

**PENERAPAN MEDIA CANVA NARASI BERBANTUAN E-ASSESSMENT
QUIZWHIZZER UPAYA PENINGKATAN SIKAP KRITIS DAN KEMAMPUAN
MEMBACA KELAS IV SD**

Tesha Ameli¹, Panca Dewi Purwati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1, 2}

Alamat e-mail : teshaameli22@students.unnes.ac.id¹,
pancadewi@mail.unnes.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to improve reading comprehension of narrative texts and critical thinking skills among fourth-grade elementary students through the implementation of Problem-Based Learning (PBL) using Canva media and QuizWhizzer e-assessment. The research employs a mixed-method approach with a one-group pretest-posttest design, involving 19 students from SD Negeri Winong 01. The learning process follows the five stages of PBL syntax, enhanced with interactive Canva media for narrative text presentations and QuizWhizzer for digital game-based assessments. The results indicate a significant improvement in students' reading comprehension skills, with the average pretest score increasing from 53.68 to 75.63 in the posttest. A paired sample t-test yielded a significance value of < 0.001 , confirming the effectiveness of the learning method. Canva's visually engaging features facilitated better comprehension of the texts, while QuizWhizzer fostered student engagement during evaluations. This approach not only enhanced students' reading comprehension but also developed their critical thinking skills, providing an interactive, innovative, and modern learning experience tailored to current educational needs.

Keywords: Problem-Based Learning, Canva media, QuizWhizzer, reading comprehension, critical thinking

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman membaca teks naratif dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD melalui penerapan Problem-Based Learning (PBL) dengan menggunakan media Canva dan penilaian elektronik QuizWhizzer. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran dengan desain pretest-posttest satu kelompok, yang melibatkan 19 siswa dari SD Negeri Winong 01. Proses pembelajaran mengikuti lima tahap sintaks PBL, yang dilengkapi dengan media Canva interaktif untuk presentasi teks naratif dan QuizWhizzer untuk penilaian berbasis permainan digital. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, dengan skor rata-rata pretest meningkat dari 53,68 menjadi 75,63 pada posttest. Uji-t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang mengonfirmasi keefektifan metode pembelajaran ini. Fitur Canva yang menarik secara visual memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap teks, sementara QuizWhizzer

mendorong keterlibatan siswa selama evaluasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman membaca siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan modern yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah, media Canva, QuizWhizzer, pemahaman membaca, berpikir kritis

A. Pendahuluan

Membaca pemahaman berarti membaca dengan penuh perhatian dan perasaan untuk menyerap informasi yang seharusnya dipahami oleh siswa atau pembaca. Dalam proses ini, diharapkan pembaca dapat memahami isi dari bacaan tersebut. Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami makna dari tulisan, baik berupa kata maupun kalimat, dan mengubahnya menjadi bunyi bahasa. Keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk membaca dengan lancar dan benar, serta menangkap pesan yang terdapat dalam bacaan tersebut (Putri et al., 2023). Di tingkat pendidikan dasar, terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan, yaitu mendengarkan, menulis, berbicara, dan membaca. Kemampuan pemahaman membaca mulai diajarkan pada kelas-kelas tinggi di pendidikan dasar, yakni kelas empat, sedangkan di bawah kelas

empat masih dikenal sebagai tahap awal membaca (Atin et al., 2024).

Hasil penelitian (Mediana et al., 2022) menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam melakukan kegiatan membaca pemahaman terhadap teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mereka hanya membaca teks tanpa benar-benar memahami isi bacaan tersebut, sehingga belum mampu menentukan makna atau arti dari bacaan yang telah mereka baca. Salah satu cara yang dapat dilakukan siswa untuk memahami isi bacaan adalah dengan berlatih membaca teks-teks yang tersedia, seperti teks narasi. Narasi adalah jenis tulisan yang menyampaikan ide-ide kompleks dengan tujuan menghibur pembaca, sambil menyampaikan pesan moral yang dapat diterima baik secara langsung maupun tersirat. Teks narasi menceritakan kejadian-kejadian yang berlangsung secara berurutan berdasarkan waktu, sering kali berdasarkan pengalaman penulis

sendiri (Siti Fadia Nabila et al., 2024). Lebih lanjut . (Yuliani, 2023) menyatakan pemahaman membaca dapat dipermudah melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), penerapan model ini membimbing peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan masalah dengan memilih strategi belajar mereka sendiri.

Media merupakan salah satu alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media juga berfungsi untuk menyampaikan pesan serta merangsang perasaan dan motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa (Fadilah & Kanya, 2023). Menurut Simamora (2024), media pembelajaran yang paling populer saat ini adalah media digital. Teknologi digital, yang sering disebut sebagai teknologi nirkabel, memanfaatkan sinyal untuk menyampaikan pesan melalui media, sehingga memungkinkan terjadinya bentuk interaksi baru dalam proses belajar-mengajar.

