2024). *15 Inspirasi Desain Ruang Tamu di Teras Rumah Type 36 yang Estetik dan Istimewa*. Rumah123. <https://www.rumah123.com/panduan-properti/tips-properti-92246-ruang-tamu-di-teras-rumah-type-36-id.html>

- Fernandes, C. E. (2018). *The Fashion Design Entrepreneur*.
- FISIP, P. M. K. (2018). Pergeseran budaya baca dan perkembangan industri penerbitan buku di Indonesia: Studi kasus pembaca e-book melalui aplikasi iPusnas.
- Fitri. (2020). Pengembangan Panduan Praktikum Kerajinan Makrame Tapestri Berbasis Digital pada Mata Kuliah Teknik Kriya di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, (29–30).
- Fitriani, R., & Kurniawan, D. (2021). *Pengembangan E-Book Mata Kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 167–178.
- Fitianingrum, R., & Supatmo, S. (2020). Bunga sebagai Subject Matter Karya Seni Grafis Cetak Tinggi Linoleum Cut Teknik Reduksi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1), 1-16.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268-5277.
- Hairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan mat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.
- Hatijah, S. (2021). *Pembelajaran mozaik dari bahan alam bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain)., A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Hastuti, U. R. (2022). Pengembangan Buku Panduan Praktikum Berbasis Software R. 11(1), 69-78.
- Hidayat, A. (2020). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Karya Seni Rupa Daerah*. *Jurnal Kreativitas*, 5(1), 23–30.
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281-300.
- Ismanto, E., & Anshari, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-modul untuk pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17-24.
- Isnaini, K. (2024). *Interior kombinasi warna kuning*. Dekoruma. Diakses dari <https://www.dekoruma.com/artikel/186763/interior-kombinasi-warna-kuning>
- Izetti, A. F. (2025, Juni 5). *Koleksi kebaya modern di IFW 2025, tampil elegan dan berkarakter!* *IDN Times*.

- Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan e-book interaktif berbasis fenomena kehidupan sehari-hari tentang pemisahan campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 186–198.
- Juliawan, I. N., Palguna, I. K. E., Ardiyasa, P., Yasa, I. K. A., & Wahyuni, I. G. A.D. (2024). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Seni Berbasis Augmented Reality Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Dan Budaya Keagamaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1212-1226.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses pada 14 Februari 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5-6.
- Kovač, M., Phillips, A., van der Weel, A., & Wischenbart, R. (2019). What is a book? *Publishing Research Quarterly*, 35(3), 313–326.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lazada. (2024). *Gelang aesthetic manik bunga gelang cantik bunga daisy gelang manik braceled*. Diakses 13 Agustus 2025, dari <https://www.lazada.co.id/products/gelang-aesthetic-manik-bunga-gelang-cantik-bunga-daisy-gelang-manik-braceled-i7705258067.html>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application Asan Innovative Presentation Media Learning History.
- Lita, L. (2018). Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraharja. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 97-110.
- Lufiani, A., & Sabana, S. (2016). Kontribusi Inovatif Seni Dan Budaya Pada Masyarakat Urban. In *2nd International Conference On Creative Media, Design & Technology* (pp. 1-13).
- Lubis, N. A. (2020). Seni dan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(21), 1-35.
- LP3 UNSRAT. (2021, 6 Oktober). *Kontrak penyusunan modul e-book 2021*.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114.
- Martalia, R., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis project based learning dalam menguatkan literasi sains pada siswa SD. *Cendekia*, 14(02), 264-274.
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal pendidikan tambusai*, 4(2), 1526-1539.
- Nadhifah, Q. (2022). E-book dalam sistem pendidikan 4.0 di Indonesia pada tingkat pendidikan tinggi era COVID-19. *Jurnal TIK*, 9.
- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan e-modul berbasis project based learning (PjBL) pada mata pelajaran animasi 2

