

PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN CANVA MATERI MAJAS METAFORA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 JEPUN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Khoridah¹, Eka Yuliana Sari², Rohmatus Syafi'ah³

^{1, 2, 3}Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi Timur Nomor 7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia
Email: khoridah453@gmail.com

Article History

Received: 04-07-2026

Revision: 24-07-2026

Accepted: 27-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. This research is motivated by the low understanding of fourth-grade students of SD Negeri 1 Jepun, Tulungagung Regency regarding the material of metaphorical figures of speech. The results of initial identification showed that 13 out of 27 students scored below the Minimum Competency (KKM). This condition indicates the need for learning media that are more appropriate to the characteristics of students because learning is still dominated by lecture methods and the use of conventional media. This study aims to describe the development process, validity, and practicality of Canva-assisted e-books on metaphorical figures of speech. The study used a research and development (R&D) method with the ADDIE model which includes the Analysis stage to identify needs, Design to design the structure and content of the product, Development to develop and validate the e-book, Implementation through small and large group trials, and Evaluation to improve the product based on validation results and user responses. The research subjects consisted of 5 students in the small group trial and 27 students in the large group trial. The validation results from media, materials, and language experts reached 90%, 92%, and 94%, respectively, categorized as very valid. Practicality, based on teacher and student responses, reached 94% and 92%, respectively, categorized as very practical.

Keywords: E-Book; Metaphorical Figures Of Speech; Learning Media; ADDIE Model.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Jepun Kabupaten Tulungagung terhadap materi majas metafora. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa 13 dari 27 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan *e-book* berbantuan Canva pada materi majas metafora. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan, *Design* untuk merancang struktur dan isi produk, *Development* untuk mengembangkan dan memvalidasi *e-book*, *Implementation* melalui uji coba kelompok kecil dan besar, serta *Evaluation* untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna. Subjek penelitian terdiri atas 5 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 27 peserta didik pada uji coba kelompok besar. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa masing-masing mencapai 90%, 92%, dan 94% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik masing-masing mencapai 94% dan 92% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Canva; E-Book; Majas Metafora; Media Pembelajaran; Model ADDIE.

How to Cite: Khoridah., Sari, E. Y., & Syafi'ah, R. (2026). Pengembangan E-Book Berbantuan Canva Materi Majas Metafora Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jepun Kabupaten Tulungagung. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2859-2867. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6929>

PENDAHULUAN

Kompetensi berbahasa di sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dan memahami berbagai informasi dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari (Fauzan & Dwinasti, 2026). Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas IV yang memerlukan kemampuan memahami makna secara kontekstual adalah majas metafora. Majas metafora merupakan ungkapan yang membandingkan dua hal secara langsung berdasarkan kesamaan sifat tanpa menggunakan kata pembanding (Febriyanti et al., 2025). Materi ini memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi peserta didik sekolah dasar karena menuntut kemampuan berpikir abstrak dan memahami makna yang tidak selalu sesuai dengan arti harfiah suatu kata. Peserta didik dapat mengalami kesulitan ketika harus membedakan makna sebenarnya dan makna kiasan dalam ungkapan, mengidentifikasi ciri-ciri majas metafora, serta menentukan makna suatu ungkapan berdasarkan konteks kalimat.

Permasalahan tersebut ditemukan berdasarkan praobservasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Jepun pada 9 Januari 2026. Pembelajaran materi majas masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak konvensional, sehingga kesempatan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi melalui contoh visual dan aktivitas pembelajaran yang bervariasi masih terbatas. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 70,4. Kesulitan terutama terlihat pada kemampuan peserta didik dalam membedakan makna literal dan makna kiasan, mengidentifikasi majas metafora, serta menjelaskan makna ungkapan berdasarkan konteks kalimat. Data tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep metafora secara konkret, visual, dan kontekstual.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pengembangan *e-book* berbantuan Canva. Canva menyediakan berbagai fitur desain, ilustrasi, gambar, dan tata letak yang memungkinkan materi majas metafora disajikan melalui kombinasi teks dan visual. Fitur tersebut relevan dengan karakteristik materi karena ungkapan metafora dapat diperjelas melalui ilustrasi yang membandingkan makna literal dengan makna kiasan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca definisi, tetapi juga dapat mengamati hubungan antara ungkapan, konteks kalimat, dan makna yang dimaksud. Penggunaan *e-book* juga memungkinkan materi disusun secara sistematis dan diakses melalui perangkat digital, sehingga mendukung pengembangan bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital (Febrian et al., 2024).

