

Pelangcah: Efektivitas Media Digital Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Riti Humaya¹, Novi Olivia Bangun², Putri Bunga Deby Purba³, Rahma Sari Dewi⁴, Putri Asmarani Dewi⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan - Universitas Negeri Medan

E-mail: ritihmaya@gmail.com¹, novioliviabangun2003@gmail.com²,
putibungadebypurba@gmail.com³, dewirahma091103@gmail.com⁴,
putriasmbaranidewi@gmail.com⁵

Abstrak

Awal tahun 2020, pandemi Covid-19 menyebar ke Indonesia. Pandemi ini membawa perubahan di segala bidang, terutama di bidang pendidikan. Akibatnya, terdapat kekurangan guru dalam mempersiapkan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik juga menurun. Pembelajaran di era digital berarti pengajar kini harus lebih aktif membimbing dan mendampingi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk menggunakan teknologi secara aktif dan bijaksana. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang meliputi wawancara terhadap guru kelas IV SD dan instrumen tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pelangcah dapat membantu peserta didik belajar lebih efektif dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam pemahaman materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan kegembiraan peserta didik dalam belajar sekaligus membantu mereka dalam mengingat materi yang diajarkan.

Kata Kunci: media digital, canva, hasil belajar, matematika, sekolah dasar.

Abstract

Early 2020, the Covid-19 pandemic spread to Indonesia. This pandemic has brought changes in all fields, especially in the field of education. As a result, there is a shortage of teachers in preparing lessons and student learning outcomes also decline. Learning in the digital era means that teachers must now be more active in guiding and accompanying students in solving learning problems, as well as encouraging students to use technology actively and wisely. This research uses a qualitative methodology which includes interviews with fourth grade elementary school teachers and test instruments for student learning outcomes. The results of the research show that Pelangcah media can help students learn more effectively and achieve better learning outcomes in understanding the material for calculating operations for adding whole numbers. This media can also increase students' motivation and excitement in learning as well as help them remember the material that has been taught.

Keywords: digital media, canva, learning outcomes, mathematics, elementary school.

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia sebelum menyebar ke seluruh negara di dunia. Setiap sektor di negara kita telah berubah akibat pandemi ini, namun sektor pendidikanlah yang mengalami perubahan paling signifikan. Sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 40 Tahun 2020 tentang "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)" tentang kebijakan penetapan belajar *online* dari rumah, telah muncul aturan dan kebijakan di bidang pendidikan mengenai perubahan sistem pembelajaran. Sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka di dalam kelas dan wajib dilakukan secara virtual atau berbasis jaringan (*online*) dari rumah (Arifa, 2020). Karena sistem pembelajaran daring ini tidak memiliki interaksi tatap muka seperti yang terjadi di ruang kelas, maka kebijakan pembelajaran daring ini dengan tatap muka secara virtual dibuat untuk mencegah penyebaran wabah Covid-19 secara luas.

Diketahui penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya materi menghitung operasi penjumlahan bilangan cacah belum dimanfaatkan secara efektif. Hal ini berdasarkan temuan wawancara peneliti mengenai proses pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 101777

Saentis. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang ideal dan menurunnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan operasi penjumlahan bilangan cacah. Karena hasil belajar peserta didik menjadi tolak ukur penilaian pembelajaran yang dilaksanakan, maka sangat berpengaruh terhadap metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan memperoleh hasil belajar yang komprehensif sesuai dengan KKM (Novitadkk, 2020).

Di era digital dan tuntutan abad 21 saat ini, pendidik harus mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pendidikannya, mendukung mereka dalam pemecahan masalah, dan memberikan bimbingan dalam penggunaan dan pemahaman teknologi (literasi digital). Hal ini dapat dicapai dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang meningkatkan keterampilan media, teknologi, inovasi, dan informasi. Saat ini, banyak sekali *stakeholder* pendidikan yang memanfaatkan aplikasi berbasis *web* sebagai sarana pembelajaran *online*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi media dan pembelajaran *online*. Guru dapat membuat materi pembelajaran digital interaktif dengan aplikasi *Canva* yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi baik bagi peserta didik maupun guru di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat interaktif untuk

membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Salah satu kelebihan Canva yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, karena banyak fitur yang telah disediakan serta memuat fitur drag and drop (Maolida, dkk, 2023)

Karena kemampuannya dalam memudahkan proses pembelajaran, alat bantu pengajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva ini memberikan peserta didik pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi operasional dan menghasilkan *feedback* yang positif baik dari guru maupun peserta didik. Akibatnya, materi pembelajaran audiovisual berbasis materi operasional Canva meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari operasi hitung penjumlahan bilangan cacah pada kelas IV matematika secara valid dan praktis. Pengetahuan tersebut didasarkan pada pernyataan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Isdayanti, 2020; Wiastuti dkk., 2014).

