



Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Canva dan Book Creator Materi Transformasi Energi Kelas IV SD

Fahrunisa^{*1}, Esti Susiloningsih²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: fahrunisa623@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-14 Keywords: <i>Development;</i> <i>Teaching Materials;</i> <i>E-book;</i> <i>Energy Transformation.</i>	The development of e-book teaching materials assisted by the Canva and Book Creator applications on energy transformation material in grade IV Elementary School aims to develop valid and practical teaching materials on energy transformation material. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model consisting of 4 stages (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data collection techniques use interviews, validation sheets, and questionnaires. The validity of the teaching materials is carried out by validation by material experts and media experts. The results of the media expert assessment were 96.875% (very valid) and the results of the material expert assessment were 100% (very valid). The results of the practicality of the teaching materials through student trials and teacher response questionnaires. The results of individual trials were 98.33% (very practical), small group trials were 100% (very practical), and large group trials were 97.33% (very practical). The conclusion of the results of the student trial was 98% (very practical). The results of the teacher response questionnaire were 96.42% (very practical). Based on the results of validity and practicality, it shows that the e-book teaching material product is very valid and practical for use in learning at school.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-14 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Bahan Ajar;</i> <i>E-book;</i> <i>Transformasi Energi.</i>	Pengembangan bahan ajar <i>e-book</i> berbantuan aplikasi canva dan <i>book creator</i> pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi transformasi energi yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, dan angket. Validitas pada bahan ajar dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli media sebesar 96,875% (sangat valid) dan hasil penilaian ahli materi sebesar 100% (sangat valid). Hasil kepraktisan bahan ajar melalui uji coba peserta didik dan angket respon guru. Hasil uji coba perorangan sebesar 98,33% (sangat praktis), uji coba kelompok kecil sebesar 100% (sangat praktis), dan uji coba kelompok besar sebesar 97,33% (sangat praktis). Kesimpulan hasil uji coba peserta didik sebesar 98% (sangat praktis). Hasil angket respon guru sebesar 96,42% (sangat praktis). Berdasarkan hasil validitas dan praktis menunjukkan bahwa produk bahan ajar <i>e-book</i> sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Transformasi ini berdampak pada pola pembelajaran di sekolah, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu inovasi pendidikan yang sejalan dengan perkembangan zaman adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Menurut Kurniati dkk. (2022), Kurikulum Merdeka bertujuan menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 dengan membekali mereka keterampilan

berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Integrasi ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial secara utuh serta dapat mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan pembelajaran IPAS yang menarik dan bermakna, guru perlu menyediakan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan kontekstual. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan

efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi (Fanani dkk., 2022).

Era digital menuntut penggunaan bahan ajar yang lebih inovatif. Salah satu bentuk bahan ajar digital yang berkembang pesat adalah e-book. E-book atau buku elektronik merupakan media pembelajaran digital yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami (Retno dkk., 2022). Puspita dkk. (2021) menyatakan bahwa e-book dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang fleksibel, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Untuk menghasilkan e-book yang menarik, berbagai aplikasi dapat dimanfaatkan. Salah satu di antaranya adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat tampilan visual yang kreatif dan profesional. Canva sangat membantu dalam mendesain halaman e-book dengan kombinasi warna, font, dan elemen visual lainnya. Selain itu, Book Creator merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna menyusun e-book dengan konten multimedia, seperti audio dan video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Jayadinata dkk., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 16 Indralaya Utara, ditemukan bahwa guru masih dominan menggunakan buku cetak sebagai sumber pembelajaran utama. Buku cetak yang digunakan memiliki tampilan yang kurang menarik, berisi teks panjang, dan belum mampu memvisualisasikan materi secara konkret. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kesulitan memahami konsep, terutama pada materi transformasi energi dalam IPAS kelas IV. Guru pun belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, pengembangan bahan ajar e-book menjadi solusi yang relevan. E-book berbantuan aplikasi Canva dan Book Creator diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan visualisasi yang menarik dan konten yang interaktif, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi transformasi energi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan e-book dalam pembelajaran memberikan dampak positif

terhadap hasil belajar siswa. Sari dkk. (2021) menemukan bahwa e-book interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Demikian pula penelitian oleh Wibisari dkk. (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis e-book efektif digunakan dalam pembelajaran IPA karena dapat memvisualisasikan konsep-konsep ilmiah secara lebih jelas dan menarik. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS khususnya pada materi transformasi energi, perlu dilakukan inovasi melalui pengembangan bahan ajar e-book yang didesain secara kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Book Creator. Harapannya, bahan ajar ini dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS di kelas IV sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Penelitian dilakukan di SDN 16 Indralaya Utara dengan subjek penelitian sebanyak 1 guru kelas IV dan 23 peserta didik kelas IVA.