Meskipun penelitian mengenai *e-book* dan media digital berbantuan Canva telah banyak dikembangkan untuk berbagai materi pembelajaran, kajian yang secara khusus mengembangkan *e-book* berbantuan Canva untuk membantu peserta didik kelas IV memahami majas metafora masih terbatas. Penelitian terdahulu cenderung menekankan penggunaan media digital untuk meningkatkan daya tarik penyajian materi secara umum, sementara keterkaitan antara fitur visual media dengan karakteristik kesulitan peserta didik dalam membedakan makna literal dan makna kiasan belum banyak dikaji. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-book* berbantuan Canva yang secara khusus dirancang untuk menyajikan materi majas metafora melalui integrasi definisi, contoh kontekstual, ilustrasi visual, dan latihan pemahaman. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbantuan Canva pada materi majas metafora kelas IV SD; (2) mendeskripsikan tingkat kevalidan *e-book* yang dikembangkan; dan (3) mendeskripsikan tingkat kepraktisan *e-book* berbantuan Canva berdasarkan respons pengguna.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Jepun, Kabupaten Tulungagung, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* berdasarkan kebutuhan pengembangan dan karakteristik uji coba produk. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 peserta didik kelas IVA yang dipilih untuk memperoleh gambaran awal mengenai keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kepraktisan *e-book* sebelum diterapkan secara lebih luas. Selanjutnya, uji coba kelompok besar melibatkan seluruh 27 peserta didik kelas IVB untuk memperoleh data kepraktisan produk dalam kondisi pembelajaran yang lebih nyata. Pemilihan kelas IVA dan IVB didasarkan pada kesesuaian jenjang kelas dengan materi majas metafora serta rekomendasi guru kelas.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respons guru dan peserta didik setelah menggunakan *e-book*. Data sekunder diperoleh melalui dokumen kurikulum, buku ajar, dan literatur yang relevan dengan materi majas metafora dan pengembangan media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV dilakukan pada tahap *Analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang digunakan, serta kesulitan dalam memahami materi majas metafora. Dokumentasi digunakan untuk

memperoleh data pendukung berupa dokumen kurikulum dan perangkat pembelajaran. Angket validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk, sedangkan angket respons diberikan kepada guru dan peserta didik setelah uji coba untuk mengukur kepraktisan e-book. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert 1–5.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Pada tahap *Analysis*, peneliti menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan permasalahan pembelajaran. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan dan *storyboard* e-book sebanyak 21 halaman menggunakan Canva. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk, kemudian melaksanakan validasi oleh ahli dan revisi berdasarkan saran validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahap untuk memperbaiki produk dan secara keseluruhan untuk menentukan kualitas akhir e-book. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan persentase dengan rumus: $\text{Persentase} = (\text{jumlah skor yang diperoleh} / \text{jumlah skor maksimal}) \times 100\%$. Hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria Irwan dan Kamarudin (2021), yaitu $\geq 85,01\%$ sangat valid/sangat praktis; $70,01\%–85\%$ cukup valid/cukup praktis; $50,01\%–70\%$ kurang valid/kurang praktis; dan $\leq 50\%$ tidak valid/tidak praktis.

HASIL DAN DISKUSI

Proses Pengembangan E-Book Berbantuan Canva

Proses pengembangan *e-book* berbantuan Canva dilakukan melalui tahapan model ADDIE yang saling berkaitan. Pada tahap *analysis*, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran majas metafora di kelas IV masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku *Cerdas Tangkas*. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dan pemahaman terhadap makna kiasan. Data awal menunjukkan bahwa 13 dari 27 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM 75, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 68,5. Kesulitan utama peserta didik terletak pada membedakan makna literal dan makna kiasan dalam ungkapan metafora. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media yang lebih visual, sistematis, dan mudah digunakan.