Media audiovisual juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arsyad & Sulfemi, 2018; Fujiyanto, 2016; Virgiana & Wasitohadi, 2016). Aplikasi Canva menjadi dasar materi pembelajaran audiovisual yang dapat digunakan secara efektif (Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021b; Rahmatullah et al., 2020; Rahmawati & Atmojo, 2021). Prestasi belajar

dan motivasi peserta didik ditingkatkan dengan menggunakan media audiovisual yang dibuat menggunakan aplikasi Canva.

Namun, produk ini mempunyai kekurangan yaitu menggunakan materi pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk konten terkait operasional, artinya untuk belajar *online* diperlukan perangkat dan paket data. Untuk memastikan kemampuan media tersebut, penelitian dan rekomendasi bagi para pendidik dapat memanfaatkan materi audiovisual berbasis aplikasi Canva pada konten operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran perlu diterapkan guna menciptakan pola pikir peserta didik yang lebih kritis dan kreatif menghadapi pembelajaran khususnya materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hal ini berdasarkan temuan para peneliti terdahulu dan permasalahan yang ada, sesuai dengan tuntutan era modern dan situasi pasca pandemi saat ini. Oleh karena itu, penerapan dan penggunaan aplikasi seperti Canva perlu dilakukan dengan lebih terampil. Diharapkan guru mampu menghasilkan bahan dan produk yang dapat membantu peserta didik mempelajari pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dalam berpikir serta

mengembangkan kemampuan literasi dan numerasinya.

Diharapkan dengan menggunakan aplikasi Canva yang dapat digunakan di dalam kelas dan khususnya mata pelajaran matematika yang dapat digunakan dalam bentuk audiovisual, maka hasil belajar peserta didik dapat tumbuh dan meningkat. Hal ini dikarenakan peserta didik akan lebih mudah menalar, memecahkan masalah, dan memahami konsep pembelajaran operasi hitung penjumlahan bilangan cacah serta menyelesaikan kegiatan pembelajarannya. Penggunaan aplikasi *e-learning* berbasis media dari Canva diharapkan juga akan mendorong semangat dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan membantu mereka menjadi lebih mahir dalam menggunakan media, teknologi, dan aplikasi digital serta meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metodologi penelitian yang menggunakan pendekatan referensi untuk mengekstraksi berbagai jenis informasi dari suatu fenomena yang ada. Oleh karena itu, selain menggunakan wawancara untuk mengumpulkan informasi melalui teks atau kata-kata, penelitian kualitatif juga menggunakan teknik wawancara

sebagai sumber data untuk menjawab permasalahan pada setiap fenomena yang diteliti (Raco, 2018). Selain menggunakan teknik wawancara, penelitian ini juga menggunakan instrumen tes yang dirancang untuk mengukur penguasaan siswa terhadap operasi penjumlahan bilangan cacah dari pembelajaran matematika.

Informasi yang peneliti kumpulkan mengenai bagaimana keefektifan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV akan dikumpulkan dengan memberikan instrumen tes dan wawancara dengan guru dan peserta didik di dalam kelas. Sepuluh soal tes akan diberikan kepada instruktur dan ahli yaitu guru guna memvalidasi alat penelitian ini. Tujuan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 101777 Saentis.

HASIL DAN PEMBAHASAN **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar merupakan aktualisasi kapasitas dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Keterampilan berpikir dan psikomotorik merupakan indikator lainnya (Riwahyudin, 2015). Ada dua faktor yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar siswa, yaitu berasal dari dalam diri siswa seperti cara berpikir dan gaya belajar, dan berasal dari luar seperti penggarapan materi oleh guru (Pujiyanto et al., 2020). Penggunaan media di dalam kelas

mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran (Novita et al., 2019).