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara. Tahap *design* mencakup penyusunan desain awal bahan ajar. Pada tahap *develop*, bahan ajar e-book dikembangkan menggunakan Canva dan *Book Creator* serta divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi dan tampilan produk. Menurut Sugiyono (2019), validasi oleh ahli sangat penting untuk memastikan produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan relevansi terhadap kebutuhan pembelajaran. Serta, dilakukan uji coba peserta didik yang terbagi menjadi 3 kelompok yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada tahap *disseminate*, dilakukan dengan menyebarkan produk akhir kepada SDN 16 Indralaya Utara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket penilaian kevalidan melalui angket validator I sebagai ahli media, dan validator II sebagai ahli materi, serta angket penilaian

kepraktisan melalui angket respons guru dan peserta didik. Teknik analisis data angket validasi para ahli dan angket respons guru dan peserta didik menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-4: sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Rentang nilai tersebut dipakai dalam instrument validasi di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Bentuk Bahan Ajar	1. Warna	1
		2. Ukuran Huruf	2
		3. Pemilihan Gambar	3
		4. Penempatan Gambar	4
2	Penggunaan Bahan Ajar	5. layak dan praktis digunakan	5
		6. Mudah digunakan peserta didik	6
3	Bahasa	7. Mudah dimengerti peserta didik	7
		8. Ketepatan kosa kata	8

Tabel 1 merupakan kisi-kisi instrumen Validasi media bahan ajar *e-book*. Instrumen validasi terdiri dari tiga komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan rentang nilai 1-4.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian Materi	1. Materi dengan Kurikulum	1
		2. Materi dengan CP	2
		3. Materi dengan TP	3
2	Cakupan Materi	4. Kelengkapan Materi	4
		5. Materi memberikan kemudahan	5
		6. Penyajian urutan Materi	6
3	Bahasa	7. Mudah dimengerti peserta didik	7
		8. Ketepatan kosa kata	8

Tabel 2 merupakan kisi-kisi instrumen Validasi materi bahan ajar *e-book*. Instrumen validasi terdiri dari tiga komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan rentang nilai 1-4.

Berikut kisi-kisi angket respon guru dan peserta didik untuk menguji kepraktisan bahan ajar.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Tampilan	1. Menarik	1
		2. Huruf	2
2	Penggunaan	3. Mudah digunakan	3
3	Kesesuaian Materi	4. Kesesuaian dengan CP	4
		5. Kesesuaian dengan TP	5
		6. Kesesuaian dengan perkembangan	6
4	Bahasa	7. Mudah dipahami peserta didik	7

Tabel 3 merupakan kisi-kisi angket respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar *e-book*. Instrumen validasi terdiri dari empat komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan rentang nilai 1-4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Tampilan	1. Menarik	1
2	Penggunaan	2. Mudah digunakan	2
		3. Menyenangkan	4
3	Materi	4. Mudah dipahami	3
4	Bahasa	5. Mudah dipahami peserta didik	5

Tabel 4 merupakan kisi-kisi angket respon peserta didik terhadap kepraktisan bahan ajar *e-book*. Instrumen validasi terdiri dari tiga komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan rentang nilai 1-4.

Tabel 5. Rentang Persentase Penilaian

No	Skor Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak Valid

Tabel 5 merupakan pedoman penilaian bahan ajar *e-book* dikategorikan valid oleh para ahli serta pedoman penilaian praktis oleh guru dan peserta didik. Produk yang dikembangkan oleh peneliti akan dikatakan valid dan praktis apabila hasil persentase mencapai 61% - 100% dengan kategori valid atau sangat valid dan praktis atau sangat praktis.

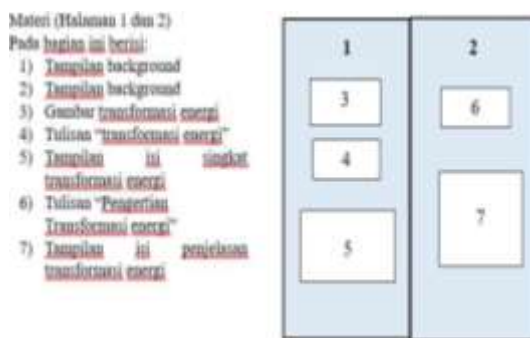
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menjelaskan tahapan pembuatan produk bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi canva dan *book creator* pada materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tahapan pembuatan

bahan ajar *e-book* pada materi transformasi energi sebagai berikut. Pada tahap define, melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di SDN 16 Indralaya Utara. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara secara langsung kepada guru tentang proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara guru, peneliti mengetahui bahwa belum adanya inovasi bahan ajar tambahan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SDN 16 Indralaya Utara yaitu Kurikulum Merdeka. Penerapan Kurikulum Merdeka belum diterapkan di semua kelas hanya kelas 1,2,4, dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013. SDN 16 Indralaya Utara masih dalam tahap peralihan menggunakan Kurikulum Merdeka.

Pada tahap *design*, peneliti melakukan pemilihan perangkat dan aplikasi, perancangan materi pembelajaran dan perancangan kerangka bahan ajar. Selanjutnya, peneliti membuat *storyboard layout* yang berisi gambaran produk bahan ajar *e-book* yang dibuat.



Gambar 1. Storyboard Layout Bahan Ajar

Gambar 1 *storyboard layout* yang berkaitan dengan bahan ajar *e-book* yang telah disusun oleh peneliti. Setiap halaman juga sudah disertai dengan penjelasan mengenai isi yang ada dalam *storyboard layout*. Hal ini akan memudahkan peneliti dalam merancang bahan ajar *e-book*.