Pada tahap *design*, kebutuhan tersebut diterjemahkan ke dalam rancangan *e-book* sebanyak 21 halaman yang memuat materi, contoh visual, tugas kelompok, tugas individu, dan glosarium. Canva dipilih karena menyediakan *template*, ilustrasi, ikon, dan elemen desain yang

mendukung penyajian konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap *development*, rancangan diwujudkan menjadi produk dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Masukan validator digunakan untuk memperbaiki tampilan, ketepatan isi, serta keterbacaan bahasa. Selanjutnya, pada tahap *implementation*, produk diuji melalui uji kelompok kecil terhadap 5 peserta didik dan uji kelompok besar terhadap 27 peserta didik. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan untuk memastikan produk semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan tidak hanya menghasilkan produk digital, tetapi juga menunjukkan adanya penyesuaian sistematis antara masalah pembelajaran, karakteristik materi majas metafora, dan kebutuhan peserta didik.

Kevalidan E-Book Berbantuan Canva

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi ahli

Validator	Jumlah Item	Persentase	Kategori
Ahli Media	8	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	10	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	7	94%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek visual dan fungsional *e-book*, seperti tata letak, kombinasi warna, ilustrasi, tipografi, serta kemudahan akses, telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Kelayakan tersebut penting karena materi majas metafora memerlukan dukungan visual untuk membantu peserta didik menghubungkan ungkapan dengan makna yang dimaksud. Dengan demikian, kontribusi desain *e-book* tidak hanya terletak pada tampilan yang menarik, tetapi juga pada kemampuannya mendukung penyajian materi secara lebih terstruktur dan memudahkan peserta didik belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Ninawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa media digital dapat memberikan pembaruan dalam pembelajaran dan berfungsi sebagai sumber informasi alternatif tanpa menghilangkan fungsi bahan ajar.

Validasi ahli materi memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi majas metafora telah memiliki kesesuaian antara isi, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kelas IV SD. Kesesuaian ini menjadi aspek penting karena pengembangan media tidak cukup hanya mengutamakan tampilan, tetapi harus memastikan bahwa seluruh konten mendukung

kompetensi yang hendak dicapai. Materi yang disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, contoh, hingga latihan, memungkinkan peserta didik memahami majas metafora melalui proses yang lebih terarah.

Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam *e-book* telah dinilai komunikatif, sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD. Tingginya penilaian pada aspek bahasa memiliki relevansi khusus karena materi majas metafora menuntut peserta didik memahami hubungan antara bentuk bahasa dan makna kiasan. Oleh karena itu, kejelasan kalimat, ketepatan kosakata, dan kesederhanaan instruksi menjadi faktor penting agar bahasa yang digunakan tidak menjadi hambatan tambahan dalam memahami konsep. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa *e-book* telah memenuhi kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa, meskipun hasil tersebut menunjukkan kelayakan produk dan belum secara langsung membuktikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kepraktisan E-Book Berbantuan Canva

Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru dan peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan

Responden	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
Respon Guru	1 guru	94%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik (Uji Lapangan)	27 peserta didik	92%	Sangat Praktis

Respons guru memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-book* dapat digunakan secara fungsional dalam proses pembelajaran. Kepraktisan produk tercermin dari kemudahan akses, sistematika penyajian materi, dan kemampuan media dalam membantu guru menjelaskan konsep majas metafora. Dengan demikian, tingginya respons guru tidak hanya menunjukkan bahwa produk memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga bahwa produk dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran secara praktis.

Kepraktisan tersebut menjadi penting karena materi majas metafora memiliki karakteristik abstrak dan membutuhkan contoh yang dapat membantu peserta didik memahami makna kiasan. Melalui penyajian teks dan ilustrasi dalam *e-book*, guru dapat menggunakan media sebagai pendukung penjelasan materi, bukan sekadar sebagai pengganti buku cetak. Temuan

ini sejalan dengan penelitian Jannah (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memperoleh penilaian tinggi karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan materi secara lebih menarik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kepraktisan media berkaitan dengan kemampuan produk menjawab kebutuhan pembelajaran, terutama dalam menyajikan materi secara lebih mudah dipahami.

Respons peserta didik pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 27 peserta didik kelas IV B memperoleh persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Sebanyak 21 peserta didik (78%) memberikan penilaian sangat praktis, sedangkan 6 peserta didik (22%) memberikan penilaian praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa *e-book* dapat diterima oleh seluruh peserta didik, meskipun terdapat perbedaan tingkat penilaian. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh variasi kemampuan peserta didik, pengalaman dalam menggunakan media digital, dan preferensi belajar masing-masing. Meskipun demikian, tidak adanya respons pada kategori kurang praktis menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan baik oleh seluruh peserta didik yang mengikuti uji coba. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan penyajian *e-book* relatif sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran. Dengan kata lain, kepraktisan produk tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kesederhanaan navigasi, keterbacaan materi, daya tarik visual, dan kesesuaian isi dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Bensi et al. (2024) yang mengembangkan *e-book* berbasis BookCreator untuk pembelajaran sekolah dasar. Penelitian tersebut memperoleh respons guru sebesar 91,75% dan respons peserta didik sebesar 91%, yang menunjukkan penerimaan pengguna yang tinggi terhadap bahan ajar digital. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik cenderung memperoleh respons positif ketika dikembangkan dengan memperhatikan aspek visual, sistematika penyajian, dan karakteristik peserta didik. Penelitian Yaniar dan Jadmiko (2025) mengenai pengembangan *e-module* berbantuan Book Creator pada pembelajaran Bahasa Jawa sekolah dasar juga memperoleh respons guru sebesar 91% dan respons peserta didik sebesar 86%. Temuan tersebut memperkuat bahwa media digital dapat diterima dengan baik apabila memiliki struktur yang jelas dan mendukung kebutuhan pembelajaran.

Meskipun memiliki kesamaan dalam pemanfaatan bahan ajar digital, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda. Penelitian ini secara khusus mengembangkan *e-book* berbantuan Canva untuk materi majas metafora kelas IV sekolah dasar. Karakteristik materi tersebut menuntut peserta didik memahami perbedaan antara makna literal dan makna kiasan. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada pemanfaatan desain visual *e-book* untuk

membantu menyajikan konsep kebahasaan yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, respons guru sebesar 94% dan respons peserta didik sebesar 92% menunjukkan bahwa *e-book* berbantuan Canva sangat praktis digunakan dalam pembelajaran materi majas metafora. Produk dinilai mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, hasil kepraktisan tersebut tidak dapat secara langsung diinterpretasikan sebagai bukti efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas *e-book* melalui pengukuran peningkatan pemahaman peserta didik atau perbandingan dengan media pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan *e-book* berbantuan Canva materi majas metafora untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Jepun mengikuti lima tahapan model ADDIE secara sistematis; (2) *E-book* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (90%), ahli materi (92%), dan ahli bahasa (94%); (3) *E-book* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan respon guru (94%) dan respon peserta didik (92%). *E-book* berbantuan Canva terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik generasi alpha di SD Negeri 1 Jepun. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan fitur barcode atau tautan akses mandiri agar peserta didik dapat menggunakan *e-book* secara lebih fleksibel melalui perangkat masing-masing.

REFERENSI

- Bensi, E. I. W., Supriyono, S., & Rahayuningsih, S. (2024). Pengembangan *e-book* berbasis BookCreator materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(2), 129–135. <https://doi.org/10.24269/jpk.v9i2.9301>
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 152-159.
- Febriyanti, N. S., Suryaningtyas, W., & Surabaya, U. M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Melalui Media Meta Warna Siswa Kelas IV SDN Kandangan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023.
- Irwan & Kamarudin. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524-532.
- Fauzan, N. & Dwinasti, S. A. R. (2026). Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12, 82-96.

- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Pratama, A. (2021). Pengembangan *e-book* berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1194–1205.
- Nuraeni, T. & Rukmana, N. H. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Sites pada Materi Peta Kelas V. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan, 9(3), 1338-1355. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5103>
- Okpatrioka. (2023). Penelitian dan Pengembangan (R&D): Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 87. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 18, 205-218.
- Suma, R., Tsani, J., Susiloningsih, E., & Raharjo, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-13.
- Yaniar, V. Z., & Jadmiko, R. S. (2025). Development of e-module assisted by Book Creator in Javanese language learning materials of uploading language in Grade II of Elementary School II Ariyojeding. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 203–215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.23440>