

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Fani Anggelia¹, Trinindi Eriswan Fitri², Riyadi Saputra³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Dharmas Indonesia

¹⁾ fanianggelia10@gmail.com, ²⁾ trinindi26@gmail.com,

³⁾ riyadisaputra732@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of technology-based learning media in Indonesian language instruction, particularly for procedural text materials in fourth-grade elementary classrooms. Teachers still rely primarily on textbooks and student worksheets, resulting in monotonous and less interactive learning that hinders students' understanding of the material. This study aimed to develop a Canva-assisted interactive PowerPoint learning media that is valid, practical, and effective. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants were 24 fourth-grade students from an elementary school in Dharmasraya Regency, Indonesia. Data were collected through observations, interviews, response questionnaires, and expert validation sheets. The results indicated that the developed learning media met the criteria of high feasibility, achieving a validity score of 94.00% (very valid), a practicality score of 99.06% (very practical), and an effectiveness score of 87.5% (very effective). Therefore, the Canva-assisted interactive PowerPoint learning media is suitable for use in teaching procedural texts in fourth-grade Indonesian language classes at the elementary school level.

Keywords: *Interactive PowerPoint, Canva Application, Procedural Text, Indonesian Language, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur di kelas IV Sekolah Dasar. Guru masih mengandalkan buku paket dan LKS sehingga pembelajaran cenderung monoton, kurang interaktif, dan menyulitkan siswa memahami materi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Dharmasraya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket respons, dan lembar validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak, dengan tingkat validitas sebesar 94,00% (sangat valid), praktikalitas 99,06% (sangat praktis), dan efektivitas 87,5% (sangat efektif). Dengan demikian, media PowerPoint interaktif

berbantuan Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Powerpoint Interaktif, Aplikasi Canva, Teks Prosedur, Bahasa Indonesia, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi serta memiliki sikap yang bijaksana dalam menghadapi berbagai perkembangan teknologi yang terus berlangsung (Fitri, et al., 2024). Selain memberikan pengetahuan dan keterampilan, Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus dirancang secara menarik, inovatif, dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai

sarana pendukung proses pembelajaran (Fitri, Ahmad, et al., 2024). Teknologi pada saat ini membawa banyak perubahan setiap zamannya dengan pemanfaatan sistem pengoperasiannya (Saputra et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Almirus & Fitri (2025) peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup ketepatan guru dalam memilih metode, model, strategi, media, serta pendekatan pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Andriany & Saputra, (2022) guru berperan sebagai

pendidik, pembimbing, sekaligus pengembang kurikulum yang bertugas menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang kondusif. Lingkungan belajar tersebut hendaknya menarik, menyenangkan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif, serta menciptakan rasa aman selama proses pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru memiliki tanggung jawab dalam menerapkan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta mata pelajaran yang diajarkan, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik di sekolah dasar. Menurut Ali, (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri & Hader, (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa

Indonesia diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar adalah teks prosedur. Materi teks prosedur menuntut peserta didik untuk memahami langkah-langkah atau tahapan dalam melakukan suatu kegiatan secara sistematis, runtut, dan logis. Menurut (Asmariadi et al., (2024) pembelajaran teks prosedur bertujuan agar peserta didik mampu memahami struktur, isi, dan langkah-langkah penyusunan teks prosedur secara benar sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, materi teks prosedur sering dianggap sulit oleh peserta didik karena memerlukan kemampuan memahami urutan langkah secara terstruktur dan membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualiskan isi materi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu SDN Kabupaten Dharmasraya, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

materi teks prosedur. Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama sehingga proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif juga menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Agustira & Rahmi, (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah peserta didik memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Media pembelajaran yang menarik akan membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga peserta didik lebih

mudah memahami materi yang dipelajari. Guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek ketika merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar kegiatan belajar berorientasi pada siswa (*student-centered learning*), bukan berpusat pada guru (Fitri et al., 2023). Pembelajaran yang masih berfokus pada guru dapat menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang optimal. Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga mampu membentuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (Fitri et al., 2023). Upaya mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat dilakukan dengan memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik (Fitri et al., 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva. Powerpoint interaktif merupakan media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks,

gambar, animasi, audio, video, dan kuis interaktif dalam satu tampilan pembelajaran. Menurut (Herlina & Saputra, (2021), penggunaan powerpoint interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara visual dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template, animasi, gambar, ikon, dan elemen visual yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menghasilkan desain pembelajaran yang menarik. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan media

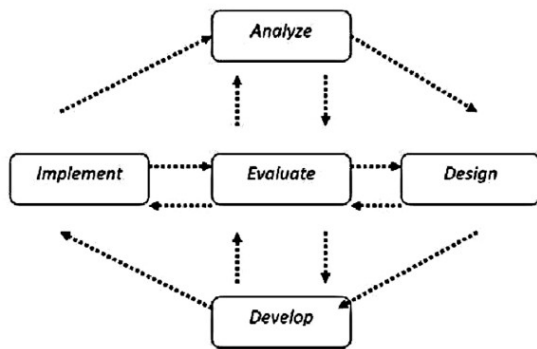
Selain itu, Maharani et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif berbantuan Canva mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah semata sehingga

peserta didik dapat belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan berbagai permasalahan dan hasil penelitian tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu membantu guru menyampaikan materi teks prosedur secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas IV di salah satu SDN Kabupaten Dharmasraya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model *ADDIE* dipilih karena memiliki langkah-langkah pengembangan yang sistematis, ters tur, dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 1 Tahapan pengembangan ADDIE