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan bahan ajar, melakukan validasi kepada ahli media dan materi, melakukan revisi bahan ajar sesuai saran dan masukan validator. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dengan menyebarkan angket respon peserta didik. Jika kategori dari uji valid dan uji kepraktisan sudah baik, maka bahan ajar

tersebut dapat dijadikan produk akhir dari penelitian.



Gambar 2. Sampul Depan Bahan Ajar

Gambar 2 menampilkan sampul depan. Bahan ajar telah dibuat sesuai dengan setiap penjelasan pada bagian *storyboard layout* yang telah dirancang pada tahap perancangan dengan berbantuan aplikasi canva dan *book creator*. Berikut hasil penilaian validator serta angket respon guru dan peserta didik.

Tabel 6. Rentang Persentase Penilaian

No	Indikator	Nilai peroleh	Nilai Max	Perse ntase	Kategori
1	Bentuk Bahan Ajar	16	16	100%	Sangat Valid
2	Penggunaan Bahan Ajar	8	8	100%	Sangat Valid
3	Bahasa	7	8	87,5%	Sangat Valid
jumlah		31	32	96,87 5%	Sangat Valid

Tabel 7. Rentang Persentase Penilaian

No	Indikator	Nilai peroleh	Nilai Max	Perse ntase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	8	8	100%	Sangat Valid
2	Cakupan Materi	16	16	100%	Sangat Valid
3	Bahasa	8	8	100%	Sangat Valid
jumlah		32	32	100%	Sangat Valid

Tabel 8. Rentang Persentase Penilaian

No	Indikator	Nilai peroleh	Nilai Max	Perse ntase	Kategori
1	Tampilan	8	8	100%	Sangat Valid
2	Penggunaan	4	4	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian Materi	11	12	91,6%	Sangat Valid
4	Bahasa	4	4	100%	Sangat Valid
jumlah		27	28	96,42 %	Sangat Valid

B. Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar e-book pada materi transformasi energi di kelas IV SD menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Tujuan utamanya adalah mendeskripsikan proses pengembangan serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket. Hal ini sejalan dengan Utami (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar membantu siswa lebih fokus dan memahami materi. Penyesuaian bahan ajar juga mengikuti teori konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky dalam Arafah dkk., 2023), yang menekankan bahwa siswa aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka.

Tahap *design* meliputi pemilihan perangkat dan aplikasi, serta perancangan isi bahan ajar. Aplikasi Canva dan Book Creator digunakan untuk mendesain dan menyusun e-book interaktif. Tahap ini penting untuk menarik minat belajar siswa, sesuai dengan Sihombing (2024) yang menekankan pentingnya desain pembelajaran, serta teori multimedia Mayer (dalam Amin & Nurhidayah, 2024) yang menyebutkan bahwa gabungan teks, gambar, dan audio meningkatkan pemahaman.

Pada tahap *develop*, dilakukan validasi oleh dua ahli: hasil dari ahli media mencapai 96,875% dan ahli materi 100%, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Validasi ini sesuai dengan prinsip evaluasi objektif seperti disampaikan Kurnia dan Sunaryati (2023). Setelah revisi berdasarkan masukan ahli (Wardani dkk., 2021), produk diuji cobakan. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi: perorangan (98,33%), kelompok kecil (100%), kelompok besar (97,33%), serta respon guru sebesar 96,42%.

Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan produk *e-book* ke SDN 16 Indralaya Utara. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan mendukung pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad 21.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-book berbantuan Canva dan Book Creator dinyatakan sangat valid dengan rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 96,875%, yang masuk dalam kategori "sangat valid". Selain itu, kepraktisan produk berdasarkan uji coba menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata skor kepraktisan oleh guru sebesar 96,42% dan oleh peserta didik sebesar 98%. Berdasarkan hasil dari validator, uji coba peserta didik dan angket respon guru, produk bahan ajar *e-book* yang dikembangkan peneliti dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Disarankan penggunaan *e-book* berbantuan Canva dan *Book Creator* sangat disarankan untuk guru sebagai alternatif bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Sekolah sebaiknya mendukung guru melalui pelatihan teknologi agar mampu mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas *e-book* ini pada skala yang lebih luas dan pada materi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, M. A., & Nurhidayah, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatan Minat <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id> *Jiip* (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (eISSN: 2614-8854) Volume X, Nomor X, XXX, XXX (XXX-XXX) 470 Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 263-278.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358-366.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarto, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175-118.

- Jayadinata, A. K., Maharani, A., Ambarsari, D., & Filza, N. I. (2024). Sosialisasi Pengenalan Book Creator Kepada Guru Taman Kanak-kanak Sebagai Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Anak Dengan Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7961-7966.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 65-84.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Ebook menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.
- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789-802.
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.
- Utami, N. C. M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360-373.
- Wardani, P. D. K., Nurtamam, M. E., & Rozie, F. (2021). Pengembangan Lagu Edukasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Edutainment di Kelas V SDN Keleyan 1 Socah.
- Wibisari, G. Z., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis E-Book Sebagai Media Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 509-521.