Pembelajaran Matematika

Berbagai unsur diperlukan dalam pembelajaran matematika, antara lain guru sebagai sarana pembelajaran dan bahan pendidikan, media, sumber daya, dan lingkungan. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan komponen yang paling efektif digunakan, pembelajaran yang dilakukan guru belum efektif menggunakan komponen-komponen tersebut. Selain itu, para pendidik juga memerlukan kreativitas agar dapat menciptakan materi pendidikan dengan media digital yang sesuai dengan era pembelajaran saat ini. Untuk menjamin proses pembelajaran terlaksana secara efektif, guru juga harus fokus pada bagaimana proses berkembang sesuai dengan ciri-ciri materi pembelajaran (Setiawan, 2021).

Konten Pelangcah: Aplikasi Canva

Media pembelajaran digital dengan materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah atau disingkat Pelangcah dibuat dengan aplikasi Canva. Karena berisi banyak sekali templat yang dapat disesuaikan, bahkan pengguna yang tidak berpengalaman pun dapat dengan mudah mengoperasikan alat desain di aplikasi Canva ini. Guru dapat membuat rencana pembelajaran yang menarik

dengan lebih cepat dan sederhana dengan menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, Canva dapat memfasilitasi pemahaman pelajaran yang lebih baik bagi peserta didik dengan menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Visual Canva yang menarik juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan apa yang mereka pelajari.

Pelangcah berisikan materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Dalam media ini terdapat 3 menu utama, yaitu materi, lagu pembelajaran (*ice breaking*), dan soal sehingga memberikan pengalaman belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Pada menu "Materi" peserta didik diajak untuk menjelajah materi bilangan cacah yang di dalamnya terdapat penjelasan mengenai pengertian bilangan cacah, operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, dan contoh soal serta cara penyelesaiannya. Selain berupa teks dan gambar, media ini juga terdapat tombol interaktif video dan audio sehingga menambah daya tarik dalam penggunaan media ini.

Pada menu "*ice breaking*" peserta didik diajak untuk bernyanyi lagu tentang bilangan cacah dengan instrumen lagu "naik becak" sehingga sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan cacah. Dan pada menu soal terdapat beberapa soal yang dapat di jawab oleh peserta didik dan peserta didik dapat mengetahui secara

Pelancah: Efektifitas Media Digital Berbasis *Canva*...

langsung jawaban salah atau benar ketika memilih salah satu opsi jawaban.

Gambar 1. Tampilan Awal Konten Pelancah sebagai Media Pembelajaran



Gambar 2. Komponen Pelancah



Bilangan Cacah

Himpunan bilangan bulat yang dimulai dari 0 (nol) dan terus naik hingga tak terhingga disebut bilangan cacah. Ini bukan bilangan negatif karena bilangan ini selalu positif. Dalam banyak operasi aritmatika, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, bilangan cacah sering digunakan. Buku Sri Lestari berjudul

“Kumpulan Rumus Matematika SMP” mendefinisikan bilangan cacah sebagai bilangan yang dimulai dari 0 (nol) dan terus berlanjut hingga tak terhingga, atau $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Ini bukan angka 1; sebaliknya, bilangan tersebut dimulai dari 0. Bilangan bulat non-negatif yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya.

Memfaatkan media digital adalah pendekatan baru dalam pendidikan matematika. Aplikasi media berbasis digital dan IT yang dapat dikembangkan melalui hasil konten aplikasi dapat digunakan untuk mempelajari materi yang ada dalam pembelajaran matematika khususnya materi bilangan cacah (Cholily et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran saat ini, di mana peserta didik dihadapkan pada materi yang lebih luas audiovisual, guru dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan produk atau materi pendidikan yang memfasilitasi perolehan bilangan cacah oleh peserta didik. Untuk mendorong peserta didik sekolah dasar meningkatkan hasil belajarnya, maka perlu diterapkan aplikasi berbasis *online* sebagai strategi untuk memenuhi tujuan pembelajaran pada materi bilangan cacah.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan temuan tes belajar peserta didik dan hasil wawancara terhadap wali kelasnya. Penelitian dilakukan dengan menawarkan materi menggunakan aplikasi Pelancah sebagai media pembelajaran. Keefektifan penggunaan konten aplikasi Pelancah sebagai media pembelajaran selanjutnya akan

dinilai oleh peneliti melalui pemaparan hasil tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Pelangcah:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
77,65	60	100

