

**REKA MEDIA PUZZLE RAHASIA BERBANTUAN CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V
SD NEGERI 29 DADOK TUNGGUL HITAM
KOTA PADANG**

Yuliane

Universitas Adzkia

yulianehendra@gmail.com

Siti Aisyah

Universitas Adzkia

siti_aisyah@adzkia.ac.id

Alfroki Martha

Universitas Adzkia

alfroki.m@adzkia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Siswa sulit memahami pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD N 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, disebabkan karena pembelajaran masih bersifat klasikal serta media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku teks bacaan yang ada di buku siswa, tanpa menggunakan alternatif media pembelajaran yang menarik. Hasil asesmen awal rata-rata nilai formatif IPAS siswa kelas V SD N 29 Dadok Tunggul Hitam dari 28 siswa menunjukkan 19 siswa tidak tuntas dan 9 siswa tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle rahasia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas media puzzle rahasia memperoleh skor rata-rata 95,66 % dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh skor rata-rata 92,18% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil praktikalitas respon siswa memperoleh skor rata-rata 88,99% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Pada uji coba kelompok kecil, rata-rata posttest mencapai 96%, dan pada uji coba kelompok besar mencapai 96%. Adapun hasil uji efektivitas memperoleh N-Gain Skor 0.76 dengan kategori tinggi dan N-Gain persen 76,62 (SD N 29 Dadok Tunggul Hitam), N-Gain skor 0.76. dengan kategori tinggi dan N-Gain persen 76,89 (SDN 24 Parupuk Tabing) dan N-Gain skor 0.77 dengan kategori tinggi dan N-Gain persen 77,03 (SD N 37 Sungai Bangek) dengan kategori efektif. Penelitian ini menggunakan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dan dapat di gunakan melalui media digital. Dengan demikian, media puzzle rahasia berbantuan canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Puzzle Rahasia, Canva, Hasil belajar, IPAS

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes in IPAS (Science, Social Studies, and Arts) at the elementary school level. Students struggle to understand the material and achieve low learning outcomes. Based on observations and interviews at SD N 29 Dadok Tunggul Hitam, Padang City, it was found that the low learning outcomes in IPAS were caused by traditional, teacher-centered learning methods and the

limited use of learning media, which was restricted to student textbooks without any interesting alternatives. The initial assessment showed that the average formative scores for fifth-grade IPAS students at SD N 29 Dadok Tunggul Hitam were very low, with 19 out of 28 students failing to meet the minimum passing criteria. This study aims to develop a "secret puzzle" medium to improve the IPAS learning outcomes for fifth-grade elementary school students. The research results show that the secret puzzle medium's validity test received an average score of 95.66%, placing it in the "very valid" category. The practicality test based on teacher responses received an average score of 92.18%, categorized as "very practical," while the student response practicality test scored an average of 88.99%, also in the "very practical" category. The effectiveness test demonstrated a significant improvement in learning outcomes. In the small-group trial, the average post-test score reached 96%, and in the large-group trial, it was also 96%. Furthermore, the effectiveness test showed a high N-Gain score of 0.76 with an N-Gain percentage of 76.62% (SD N 29 Dadok Tunggul Hitam), an N-Gain score of 0.76 with a percentage of 76.89% (SDN 24 Parupuk Tabin), and an N-Gain score of 0.77 with a percentage of 77.03% (SD N 37 Sungai Bangek), all categorized as "effective." This research utilizes technology in the development of a digital learning medium. Thus, the Canva-assisted secret puzzle medium is proven to be valid, practical, and effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade elementary school students and can make it easier for teachers to deliver lessons in the classroom.

Keywords: Secret Puzzle, Canva, Learning Outcomes, IPAS



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi upaya alternatif untuk meningkatkan hasil belajar. Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran ini. Beberapa diantaranya adalah penerapan teknologi pembelajaran dan pemanfaatan perkembangan teknologi dalam ilmu pengetahuan.¹ Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Munir mengenai dampak teknologi informasi terhadap dunia pendidikan khususnya pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran.²

Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting dalam sistem pembelajaran, dantapa media, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.³ Sadiman dan Haryono menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan unuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dandayaindra, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akanmengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

¹ Warda Maghfiroh, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian," *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>.

² Unik Hanifah Salsabila et al., *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*, n.d.

³ Amelia Putri Wulandari, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 05, no. 02 (2023).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran yang hendak digunakan.⁴ Namun, faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media harus turut dipertimbangkan, dalam hal ini seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, dan lain-lain. Sejalan dengan pernyataan Sadiman bahwa dalam menciptakan dimana pemilihan media pembelajaran tidak selalu mengacu pada kecanggihan media pembelajaran itu sendiri namun harus tetap mengedepankan efektifitas dan efesiensi media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.⁵

Dalam menciptakan sebuah media, haruslah menyesuaikan kebutuhan siswa. siswa usia sekolah dasar yang merupakan generasi Z, maka pembelajaran dapat dilaksanakan sendiri oleh siswa dengan mencari bahan atau sumber pelajaran yang berasal dari berbagai teknologi. Guru perlu mendidik siswa sesuai dengan zamannya karena anak pada era ini sangat dekat dan tidak asing dengan teknologi. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali bin Abi Thalib yang mengatakan “Didiklah anak sesuai dengan zamannya bukan dengan zamanmu”. Hal inilah yang menjadikan cara pandang siswa dan orang dewasa berbeda terhadap teknologi. Siswa menganggap teknologi adalah dunianya, yakni sebagai kebutuhan dan tidak dapat dipisahkan dari dirinya. Peran guru memang tidak dapat digantikan dengan teknologi namun guru yang tidak mau menggunakan teknologi akan tergantikan. Hal ini bertujuan supaya guru menggunakan teknologi sebagai alat dan penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat dibekali dengan ilmu pengetahuan dan mampu bersaing di era digital serta memiliki akhlak yang baik dan mulia sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pembelajaran di sekolah biasanya hanya menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional seperti ceramah secara langsung dan menggunakan buku teks. Ada begitu banyak teori yang tercantum dalam buku tetapi ada banyak pula siswa yang tidak tertarik, bahkan tidak membaca karena dianggap kurang menarik. Ini karena buku hanya menggunakan satu dari lima indera dalam penggunaannya yaitu mata. Gambar dan teks saja tidak cukup dalam penyampaian materi. Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang, guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai kondisi aktual pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 22 November 2024, dengan mewawancarai ibu Ndi SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang penulis menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu : (1)rendahhnya hasil belajar siswa, (2) banyak siswa yang menggambarkan bahwa pembelajaran IPAS membosankan,

⁴ Ramli Abdullah, “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran,” *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

⁵ Jaka Wijaya Kusuma and Supardi, *Dimensi Media Pembelajaran* (SonPedia Publishing Indonesia, 2023).

sehingga banyak siswa yang jenuh dalam pembelajaran, (3) guru belum memiliki bahan ajar yang bervariasi, (4) siswa kurang tertarik dengan buku pelajaran yang ada, (5) guru belum menggunakan media yang mendukung. (6) belum adanya media pembelajaran yang interaktif yang membuat siswa tertarik pada pembelajaran IPAS. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah pada penilaian formatif seperti yang terlihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Rata – Rata Nilai Formatif IPAS Kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang

Kelas	Jumlah siswa	KKM 75	% ketuntasan			
			Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	Siswa yang tidak tuntas	Persentase Ketidaktuntasan
V	28	75	9	35%	19	65%

Sumber: guru kelas SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 28 siswa, 9 orang yang mencapai KKM pada kelas V dari 28 siswa, KKM yang diterapkan di sekolah adalah 75. Kondisi tersebut membuat sebagian besar siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Untuk itu, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Berhubungan dengan hal tersebut, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Karakteristik siswa di SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang menunjukkan adanya kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 24 November 2024, siswa terlihat gelisah saat guru memberikan penjelasan, dan mereka tidak mampu mengajukan pertanyaan untuk memperjelas pemahaman mereka. Sikap ini menunjukkan siswa merasa tidak nyaman untuk berinteraksi atau mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi. Karakteristik ini mencerminkan kurangnya pemahaman siswa, yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Kondisi kelas yang masih klasikal dan kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif memberikan kontribusi terhadap kehilangan semangat belajar yang berdampak belum meningkatnya hasil belajar siswa.⁶ Hasil wawancara dengan guru kelas V, terungkap bahwa mereka menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru merasa kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang menarik bagi siswa, terutama ketika harus mengadaptasi materi yang kompleks dan sukar menjadi lebih mudah dipahami. Meskipun ada keinginan untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sering kali mereka terjebak dalam rutinitas pembelajaran yang lebih mengutamakan penyelesaian kurikulum daripada keterlibatan siswa.

Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan ketidakpuasan terhadap cara belajar yang klasikal dan monoton. Mereka menyatakan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang belum bervariasi, yang dalam hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum meningkat. Ini menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki kebutuhan untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan fleksibel. Perwujudan dari pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media puzzle rahasia berbantuan *canva* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

Penggunaan media puzzle rahasia, juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, menjawab kebutuhan akan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran di era digital saat ini.⁷ Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar IPAS, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan, memberikan kontribusi yang signifikan dalam konteks pendidikan saat ini, terutama dalam menerapkan kurikulum yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Reka Media Puzzle Rahasia Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasilbelajar IPASsiswakelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang.

⁶ Sani Susanti et al., Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024).

⁷ Rahmat Fachrudin, Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Pazzel Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Pada Siswa Sd, *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 11, no. 2 (2024).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁸ Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran puzzle berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Padang.

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dari model R&D ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan model pengembangannya guna memastikan kualitasnya dalam menunjang efektifitas pembelajaran, karena pengembangan media pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran selama ini masih minim.⁹ Media pembelajaran semestinya disusun berdasarkan kebutuhan tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari guru kelas V di SD N 29 Dadok Tunggul Hitam, SD N 24 Parupuk Tabing dan SD N 37 Sungai Bangek Kota Padang. Validator yang berjumlah 3 orang yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 ahli bahasa. Siswa kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam, SD N 24 Parupuk Tabing dan SD N 37 Sungai Bangek Kota Padang tahun pelajaran 2024/2025.

Hasil yang diperoleh dari validitas media puzzle ini didapat dari validator dalam bentuk tabel. Terlebih dahulu tentukan nilai maksimal untuk mengetahui validitas bahan ajar. Efektifitas merupakan dampak dan pengaruh dari kebijakan yang tentunya diambil untuk mencapai target dengan melihat kenyataan yang ada di lapangan. Efektifnya suatu produk apabila terdapat pengaruh dengan hasil yang memuaskan setelah diberikannya suatu perlakuan.

Analisis efektifitas dilakukan untuk mengetahui apakah efektif atau tidaknya media puzzle rahasia berbantuan canva pada materi tokoh pahlawan daerah setempat pada kelas V SD dengan melihat keberhasilan proses pembelajaran minimal 75% atau bahkan lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran, jika siswa yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 75% mendapatkan hasil taraf minimal atau bahkan mendapatkan hasil yang lebih maka media puzzle rahasia dapat dikatakan efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila $IK > 75\%$. IK merupakan indikator keberhasilan belajar siswa yang pada penelitian ini dengan menggunakan media puzzle rahasia berbantuan *canva* pada siswa kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam.

⁸ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

⁹ Jazilatun Nawali and Helda Ivrtari Savika, "Pengembangan Media Pembelajaran Di MI Dan SD," *Journal of Research on Science Education* 2, no. 1 (2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menghasilkan produk ini dilakukan prosedur penelitian berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan menurut Branch dalam merancang pembelajaran di SD, produk dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) maka diperoleh hasil penelitian dan pembahasannya untuk masing-masing tahap penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, alat yang digunakan peneliti untuk menemukan informasi yang berguna adalah formulir wawancara, lembar observasi, angket analisis kebutuhan guru dan angket analisis kebutuhan siswa.¹⁰

a. Hasil Analisis Kebutuhan guru

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana realita dan kebutuhan sekolah.¹¹ Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD N 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang. Analisis kebutuhan peneliti lakukan dengan observasi, wawancara dan tes awal kepada siswa dengan didampingi guru kelas V SD N 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang. Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Hasil Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa, yang meliputi: usia, kesukaan siswa, kebutuhan siswa baik dari segi media pembelajaran maupun sumber belajar yang diinginkan. Siswa kelas V SD N 29 Dadok Tunggul Hitam memiliki usia rata-rata 10-11 tahun yang berada pada tahap operasional kongkrit. Hasil angket siswa kelas V SD N 29 Dadok Tunggul Hitam diperoleh informasi bahwa siswa lebih senang belajar dengan adanya gambar, warna dan video pada media pembelajaran. Siswa lebih cenderung menyukai warna-warna yang cerah, seperti merah, kuning dan biru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan *canva* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang.

¹⁰ Desak Made Citrawathi et al., "Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Modul Inkuiri Berbasis Pertanyaan (Mibp) Di SMP," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2016).

¹¹ Rika Devianti and Suci Lia Sari, Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran, *Al Aulia* 06, no. 01 (2020).

c. Hasil Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran puzzle rahasia adalah kurikulum merdeka. Kegiatan analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar serta untuk mengetahui media belajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka.¹² Peneliti melakukan analisis kurikulum pada Fase C mata pelajaran IPAS kelas V. Peneliti mengambil materi tokoh pahlawan daerah setempat (Sumatera Barat) karena ingin siswa mengenali dan meneladani sifat tokoh pahlawan yang berasal dari daerah tempat tinggalnya dan menimbulkan rasa cinta tanah air dan bangsa serta mempunyai rasa bangsa terhadap warisan budaya bangsa.

Berdasarkan analisis kurikulum yang peneliti lakukan diketahui bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka dan menuntut siswa untuk lebih mengenali dan mencintai lingkungan tempat tinggal serta menghargai jasa tokoh para pahlawan daerah setempat, namun dalam penerapannya masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan peneliti merancang media pembelajaran puzzle rahasia dengan berbantuan *canva*. Media pembelajaran puzzle rahasia yang di rancang dapat mempermudah siswa dalam materi pahlawan pada daerah setempat. Media puzzle rahasia hadir dalam pembelajaran bertujuan agar pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pada tahap perencanaan peneliti menggunakan aplikasi *canva* dalam pembuatan media pembelajaran puzzle rahasia. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan *canva*:

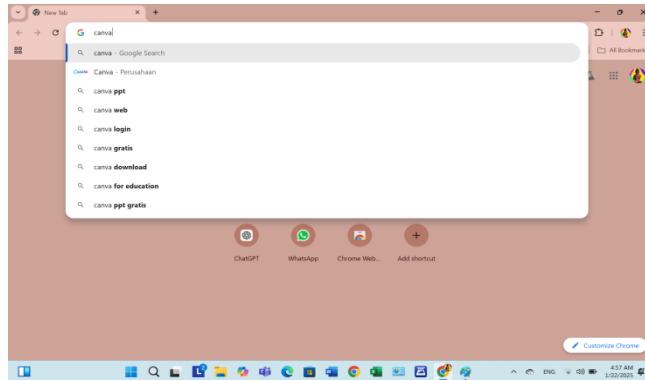
a. Mempersiapkan Alat dan Bahan Pengembangan Puzzle Rahasia berbantuan *Canva*

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran puzzle rahasia adalah sebagai berikut: (1) Laptop; Laptop alat utama yang akan digunakan untuk media pembelajaran puzzle rahasia. (2) Aplikasi Canva; Didalam penelitian ini peneliti menggunakan canva sebagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran puzzle rahasia.

¹² Yekti Ardianti and Nur Amalia, "Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.

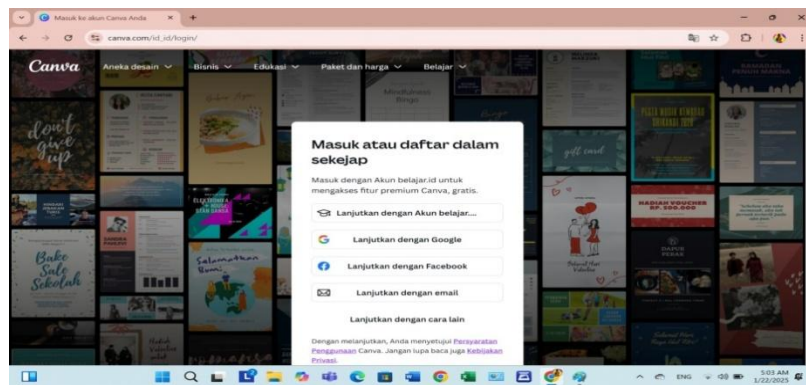
b. Pembuatan Media Pembelajaran Puzzle Rahasia

1) Cari pada Web Browser Aplikasi *Canva*



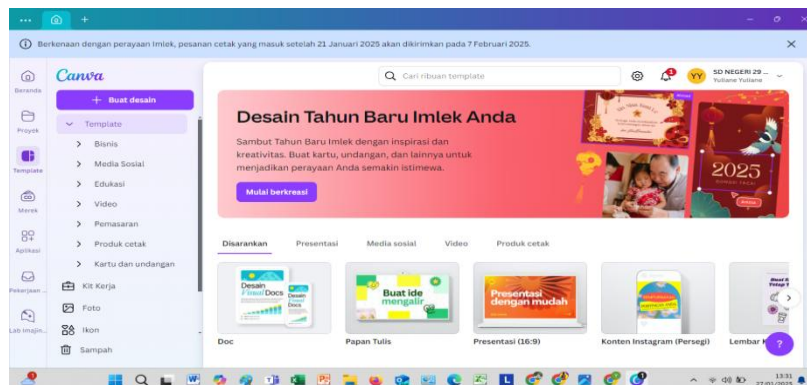
Gambar 1. Cara download aplikasi *canva*

2) Silahkan login dengan memilih “lanjutkan dengan akun belajar”.



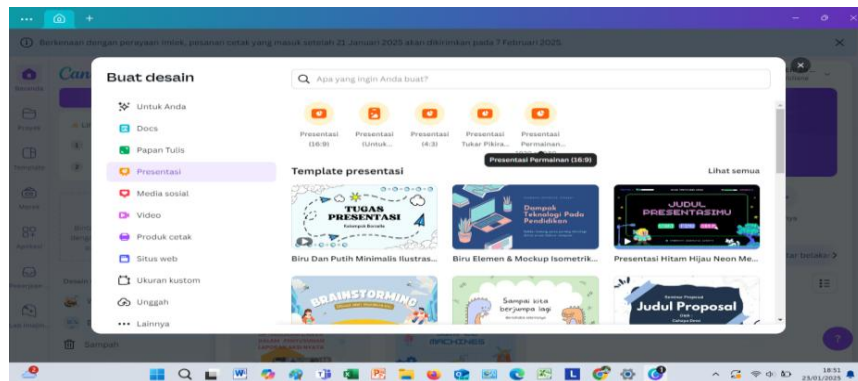
Gambar 2. Cara login (masuk untuk mendaftar)

3) Aplikasi sudah terdownload di akun belajar.id



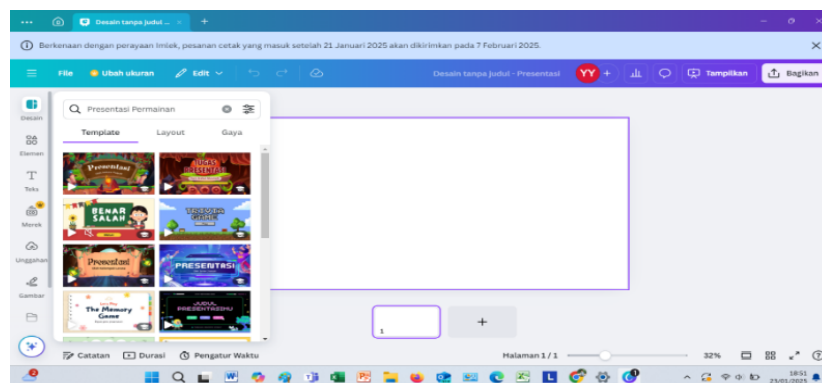
Gambar 3. Aplikasi canva sudah terdownload

- 4) Langkah berikutnya yang harus dilakukan adalah dengan mengklik bagian presentasi yang terletak di beranda canva. Lalu pilih presentasi permainan.



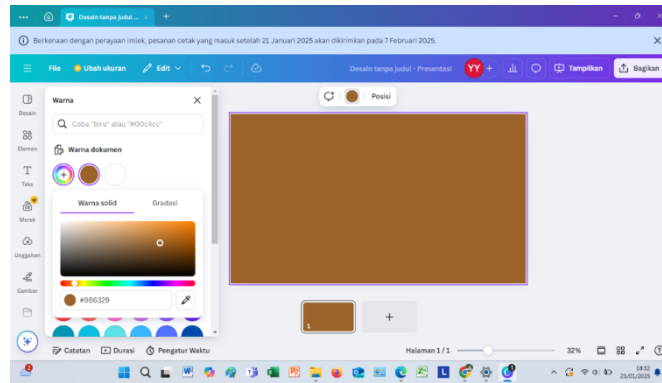
Gambar 4. Klik bagian presentasi (presentasi permainan)

- 5) Setelah bagian presentasi permainan diklik. Akan terlihat berbagai template yang bisa kita jadikan contoh atau pedoman untuk membuat kuis (puzzle).



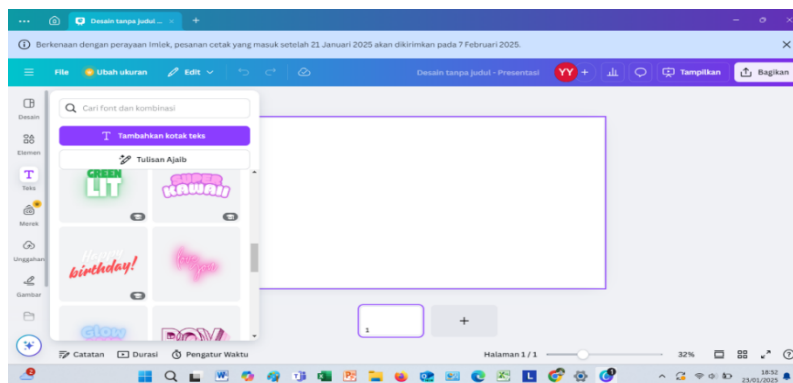
Gambar 5. Pemilihan template untuk puzzle

- 6) Langkah berikutnya disini peneliti mencoba untuk mendesain sendiri. Desain yang dipilih adalah ketika mengklik slide *canva*, akan ada pilihan warna *background* yang ingin peneliti pilih. Disini peneliti memilih tema coklat.



Gambar 6. Pemilihan warna *background*

- 7) Untuk menulis pada template, klik teks dan silahkan pilih bentuk huruf yang diinginkan.



Gambar 7. Pemilihan huruf untuk penulisan

- 8) Peneliti sudah menentukan *background* dan huruf untuk penulisan, maka langkah selanjutnya yaitu menghias Slide *canva* agar terlihat menarik karena tema permainan puzzle mengenai sejarah, maka peneliti menghiasnya dengan berbagai elemen yang berkaitan dengan sejarah.



Gambar 8. Tampilan desain puzzle rahasia

- 9) Permainan puzzle rahasia memiliki petunjuk sebelum permainan dimulai.



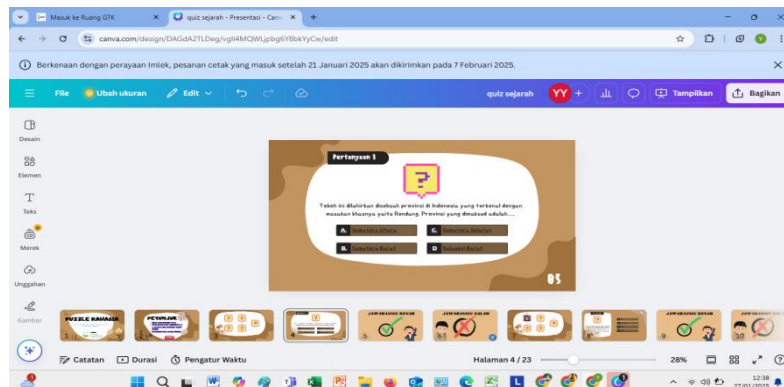
Gambar 9. Petunjuk permainan puzzle rahasia

- 10) Untuk elemen kotak pertanyaan pemantik dapat di *search* pada bagian elemen yang terletak di samping kiri *canva*.



Gambar 10. Membuat kotak pertanyaan pemantik

- 11) Ketiklah pertanyaan pemantik seperti tampilan pada gambar



Gambar 11. Tampilan pertanyaan pemantik

- 12) Untuk pertanyaan pemantik di jawab dengan benar, maka akan tampil slide seperti gambar dan klik tombol *next* untuk melanjutkan.



Gambar 12. Tampilan jika jawaban benar

- 13) Tahap selanjutnya apabila tombol *next* di klik maka akan terbuka tampilan gambar puzzle sesuai dengan nomor pertanyaan pemantik yang dijawab.



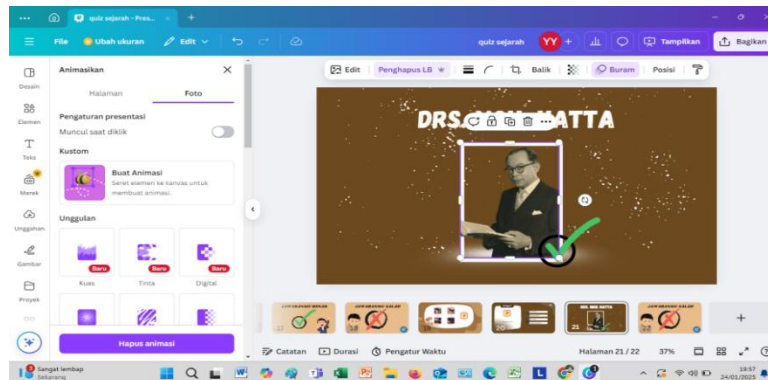
Gambar 13. Tampilan potongan gambar puzzle

- 14) Untuk pertanyaan pemantik di jawab dengan salah, maka akan tampil slide seperti gambar dan klik tombol *rewind* untuk mengulangi untuk memperbaiki jawaban.



Gambar 14. Tampilan jika jawaban salah

- 15) Tahap selanjutnya apabila pertanyaan pemantik tidak dapat dijawab maka potongan gambar pada puzzle tidak akan tampil. Siswa harus berusaha menjawab pertanyaan pemantik dengan benar. Pada desain bagian terakhir adalah penambahan efek yang terletak pada bagian atas. Untuk pemberian efek dapat dilakukan dengan mengklik gambar/tulisan lalu akan muncul kotak efek di atas. Tentukan efek sesuai selera masing-masing agar terlihat menarik.



Gambar 15. Tampilan puzzle rahasia secara utuh

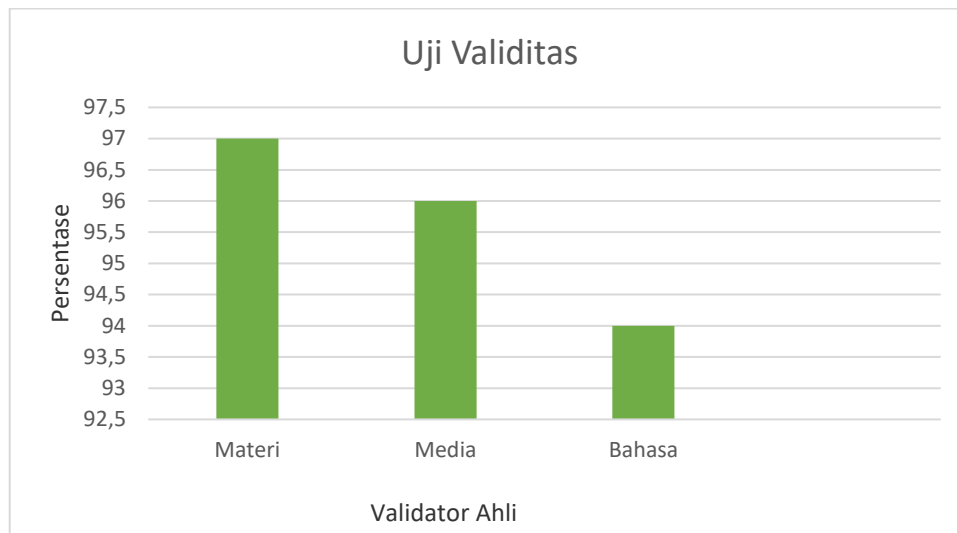
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi produk media pembelajaran interaktif. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari media pembelajaran interaktif.¹³ Pengujian validitas yaitu dengan memvalidasi media

¹³ Nur Afifah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

pembelajaran interaktif oleh para ahli (validator) dan, kemudian dilakukan revisi.¹⁴ Adapun validasi dari media pembelajaran ini divalidasi oleh validator desain media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran puzzle rahasia yang sudah peneliti kembangkan kemudian di uji kevalidannya oleh para dosen ahli sesuai dengan bidang keahliannya.



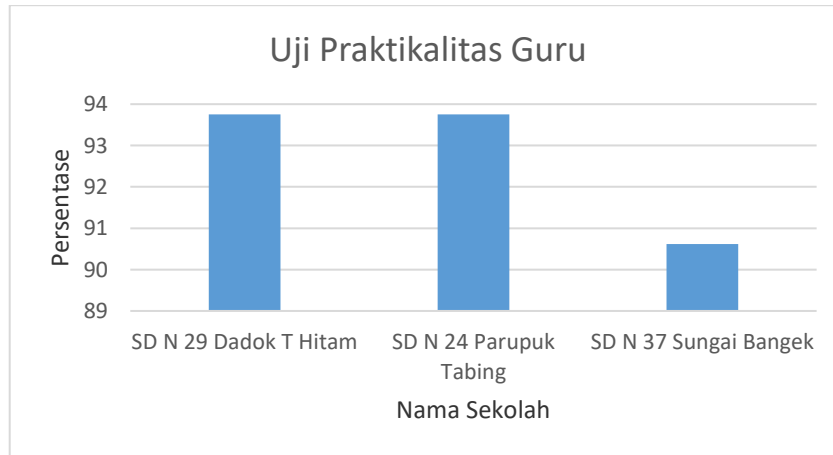
4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba secara terbatas dan uji coba skala luas kepada guru dan siswa. Uji coba yang dimaksudkan adalah untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran puzzle rahasia yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

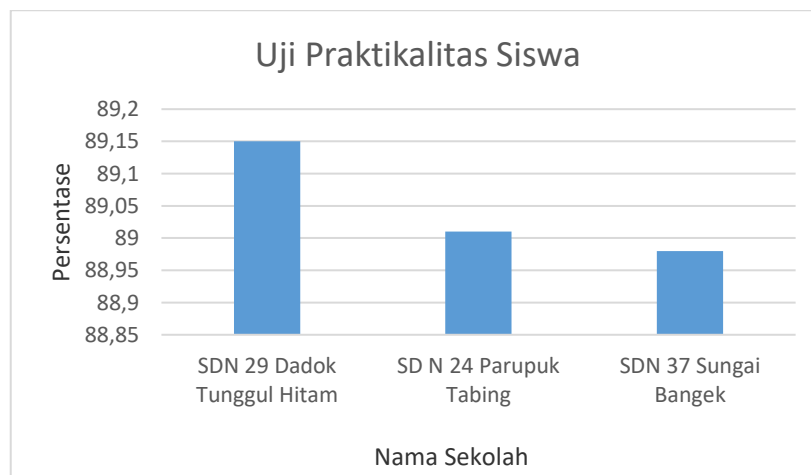
a. Hasil uji praktikalitas media puzzle rahasia terhadap guru

Data hasil uji praktikalitas merupakan penyajian data hasil responden terhadap produk media pembelajaran puzzle rahasia. Data ini berguna untuk melihat tingkat kepraktisan dan ketertarikan terhadap produk. Praktikalitas media puzzle rahasia dapat diketahui berdasarkan instrumen angket praktikalitas yang diisi oleh 3 guru kelas V dari 3 sekolah dan instrument praktikalitas yang diisi oleh 78 orang siswa kelas V dari SD N 29 Dadok Tunggul Hitam, SDN 24 Parupuk Tabing dan SDN 37 Sungai Bangek. Adapun grafik untuk uji praktikalitas guru antara lain sebagai berikut:

¹⁴ Gusti Ayu Dessy Sugiharni, "Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>.



Berdasarkan uji praktikalitas yang didapatkan dari 3 orang guru dengan perolehan nilai SDN 29 Dadok Tunggul Hitam 93.5%, SDN 24 Parupuk Tabing 93.5% dan SDN 37 Sungai Bangek 90.5% dengan ini dapat disimpulkan nilai rata-rata uji praktikalitas respon guru adalah 92,70% dengan kriteria penilaian “sangat praktis”. Sementara itu, untuk uji praktikalitas bagi siswa, peneliti menggunakan 28 siswa dari SD N 29 Dadok Tunggul Hitam, 26 siswa dari SD N 24 Parupuk Tabing dan 24 siswa dari SD N 37 Sungai Bangek. Adapun uji praktikalitas respon siswa sebagai berikut:



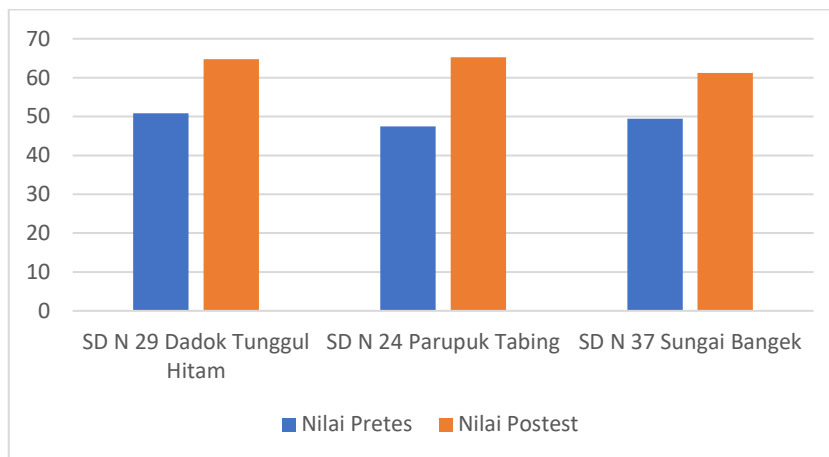
Berdasarkan uji praktikalitas respon siswa di SD N 29 Dadok Tunggul Hitam diperoleh nilai rata-rata dari 28 siswa adalah 89.15%, SD N 24 Parupuk Tabing diperoleh nilai rata-rata dari 26 siswa adalah 89,01 % dan rata-rata praktikalitas respon siswa di SD N 37 Sungai Bangek didapatkan nilai rata-rata dari 24 siswa adalah 88,98 %. Jadi nilai rata-rata praktikalitas dari ketiga sekolah adalah 89.04 % dengan kriteria penilaian “sangat praktis”.

b. Hasil uji efektifitas

Tahap Efektifitas media puzzle rahasia dilakukan uji coba skala kecil di SD N 29 Dadok Tunggul Hitam sebanyak 28 orang siswa dan uji coba skala besar di SD N 24 Parupuk Tabing sebanyak 26 orang siswa dan SD N 37 Sungai Bangek sebanyak 24 orang siswa. Sebelum peneliti menggunakan media puzzle rahasia dalam pembelajaran, terlebih dahulu peneliti memberikan soal pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah siswa selesai menjawab soal pretes, selanjutnya peneliti menggunakan media puzzle rahasia dalam pembelajaran IPAS, kemudian peneliti memberikan instrumen soal postest yang untuk dikerjakan. Untuk menggambarkan secara jelas hasil uji efektifitas peneliti melakukan langkah sebagai berikut:

1) Uji Statistik Deskriptif

Uji Statistik Deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran secara umum hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretest dan postest yang disajikan dalam bentuk diagram batang.¹⁵ Berikut ini adalah hasil perbandingan nilai pretest dan postest siswa.



Berdasarkan data hasil pretest dan postest dari siswa kelas V SD N 29 Dadok perolehan nilai rata-rata pretest 50.83% dan nilai rata-rata postest 64.75%, SD N 24 Parupuk Tabing perolehan nilai rata-rata pretest 47.43% dan nilai rata-rata postest 65.25% dan SD N 37 Sungai Bangek perolehan nilai rata-rata pretest 49.44% dan nilai rata-rata postest 61.24% dapat dilihat dan disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V.

¹⁵ Dian Pramana Putra, *Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika*, 1, no. 1 (2021).

2) Uji Normalitas dan Homogenitas

Tahap uji efektifitas selanjutnya adalah dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal, dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
Nilai	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest SDN 29 Dadok Tunggul Hitam	.132	28	.200 [*]	.960	28	.341
	Pretest SD N 24 Parupuk Tabing	.133	26	.200 [*]	.961	26	.410
	Pretest SD N 37 Sungai Bangek	.128	24	.200 [*]	.962	24	.478
	Posttest SDN 29 Dadok Tunggul Hitam	.180	28	.021	.934	28	.077
	Posttest SD N 24 Parupuk Tabing	.125	26	.200 [*]	.976	26	.784
	Posttest SD N 37 Sungai Bangek	.168	24	.080	.948	24	.246

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan analisis uji Shapiro-Wilk dari tabel "Tests of Normality", ditemukan bahwa data Nilai Pretest pada SDN 29 Dadok Tunggul Hitam berdistribusi normal (Sig.= 0.341), SDN 24 Parupuk Tabing berdistribusi normal (Sig. = 0.410), SDN 37 Sungai Bangek berdistribusi normal (Sig. = 0.478). Perolehan uji normalitas dari nilai posttest dapat dilihat SD N 29 Dadok Tunggul Hitam berdistribusi normal (Sig. 0.077), SDN 24 Parupuk Tabing berdistribusi normal (Sig. = 0.784), SDN 37 Sungai Bangek berdistribusi normal (Sig. = 0.246). Maka dapat disimpulkan semua nilai berdistribusi normal (Sig. > 0.05).

Tabel 3 Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
Nilai		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
	Based on Mean	1.239	5	150	.294
	Based on Median	1.311	5	150	.262
	Based on Median and with adjusted df	1.311	5	133.601	.263
	Based on trimmed mean	1.251	5	150	.288

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar, $0,288 > 0,05$, maka distribusi data adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media puzzle rahasia. Perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan ini, sehingga langkah-langkah perbaikan dapat diambil untuk memastikan hasil belajar yang lebih meningkat di sekolah. Untuk langkah selanjutnya dilakukan *Uji Paired T Test* menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan.

Tabel 4. Hasil Uji Paired T Test SDN 29 Dadok Tunggul Hitam

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.83	28	13.836	2.615
	Posttest	64.76	28	7.773	1.469

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	28	.880	<.001	<.001

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada pretest dan posttest di SDN 29 Dadok Tunggul Hitam.

Tabel 5. Hasil Uji Paired T Test SDN 24 Parupuk Tabing

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47.43	26	14.614	2.866
	Posttest	65.25	26	11.281	2.212

Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	26	.759	<.001	<.001

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada pretest dan posttest di SDN 24 Parupuk Tabing.

Tabel 6. Hasil Uji Paired T Test SDN 37 Sungai Bangek

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t		One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11.806	4.711	.962	-13.795	-9.817	-12.277	23	<.001

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada pretest dan posttest di SDN 37 Sungai Bangek. Pada penelitian ini subjek efektivitasnya adalah siswa dengan cara melihat hasil siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran (pretest dan posttest). Berdasarkan hasil pretest dan posttest dari 3 sekolah yaitu SD N 29 Dadok Tunggul Hitam jumlah siswa 28 orang siswa, SD N 24 Parupuk Tabing jumlah siswa 26 orang siswa, SD N 37 Sungai Bangek 24 orang siswa dengan jumlah seluruh siswa 78 orang siswa kelas V terlihat adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang menandakan bahwa media puzzle rahasia dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji Ngain menggunakan SPSS sebagai berikut:

4) Uji N Gain SDN 29 Dadok Tunggul Hitam

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	28	.14	1.00	.7662	.19989
Ngain_persen	28	14.31	100.00	76.6237	19.98928
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan hasil uji N gain di atas pada SD N 29 Dadok Tunggul Hitam dengan jumlah siswa 28 orang siswa dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh adalah 0,7662 dengan kategori tinggi. Sedangkan nilai N gain persen adalah 76,6237. Jika rata-rata Ngain persen yang didapatkan $>76\%$ maka dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle rahasia sudah efektif.

5) Uji N Gain SDN 24 Parupuk Tabing

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SKOR	26	.45	1.00	.7690	.17539
NGAIN_PERSEN	26	45.46	100.00	76.8984	17.53852
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan hasil uji N gain di atas pada SD N 24 Parupuk Tabing dengan jumlah siswa 26 orang siswa dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh adalah 0,76898 dengan kategori tinggi. Sedangkan nilai N gain persen adalah 76,898. Jika rata-rata N gain persen yang didapatkan >76% maka dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle rahasia sudah efektif.

6) Uji N Gain SDN 37 Sungai Bangek

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SKOR	24	.14	1.00	.7703	.21660
NGAIN_PERSEN	24	14.31	100.00	77.0344	21.66027
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil uji N gain di atas pada SD N 37 Sungai Bangek dengan jumlah siswa 24 orang siswa dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh adalah 0,7703 dengan kategori tinggi. Sedangkan nilai N gain persen adalah 77,0344. Jika rata-rata N gain persen yang didapatkan >76% maka dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle rahasia sudah efektif. Hasil rata-rata uji N Gain dari 3 sekolah menunjukkan bahwa media puzzle rahasia efektif digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas V SD.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi berhubungan dengan hasil dari penilaian produk yang dikembangkan. Pada tahapan evaluasi ini terdapat dua evaluasi yang harus dilakukan yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang menerangkan hasil kualitas produk yang peneliti kembangkan, apakah peneliti akan dilakukan revisi kepada produk atau tidak. Pada penelitian ini evaluasi formatif tersebut sebenarnya telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan untuk

mengetahui penguasaan materi siswa terhadap apa yang dikembangkan dengan materi yang digunakan oleh guru. Evaluasi ini bisa dilaksanakan dengan cara memberikan *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut juga sudah peneliti lakukan pada tahapan sebelumnya. Jadi baik evaluasi formatif dan sumatif, keduanya sudah peneliti laksanakan pada tahap sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan canva dengan materi tokoh pahlawan daerah setempat, di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul Hitam maka dapat disimpulkan: (1) Dihasilkan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan canva dengan materi tokoh pahlawan daerah setempat, di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Dihasilkan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan canva dengan materi tokoh pahlawan daerah setempat, di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul yang praktis. (3) Dihasilkan media pembelajaran puzzle rahasia berbantuan canva dengan materi tokoh pahlawan daerah setempat, di kelas V SDN 29 Dadok Tunggul yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SARAN

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah dapat mendorong para guru untuk menciptakan produk bahan ajar dan menggunakannya dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lainnya Perlu penelitian lanjutan untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Amelia Putri Wulandari. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 05, no. 02 (2023).
- Ardianti, Yekti, and Nur Amalia. "Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.
- Desak Made Citrawathi, I Made Pasek Anton Santiasa, and Putu Budi Adnyana. "Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Modul Inkuiri Berbasis Pertanyaan (MIBP) Di SMP." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2016).
- Devianti, Rika, and Suci Lia Sari. Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al Aulia* 06, no. 01 (2020).

Yuliane, Siti Aisyah, Alfroki Martha: Reka Media Puzzle Rahasia Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 29 Dadok Tunggul Hitam Kota Padang

Jaka Wijaya Kusuma, and Supardi. *Dimensi Media Pembelajaran*. SonPedia Publishing Indonesia, 2023.

Jazilatun Nawali, and Helda Ivtari Savika. "Pengembangan Media Pembelajaran Di MI Dan SD." *Journal of Research on Science Education* 2, no. 1 (2024).

Maghfiroh, Warda. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>.

Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Putra, Dian Pramana. *Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika*. 1, no. 1 (2021).

Rahmat Fachrudin. Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Pazzel Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Pada Siswa SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 11, no. 2 (2024).

Salsabila, Unik Hanifah, Windi Mega Lestari, Riasatul Habibah, and Diah Yulianingsih. *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. n.d.

Sugiharni, Gusti Ayu Dessy. "Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>.

Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, and Tania Angelika. Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024).