

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PICTORIAL RIDDLE BERBASIS
MEDIA CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPT SPF
SD NEGERI PANNARA**

Datu¹, Waddi Fatimah², Satriawati³, Muh. Khaedar⁴

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

Alamat e-mail : ¹datuserlina07@gmail.com, ²waddifatimah22@gmail.com,

³satriawati.01@gmail.com, ⁴khaedar.muh32@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Pictorial Riddle learning method based on Canva media on the interest in learning science in grade IV students of UPT SPF SD Negeri Pannara. This study uses a quantitative approach with an experimental research type and a One Group Pretest-Posttest Design. The study population was all 67 grade IV students of UPT SPF SD Negeri Pannara. The research sample consisted of 34 grade IV B students selected using a purposive sampling technique. The treatment given was the application of the Pictorial Riddle learning method based on Canva media in science learning. Data collection techniques were carried out through learning interest questionnaires, observation, and documentation. Data analysis used descriptive statistics and inferential statistics through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests with the help of the SPSS program. The results showed that the application of the Pictorial Riddle learning method based on Canva media had a positive effect on students' interest in learning science. Students' interest in learning after being given treatment increased compared to before being given treatment. The use of picture-based puzzles presented through Canva media was able to increase students' attention, interest, participation, and involvement during the learning process. Thus, the Pictorial Riddle learning method based on Canva media is effective as an alternative learning method to increase students' interest in learning science in elementary schools.

Keywords: Pictorial Riddle, Canva, Learning Interest, Science, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara yang berjumlah 67 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 34 siswa kelas IV B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Perlakuan yang diberikan berupa

penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva pada pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar IPAS siswa. Minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan teka-teki berbasis gambar yang disajikan melalui media Canva mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pictorial Riddle, Canva, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum pada jenjang sekolah dasar menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Namun, pada praktiknya pembelajaran IPAS masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara yang menunjukkan rendahnya perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan

siswa selama pembelajaran IPAS berlangsung.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital menuntut dunia pendidikan untuk melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga proses pembelajaran sebaiknya disajikan melalui pengalaman langsung, media visual, serta aktivitas yang melibatkan

siswa secara aktif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa melalui penggunaan metode dan media yang menarik.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai konsep, tetapi juga memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS menekankan pada aktivitas mengamati, menanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan sehingga diperlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Apabila pembelajaran berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru, maka siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep yang dipelajari dan menunjukkan minat belajar yang rendah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas berpikir dan penggunaan media visual. Metode *Pictorial Riddle* merupakan metode pembelajaran yang menyajikan permasalahan dalam bentuk gambar atau teka-teki visual sehingga mendorong siswa untuk mengamati, menafsirkan, dan mendiskusikan jawaban secara aktif. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses berpikir dan interaksi selama pembelajaran.

Selain metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi dalam bentuk gambar, ilustrasi, dan desain visual yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Integrasi metode *Pictorial Riddle* dengan media Canva diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Melalui penyajian teka-teki visual yang menarik, siswa didorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, aktif dalam pembelajaran, serta memiliki keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan siswa kurang fokus, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang

menarik, kontekstual, dan melibatkan siswa secara aktif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Faiqah dan Rukmana (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian Pratiwi et al. (2018) menjelaskan bahwa metode Pictorial Riddle dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa melalui penyajian masalah dalam bentuk gambar. Selain itu, penelitian Choirina et al. (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva layak digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan metode pembelajaran aktif berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya hanya mengkaji efektivitas media Canva atau metode Pictorial Riddle secara terpisah serta lebih banyak berfokus pada hasil belajar dan literasi sains. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh metode pembelajaran Pictorial Riddle berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada siswa kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pannara. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian metode

pembelajaran Pictorial Riddle dengan media Canva sebagai satu kesatuan pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kombinasi antara teka-teki visual dan media desain interaktif diharapkan mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Pictorial Riddle berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Pictorial Riddle berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 67 siswa yang terdiri atas kelas IV A dan IV B. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas IV B yang berjumlah 34 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Pemilihan kelas tersebut didasarkan

pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Pictorial Riddle berbasis media Canva, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar IPAS siswa. Metode Pictorial Riddle berbasis media Canva merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan atau teka-teki dalam bentuk gambar yang dirancang menggunakan aplikasi Canva sehingga mendorong siswa untuk mengamati, menafsirkan, berdiskusi, dan menemukan jawaban secara aktif. Adapun minat belajar diukur melalui indikator perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan skala Likert. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran selama penerapan metode Pictorial Riddle berbasis media Canva di kelas. Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui nilai rata-rata dan persentase. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji

hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Pictorial Riddle berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis penelitian diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara. Penelitian dilaksanakan pada 34 siswa kelas IV B dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil pengukuran minat belajar menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva. Pada kondisi awal (pretest), sebagian besar siswa masih menunjukkan minat belajar yang rendah yang ditandai dengan kurangnya perhatian, rendahnya ketertarikan terhadap materi, partisipasi yang terbatas, serta keterlibatan yang belum optimal selama pembelajaran IPAS berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas.

Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengamati gambar, menjawab teka-teki, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas

tersebut menunjukkan adanya peningkatan perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran IPAS.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,138 dan data posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,102. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji parametrik.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, yaitu meningkatnya perhatian terhadap materi, ketertarikan terhadap pembelajaran, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan aktif selama kegiatan belajar.

Metode *Pictorial Riddle* memberikan pengalaman belajar yang berbeda

dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi melalui teka-teki visual mendorong siswa untuk mengamati, menafsirkan, dan menemukan jawaban secara mandiri maupun kelompok. Kegiatan tersebut mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media Canva membuat tampilan materi lebih menarik, berwarna, dan mudah dipahami sehingga perhatian siswa menjadi lebih terfokus.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Faiqah dan Rukmana (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Pratiwi et al. (2018) yang menunjukkan bahwa metode *Pictorial Riddle* mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa melalui penggunaan teka-teki berbasis gambar. Selain itu, penelitian Choirina et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dapat membantu memperjelas konsep pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Secara teoritis, peningkatan minat belajar terjadi karena siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual. Metode *Pictorial Riddle* berbasis media Canva mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui penyajian gambar yang menarik dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini menyebabkan siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari,

menafsirkan, dan mendiskusikan konsep yang dipelajari.

Peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan metode *Pictorial Riddle* berbasis media Canva menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan stimulus visual dan aktivitas berpikir mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk mengamati gambar, mengidentifikasi permasalahan, serta menemukan jawaban melalui diskusi. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang dipelajari sehingga perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran meningkat.

Metode *Pictorial Riddle* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu melalui penyajian teka-teki visual. Rasa ingin tahu yang muncul menyebabkan siswa terdorong untuk mencari informasi dan mengemukakan pendapat dalam kelompok. Kondisi ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan aktivitas berpikir akan lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah.

Penggunaan media Canva dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Tampilan visual yang menarik, penggunaan gambar yang berwarna, serta penyajian materi yang lebih kreatif membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media visual yang menarik

dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan Canva juga membantu guru dalam menyajikan materi secara sistematis dan komunikatif.

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa minat belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami siswa. Semakin menarik pengalaman belajar yang diperoleh, maka semakin tinggi pula minat siswa terhadap pembelajaran. Minat belajar yang tinggi ditunjukkan melalui perhatian yang lebih baik, ketekunan dalam mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya, serta keterlibatan aktif dalam diskusi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami materi melalui benda konkret, gambar, ilustrasi, dan aktivitas langsung. Metode *Pictorial Riddle* berbasis media Canva mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena mengombinasikan stimulus visual dengan aktivitas berpikir dan diskusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan metode *Pictorial Riddle* berbasis media Canva juga berdampak pada suasana pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi,

dan menyampaikan pendapat. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih baik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara dua arah. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan tidak hanya memengaruhi aspek afektif siswa, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkan metode *Pictorial Riddle* dan media Canva sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan media digital yang mudah diakses dan dikembangkan juga dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara. Sebelum diberikan perlakuan, minat belajar siswa masih tergolong rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setelah penerapan

metode *Pictorial Riddle* berbasis media Canva, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, perhatian, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara. Dengan demikian, metode pembelajaran *Pictorial Riddle* berbasis media Canva dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model *Pictorial Riddle* Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.176-185>
- Choirina, N., Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2025). Analisis Implementasi Video Animasi Cerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1221–1227. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i>

- 2.1751
- Fatimah Waddi, Suciadrianti, Iskandar, A. M., Qalby, M. N. A., & Dalam. (2023). Pengaruh Lingkungan Sosial Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Sd Inpres Borong Jambu li Kota Makassar. *Bina Gogik*, 10(1), 69–76.
- Pratiwi, I. A., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode *Pictorial Riddle* Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 109–119.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p109-119>
- R. Supardi Muh. Khaedar dan Drs. Syamsul Alam, M. S. (2021). Kelas V Sd Inpres Bangkala lii. *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban Murid Di Kelas V Sd Inpres Bangkala lii Kecamatan Manggala Kota Makassar*, 6, 58–68.
- Satriawati, Cayati, Syamsul, A., & Leny, I. (2023). Pengaruh Ice Breaking Berbasis Media Poster Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1092–1102.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6478>
- Satriawati, S., Jusmawati, J., & Sabilah, B. M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 106–111.
- Ulum, M. A., Alya, J., Aflah, F. R., Rafdi, A., & Ramadhan, A. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa SD terhadap materi Tata Surya Melalui Penggunaan *Canva* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3638–3645.
- Widiasworo. (2021). Strategi dan metode mengajar siswa di luar kelas (outdoor learning) secara aktif, kreatif, inspiratif, dan komunikatif. *Ar-Ruzz: Media Grup*, 06(01), 6404–6413.
- Winandik, G. (2024). *Efforts to Increase Students' Curiosity and Learning Achievement IPAS in Grade IV Natural Phenomena Material*. 4(4), 154–164.