- dimensi dan 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82-90.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Noresy, M. A., Murtiyoso, O., & Mujiyono, M. (2016). Ilustrasi Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Dalam Karya Lukis Dekoratif pada Media Kulit Kayu. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 23-40.
- Nugroho, S. A., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Graftis*, 14(1), 48-57.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183-189.
- Nurillahwaty, E. (2022, December). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (Vol. 1, pp. 81-85).
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.
- Palupi, R., Putri, L., & Mukmin, M. (2022). Pengembangan E-Book Mata Kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 167-178.
- Pambudi, M. I. G. (2021). *Media Pembelajaran Digital Berbasis Flipbook*. Dasar seni dan desain.
- Prabowo, A., & Heriyanto, H. (2013). Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh pemustaka di perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 152-161.
- Pramesti, I. (2025). *Pengembangan media pembelajaran e-book interaktif berbasis Project Based Learning pada muatan matematika materi perkalian di kelas V SD Negeri 7 Pedungan* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Pratiwi, I. (2024). The Project Based Learning Model on Students' Critical Thinking Skills. *Aksaqla International Humanities and Social Sciences [AIHSS] Journal*, 3(1), 26-33.
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran videografi untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 6(1), 70-78.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putra, A., & Wulandari, E. (2021). *Pengembangan E-Modul Seni Rupa Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis Canva*. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 45–53.
- Rahayu, N., & Sutopo, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (MPBP) terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA sehari-hari ditinjau dari motivasi berprestasi siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 101–110.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan e-book untuk matakuliah konsep dasar IPS lanjut bagi mahasiswa PGSD Unesa. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83-93.
- Rahmaningtyas, I., & Haryadi, P. (2022). Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1827-1832.
- Reich, S. M., Yau, J. C., Xu, Y., Muskat, T., Uvalle, J., & Cannata, D. (2019). Digital or print? A comparison of preschoolers' comprehension, vocabulary, and engagement from a print book and an e-book. *AERA Open*, 5(3), 2332858419878389.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Ritonga, M., Andini, A., Nainggolan, Z., Aminah, W., Lubis, I. M., & Andriani, D. I. (2025). Pelatihan pembuatan e-book sebagai bahan ajar untuk guru SMP di Kabupaten Labuhanbatu. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 107–114.
- S. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik dan Ceramah pada Pembelajaran Seni Kelas III SD 6 Bulung Kulon. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 4(2), 137-145
- Safitri, F., Ramlah, R., & Sandy, W. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Salim, M. P. (2023, 7 Februari). *6 contoh seni kriya berdasarkan jenisnya, ketahui teknik yang digunakan*. Liputan6.com. Diakses dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5200331/6-contoh-seni-kriya-berdasarkan-jenisnya-kenali-teknik-yang-digunakan>
- Santika, M. A. W. (2023). *Pengembangan modul ajar kurikulum merdeka berbasis project based learning untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa smp kelas vii* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Santoso, B. (2019). *Strategi Project Based Learning dalam Pembelajaran Seni dan Desain*. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 12–18.

- Sari, W. P., & Irena, L. (2020). Komunikasi Visual Di Era Digital Melalui Pelatihan Fotografi. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 3(2).
- Sastradiharja, E. J., & Febriani, F. (2023). Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01).
- Setyawan, R. I., & Purwanto, A. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2).
- Suhada, D., Riski, M., Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Studi literature: Perkembangan dan dampak penggunaan e-book dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5213–5221.
- Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. (2019). *Pengembangan e-book interaktif berbasis animasi bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2(2), 124–130.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231-243.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (n.d.). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*.
- Tim LP3. (2021, Oktober 6). *Panduan Penyusunan E-Book 2021*. Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran (LP3), Universitas Sam Ratulangi.
- Universitas Airlangga. (2024). *Saatnya Augmented Reality “Hidupkan” Karya Seni Rupa di Indonesia*. Diakses dari <https://nair.ac.id/saatnya-augmented-reality-hidupkan-karya-seni-rupa-di-indonesia/>
- Utari, A., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Kearifan Lokal Budaya Kalimantan Barat sebagai Sumber Pendidikan Karakter. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 16907-16916.
- Wardani, S. A., & Utaminingsih, L. (2021). Pengaruh faktor-faktor lingkungan eksternal yang menghambat penggunaan e-commerce pada UMKM kerajinan di Kota Yogyakarta. *Journal of Industrial and Engineering System*, 1(2), 102–110.
- Wicaksana, M. F., Kusumaningsih, D., Hariyadi, A., Ino, L., Dewi, D. W. C., & Iswatiningsih, D. (2025). Desain Inovatif Kuliah Berbasis Proyek: Model Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Aksara*, 37(1), 199-209.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan e-modul berbasis project based learning pada mata pelajaran simulasi digital untuk siswa kelas X studi kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184-197.

- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Yassar, M. F. (2017, April 9). *Desain grafis #3 – bidang atau shape: pengertian, jenis, karakteristik, dll.* Apam Komputer. Diakses dari <https://apamkomputer.blogspot.com/2017/04/desain-grafis-3-bidang-atau-shape.html>
- Yulius, Y. (2024). *Warna kamar mandi minimalis*. Rumah123. Diakses dari <https://www.rumah123.com/panduan-properti/warna-kamar-mandi-minimalis/>
- Yusikah, I., & Turdjai, T. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25.
- Ziya, K. (2024). *Efektivitas penggunaan e-book bagi siswa SMA Negeri 5 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora).