

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN
KELAS V SD YAYASAN CIPTA NUSABAKTI
TEMBUNG T.P. 2025/2026**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED LEARNING VIDEOS ON
THE TOPIC OF UNITY AND INTEGRITY FOR GRADE V
STUDENTS AT CIPTA NUSABAKTI TEMBUNG
FOUNDATION ELEMENTARY SCHOOL,
ACADEMIC YEAR 2025/2026.***

N Ananda Nazma Adilla⁽¹⁾, Nurhanifa Tamba⁽²⁾, Dedi Holden Simbolon⁽³⁾,
¹⁾²⁾³⁾ Universitas Quality (¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP
⁽¹⁾ anandanazma2307@gmail.com, ⁽²⁾ nifatamba26@gmail.com, ⁽³⁾
dedi.holden@universitasquality.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi Persatuan dan Kesatuan kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Richey and Klein yang meliputi tahapan planning (perencanaan), production (produksi), dan evaluation (evaluasi). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 21 orang pada tahun pelajaran 2025/2026. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada materi Persatuan dan Kesatuan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 97% dan ahli media sebesar 95%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis digunakan berdasarkan respon guru sebesar 95% dan peserta didik sebesar 83%. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Canva.

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based learning video on the topic of Unity and Integrity for fifth-grade students of SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung and to determine the validity and practicality of the developed learning media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Richey and Klein development model, which consists of planning, production, and evaluation stages. The research subjects were 21 fifth-grade students in the

2025/2026 academic year. Data collection instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques with percentage analysis. The results showed that the Canva-based learning video was categorized as very valid based on the material expert assessment with a percentage of 93% and the media expert assessment with a percentage of 95%. Furthermore, the practicality test results indicated that the learning media was very practical based on teacher responses with a percentage of 95% and student responses with a percentage of 83%. Therefore, the developed Canva-based learning video is feasible to be used as a learning medium for the topic of Unity and Integrity in fifth-grade elementary school.

Keywords: *Learning Video, Canva.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perubahan tersebut juga terjadi pada aspek pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023). Siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep dengan baik, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu memanfaatkan teknologi secara optimal. Metode pengajaran yang baik, efektif, dan modern salah satunya didukung oleh penggunaan media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Aprilia Muharom & Irdiyansyah, 2023). Senada dengan itu, Putra dan Filianti (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pelajaran secara lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam menciptakan proses belajar yang interaktif, inovatif, dan edukatif.

Meskipun teknologi telah berkembang pesat, pada kenyataannya guru masih sering menggunakan metode diskusi sederhana tanpa didukung media pembelajaran yang bervariasi (D. Nuswantoro & V.D. Wicaksono, 2019). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2025 di kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal. Media yang digunakan umumnya hanya berupa video pembelajaran sederhana yang minim variasi tampilan dan cenderung monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang aktif, dan kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang

dianggap kurang menarik dibandingkan mata pelajaran lainnya.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa semakin menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu serta kurangnya keterampilan dalam mengembangkan media digital menjadi kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dan kurang memahami materi karena pembelajaran hanya menggunakan buku ajar serta video sederhana yang sebagian besar berisi teks. Siswa menyatakan lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis Canva. Penelitian oleh Cornellia Christin Adiat (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Junaedi et al. (2021), Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, poster, infografis, video, dan berbagai media visual lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penelitian Pelangi et al. (2020) juga menyimpulkan bahwa aplikasi Canva membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi karena mampu meningkatkan kreativitas serta menarik perhatian siswa.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Tamba, Pane, dan Maria (2025) menunjukkan bahwa implementasi video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar, mengurangi kebosanan, serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis video yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi modern dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan fokus belajar siswa, khususnya pada materi Persatuan dan Kesatuan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Persatuan dan Kesatuan Kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung.”

METODE PENELITIAN

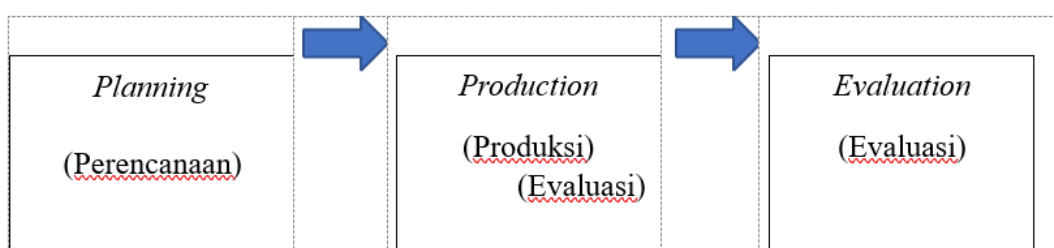
Penelitian ini dilaksanakan di SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 21 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, karena seluruh populasi yang berjumlah kurang dari 100 orang dijadikan sebagai sampel penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Richey and Klein yang dikenal dengan tahapan Planning, Production, and Evaluation (PPE). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran berbasis media digital.

Tahap pertama adalah planning (perencanaan). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Persatuan dan Kesatuan. Selain itu, dilakukan analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta perancangan produk berupa storyboard video pembelajaran berbasis Canva yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

Tahap kedua adalah production (produksi). Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Proses produksi meliputi pembuatan desain awal, penyusunan materi dalam bentuk visual dan animasi, integrasi teks, gambar, audio, serta penambahan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Produk yang telah selesai kemudian disempurnakan sebelum dilakukan tahap evaluasi.

Tahap ketiga adalah evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert 1–4. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Berikut langkah-langkah R&D Menurut Richey and Klein :

Gambar 1 Langkah-Langkah R&D Menurut Richey And Klein



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli dan angket respon guru serta peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase,

f = jumlah skor yang diperoleh,

N = skor maksimum.

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid untuk uji kevalidan, serta kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan tidak praktis untuk uji kepraktisan. Melalui tahapan tersebut, penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis Canva pada materi Persatuan dan Kesatuan yang diuji kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi Persatuan dan Kesatuan kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan Richey and Klein yang meliputi tahapan planning (perencanaan), production (produksi), dan evaluation (evaluasi). Hasil penelitian ini dipaparkan berdasarkan tahapan pengembangan serta hasil uji kevalidan dan kepraktisan produk.

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2025 di SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Persatuan dan Kesatuan, siswa cenderung mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan guru masih terbatas pada video pembelajaran sederhana dan buku paket, sehingga pembelajaran kurang variatif dan kurang interaktif. Dari aspek karakteristik peserta didik, siswa kelas V

cenderung menyukai tampilan visual yang menarik, animasi, serta penyajian yang tidak monoton. Hal ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, serta narasi audio. Dari sisi fasilitas sekolah, tersedia sarana pendukung seperti infokus, speaker, laptop, serta sumber listrik yang memadai, sehingga memungkinkan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang video pembelajaran berbasis Canva dengan struktur yang terdiri atas: (1) cover atau sampul materi, (2) penyajian materi secara visual dan audio, (3) kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa, dan (4) kesimpulan materi. Perancangan ini bertujuan agar pembelajaran lebih sistematis, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Tahap Produksi (Production)

Tahap produksi merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Peneliti mulai dengan membuka aplikasi Canva, memilih template video pembelajaran, serta mendesain tampilan visual sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Materi Persatuan dan Kesatuan disajikan dalam bentuk animasi yang dikombinasikan dengan teks ringkas, gambar ilustratif, serta narasi suara yang direkam oleh peneliti sendiri.

Selain itu, ditambahkan kuis interaktif pada akhir video untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Kuis dirancang dengan tampilan menarik dan sistem umpan balik (feedback), sehingga apabila siswa menjawab salah, akan muncul penjelasan kembali mengenai materi yang belum dipahami. Dengan demikian, media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Hasil akhir dari tahap produksi adalah video pembelajaran berbasis Canva yang terdiri atas bagian pembuka (cover), penyampaian materi, kuis interaktif, serta penutup berupa kesimpulan.

3. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji respon guru dan peserta didik.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, diperoleh skor total 39 dengan persentase 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, validator memberikan saran untuk menambahkan gambar pendukung sesuai materi serta memperbaiki penggunaan bahasa agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, validasi tahap kedua memperoleh skor 43 dengan persentase 97%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat secara konsep, lengkap, serta didukung oleh visual yang relevan. Dengan demikian, dari aspek isi, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media juga dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, diperoleh skor 25 dengan persentase 56% yang termasuk dalam kategori cukup valid. Validator memberikan saran untuk memperbaiki kontras warna, kesesuaian warna teks dengan latar belakang, serta memperjelas tampilan visual. Setelah dilakukan revisi pada aspek desain visual dan kontras warna, validasi tahap kedua memperoleh skor 42 dengan persentase 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validator menyatakan bahwa tampilan video sudah menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual, audio, dan desain media telah memenuhi standar kelayakan.

c) Respon Guru

Uji kepraktisan melalui respon guru menunjukkan skor total 38 dengan persentase 95% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa materi dalam video sesuai dengan capaian pembelajaran, alur penyajian runtut, bahasa mudah dipahami, serta tampilan visual mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru menilai bahwa video mudah digunakan dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media serupa di masa mendatang.

d) Respon Peserta Didik

Uji kepraktisan juga dilakukan terhadap 21 siswa kelas V. Hasil angket menunjukkan skor total 564 dengan persentase 83% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Siswa

menyatakan bahwa video pembelajaran menarik, animasi membantu memahami materi, bahasa mudah dipahami, serta kuis membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Kevalidan produk didukung oleh kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta kualitas tampilan visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan teori pengembangan produk pendidikan yang menyatakan bahwa suatu produk dikatakan valid apabila memenuhi kesesuaian isi dan desain berdasarkan penilaian ahli.

Dari sisi pembelajaran multimedia, hasil ini mendukung teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa. Video pembelajaran berbasis Canva mengintegrasikan unsur visual dan auditori secara bersamaan, sehingga membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif. Tingginya respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik. Hal ini sesuai dengan konsep kepraktisan yang menyatakan bahwa produk pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat diterapkan dalam situasi nyata tanpa kendala berarti. Respon positif siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan video berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis Canva merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi Persatuan dan Kesatuan di sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya valid secara isi dan desain, tetapi juga praktis dalam penggunaannya, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada materi Persatuan dan Kesatuan kelas V SD Yayasan Cipta Nusa Bakti Tembung dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 97% dan ahli media sebesar 95%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kelengkapan isi, serta kualitas tampilan visual dan audio

yang mendukung proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 83% dan respon guru sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V Sekolah Dasar dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia Muharom, N., & Irdiyansyah, I. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva kelas V* (Vol. 6, Issue 2).
- Azzahra, F. P., & Sukartiningsih, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif untuk siswa kelas IV SD. *13*(5), 1358–1373.
- Azizah, N., & Sukma, E. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva pada keterampilan menulis teks narasi di kelas IV sekolah dasar*.
- Cristina, A., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva hidup dengan Pancasila bagi siswa kelas IV SDN 62 Palembang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 601–607. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1327>
- Damayanti, I. (n.d.). *Analisis nilai-nilai karakter dalam materi PKn kelas tinggi untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Fadilah, A. D., Nurzakiyah, K. D. R., Kanya, N. D. A., Setiawan, U., & Hidayat, S. P. (n.d.). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Junaedi, S., Luhur, J. P., & Duwur, B. (n.d.). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2. <https://www.canva.com>
- Mahmudi, M. R., Husni, R., & Jayanti, E. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar Kabupaten Sijunjung.
- Marta Atasya, S., Priyanto, W., Sundari, R. S., & Diniyah, S. D. (2024). Pengembangan

- media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *DINIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.31332/d>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan media video animasi Powtoon.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh.
- Putri, R. R., & Muzakki, M. (n.d.). Penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- Tamba, N. (2022). Pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 145–154.
- Tamba, N. (2023). Media pembelajaran berbasis Android meningkatkan hasil belajar tematik siswa di era Society 5.0. *Jurnal Media Ilmu*, 2(2). <https://doi.org/10.31869/jmi.v2i2.4973>
- Tri Wulandari, & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA sub tema ekosistem pada siswa kelas 5 di SDN 19 Muara Telang (Vol. 4).