Peserta didik menggunakan aplikasi Pelangcah untuk mengerjakan soal tes berdasarkan kinerjanya pada tes kemampuan. Peneliti melihat bahwa peserta didik dapat mengerjakan soal-soal tersebut tanpa kesulitan, peserta didik senang menjawab pertanyaan yang diberikan, dan hasil yang diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan skor penggunaan aplikasi Pelangcah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan instrument tes oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pelangcah yang menarik dan interaktif membantu guru dalam mengefisienkan materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah yang diajarkannya. Aplikasi Pelangcah dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Karena tidak semua peserta didik memiliki *smartphone*, peserta didik lainnya menggunakan aplikasi tersebut pada satu ponsel secara bergantian, sehingga menjadi

tantangan dalam penelitian ini. Peserta didik dapat memperoleh manfaat dari penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lokasi berbeda karena penggunaan media atau aplikasi meningkatkan efektivitas pembelajaran (Nurmala et al., 2021).

Integrasi media interaktif dan aplikasi *e-learning* ke dalam kelas sangat penting untuk meningkatkan kemandirian peserta didik, yang dapat diamati oleh guru dalam penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, serta kenyamanan dan hubungan yang positif dan produktif antara peserta didik dan guru (Fitra & Maksum, 2021).

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan diatas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran matematika. Khususnya pada konten materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah yang diproduksi dengan nama media pembelajaran Pelangcah dan digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD. Pelangcah dapat meningkatkan motivasi dan kegembiraan peserta didik dalam belajar sekaligus membantu mereka dalam mengingat materi yang diajarkan. Penelitian ini memberikan kontribusi berharga bagi kegiatan pembelajaran di masa depan dengan memanfaatkan aplikasi terbarukan dalam *e-learning*, dan dapat menjadi referensi berharga bagi orang lain.

Disarankan agar guru menggunakan media interaktif

dalam pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan motivasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hal ini berdasarkan temuan penelitian yang juga mencakup hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik menggunakan media digital. (2) Agar mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dapat menerapkan apa yang dipelajarinya di lapangan dalam hal ini sekolah dasar dan sebaiknya dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital. (3) Untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian, para peneliti yang memanfaatkan jurnal ini sebagai referensi karyanya hendaknya meningkatkan langkah-langkah pembelajaran, khususnya kegiatan guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifa, F. N. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat covid-19. *Info Singkat: Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, 7(1), 13–18.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jipisi.v3i2.1012>.
- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Space Geometry Flipbook* (Sgf). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis

- Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hapsari, Gita Permata Puspita, & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Dan Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10711>
- Maolida, N., Maisaroh & Cyndi Prasetya. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1), 44-48.
<http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i1.2932>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya.
<https://doi.org/10.31219/ofs.io/mfz.uj>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran

- IPA. *Jurnal Basicedu*,
5(6), 6271–6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Setiawan, W. (2021).
Matematika Pada Sekolah
Dasar Di Era Pandemi.
Majamath: *Jurnal
Matematika Dan
Pendidikan Matematika*,
4, 12–22.
- Virgiana, A., & Wasitohadi.
(2016). Efektivitas Model
Problem Based Learning
Berbantuan Media Audio
Visual Ditinjau Dari Hasil
Belajar IPA Siswa Kelas
5 SDN 1 Gadu Sambong -
Blora Semester 2 Tahun
2014/2015. *Scholaria :
Jurnal Pendidikan Dan
Kebudayaan*, 6(2), 100–
118.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>
- Wiastuti, Suadnyana, &
Kristiantari.(2014).
Pengaruh
PembelajaranSiklus
Belajar (*Learning Cycle*)
Berbantuan Media Audio
VisualTerhadap Hasil
Belajar Ipa SiswaKelas
V Sd Gugus Budi Utomo.
Mimbar PGSD
Undiksha, 2(1).
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2147>.