Tahap *analyze* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, kebutuhan pendidik, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan materi pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva beserta instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli modul ajar, dan ahli soal. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada 24 peserta didik kelas IV di salah satu SDN Kabupaten Dharma Raya untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan efektivitas media. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan hasil

validitas, praktikalitas, dan *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan berbantuan aplikasi canva ini dilaksanakan secara sistematis mengikuti lima tahapan pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama, yaitu analisis (*analyze*), Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur masih didominasi penggunaan buku

paket dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas sehingga diperlukan media yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV lebih tertarik pada media yang menampilkan gambar, warna, animasi, video, serta aktivitas interaktif yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dipilih media pembelajaran berupa powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam satu media pembelajaran. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi teks prosedur yang menekankan kemampuan memahami dan menyusun teks prosedur secara sistematis.

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan rancangan

media pembelajaran dan perangkat penelitian yang akan digunakan. Media powerpoint interaktif dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan visual, kemudahan navigasi, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Komponen media yang dirancang meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, menu utama, tujuan pembelajaran, materi teks prosedur, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, dan penutup. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket praktikalitas guru, angket praktikalitas peserta didik, dan tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media.

Memasuki Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk sesuai rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Media pembelajaran powerpoint interaktif kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil penilaian kevalidan produk dipaparkan secara rinci pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Penilaian Kevalidan Produk

Validator & Aspek	Skor	Skor Maks	Nilai (V)	Kategori
Zumrotun Lutfia (Bahasa)	21	25	84,00 %	Sangat Valid
Aprimadedi, M.Pd (Isi/Materi)	24	25	96,66 %	Sangat Valid
Rusdi Indra Hasibuan, M.Pd (Media)	29	30	96,66 %	Sangat Valid
Rata-rata			92,44	Sangat
Kelayakan			%	Valid

Tahap akhir dari model ini adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan melalui uji praktikalitas dan efektivitas media pada peserta didik kelas IV SD. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil praktikalitas dari guru memperoleh persentase sebesar 92,30% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil praktikalitas dari peserta didik memperoleh persentase sebesar 99,06% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah

digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas menggunakan tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan ketuntasan nilai peserta didik mencapai 87,5% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks prosedur dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas IV di salah satu SDN Kabupaten Dharmasraya dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif

2. Pembahasan

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva didasarkan pada penerapan model ADDIE yang mampu mengintegrasikan setiap tahapan

pengembangan secara sistematis dan terstruktur. Okpatrioka (2023) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva memperoleh nilai validitas sebesar 92,44% dengan kategori sangat valid. Validitas tersebut terdiri atas validitas media sebesar 96,66%, validitas materi sebesar 96,66%, dan validitas bahasa sebesar 84,00%. Selain itu, validitas modul ajar memperoleh nilai sebesar 96,92% dan validitas soal evaluasi memperoleh nilai sebesar 97,14% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dari aspek praktikalitas, media memperoleh respon guru sebesar 92,30% dan respon peserta didik sebesar 99,06% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan

bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang praktis harus mampu mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kenyamanan peserta didik selama belajar.

Aspek efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat efektif. Tingginya tingkat efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks prosedur. Hal ini terjadi karena media mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Istiqomah (2024) yang menunjukkan bahwa interaktif berbasis penggunaan powerpoint Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi

teks prosedur di kelas IV di salah satu SDN Kabupaten Dharmasraya telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas IV di salah satu SDN yang ada di Kabupaten Dharmasraya memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media memperoleh nilai validitas sebesar 92,44%, praktikalitas guru sebesar 92,30%, praktikalitas peserta didik sebesar 99,06%, dan efektivitas sebesar 87,5%. Dengan demikian, media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks prosedur Sekolah Dasar. Kekurangan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji coba pada

satu kelas dengan jumlah subjek terbatas, yaitu 24 peserta didik kelas IV di satu sekolah dasar, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, media hanya dikembangkan pada materi teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia dan belum diterapkan pada materi atau jenjang kelas lain. Penelitian ini juga belum mengukur efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., & Arwin, A. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(3), 1012. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i3.15953>
- Agustira, Sh., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar. *PAUD*, 3(1).
- Almirus, A. N., & Fitri, T. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP*

- Subang, 11(September).
- Andriany, E. F., & Saputra, R. (2022). Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.56667/dejourna.l.v3i1.365>
- Asmariadi, A. I., Aprimadedi, A., & ... (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Prosedur pada Siswa Kelas V SDN 07 Sitiung. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 4895–4908.
- Fitri, T. E., Ahmad, S., Bentri, A., Sukma, E., & Helsa, Y. (2024). Learning through the use of book creator in elementary schools. *AIP Conference Proceedings*, 3220(1).
- Fitri, T. E., Ramadhan, S., & Sukma, E. (2024). Discovery Learning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar: Systematic Literature Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(5), 394–406.
- Herlina, & Saputra. (2021). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Maharani, M., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2023). Pengembangan Powerpoint Interaktif Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 52–65.
- Putri, I. L., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. 3, 10090–10097.