Canva merupakan aplikasi desain berbasis daring yang dapat diakses melalui internet, menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain

visual, seperti poster, presentasi, grafik, pamflet, kartu undangan, spanduk, serta pengeditan foto dan GIF (Juhaeni et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan et al., 2024), menyatakan bahwa Media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi yang disajikan dengan visual menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh mereka. ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa media visual berbasis digital dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD, khususnya pada teks narasi.

Pemanfaatan media digital seperti Canva memberikan peluang bagi pendidik untuk merancang materi pembelajaran yang inovatif dan menarik, misalnya teks narasi fiksi untuk siswa kelas IV. Dengan menggunakan Canva, pendidik dapat menyajikan cerita fabel yang diperkaya dengan elemen visual, seperti ilustrasi, warna, dan tipografi, guna meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa. Jika digabungkan dengan model pembelajaran berbasis masalah, media ini berpotensi mendorong siswa untuk lebih aktif

dalam memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. (A'yun et al., 2023).

QuizWhizzer adalah salah satu alat pembelajaran interaktif yang membantu guru menjadikan pelajaran lebih menarik dan variatif. Melalui platform ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dalam format permainan yang menyerupai jalur, mirip dengan permainan ular tangga (Juhaeni et al., 2023). Sebagai pelengkap, Quizwhizzer dapat digunakan untuk memperkuat pembelajaran dengan menghadirkan *e-assessment* berbasis permainan. Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis Canva yang didukung oleh *e-assessment* Quizwhizzer dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi dan sikap kritis peserta didik kelas IV sekolah

dasar. Penelitian ini dirancang untuk mengintegrasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) dengan pemanfaatan teknologi digital guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami teks narasi, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kombinasi elemen visual dan evaluasi berbasis permainan.

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana penerapan pembelajaran membaca pemahaman teks narasi melalui media Canva berbasis *Problem-Based Learning* dengan *dukungan e-assessment* Quizwhizzer di kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peningkatan keterampilan membaca pemahaman dan sikap kritis siswa kelas IV melalui penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis media Canva dan *e-assessment* Quizwhizzer. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan media digital

dalam pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method*, yaitu kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yang dilakukan dalam satu hari, di mana pretest diberikan sebelum penerapan perlakuan, sementara posttest dilakukan setelah penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis media Canva. Tujuan dari pendekatan kuantitatif ini adalah untuk mengukur apakah penerapan model PBL berbasis media Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narasi siswa kelas IV SD.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2024, pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Lokasi penelitian pada SD Negeri Winong 01. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas IV, Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan satu kelompok *pretest-posttest*. Satu kelompok eksperimen akan menjalani pretest

(Y1) untuk mengukur kondisi awal, menerima perlakuan (X) berupa penerapan PBL dengan media Canva, dan kemudian menjalani posttest (Y2) untuk menilai hasil setelah perlakuan. Hasil pretest dan posttest akan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penerapan model PBL berbasis media Canva.

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
Y ₁	X	Y ₂

Penelitian ini menggunakan metode sampel jenuh, di mana seluruh siswa dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu pretest dan posttest, observasi, dokumentasi, serta analisis instrumen. Instrumen yang digunakan mencakup tes untuk mengukur pemahaman siswa, lembar observasi, serta kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

Penelitian berlangsung dalam satu pertemuan. Di awal sesi, pretest dilakukan untuk menilai kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media

pembelajaran berbasis model *Problem-Based Learning* (PBL). Setelah intervensi diberikan, posttest dilaksanakan untuk mengukur perubahan kompetensi membaca pemahaman siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan model PBL dan komik interaktif. Dengan demikian, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas komik interaktif berbasis PBL dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan SPSS, menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis, serta uji prasyarat berupa uji normalitas dengan Shapiro-Wilk. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 27.

Tabel 2. Indikator ketercapaian hasil belajar

Konservasi Nilai (0-100)	Klasifikasi
81-100	Sangat Baik
76-80	Baik
60-75	Cukup
0-59	Perlu Bimbingan

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi

data mengikuti pola normal atau tidak. Jika nilai signifikansi (sig.) pada uji normalitas lebih kecil dari α yang telah ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan variasi dalam data. Jika nilai signifikansi (sig.) pada uji homogenitas lebih besar dari α ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa variasi data bersifat homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig.) lebih kecil dari α , maka variasi data dianggap tidak homogen. Hipotesis yang diajukan adalah penerapan model PBL berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa, yang diuji menggunakan uji t pasangan sampel. Jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) kurang dari $\alpha = 0,05$, maka H1 diterima dan H0 ditolak, yang berarti penerapan model tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan media canva teks narasi fiksional diterapkan dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Langkah-langkah dalam sintaks PBL

menurut (Liska et al., 2024) mencakup lima tahapan, yaitu: 1. Orientasi Partisipan Didik terhadap Masalah, 2. Mengorganisasi Partisipan Didik untuk Belajar, 3. Membimbing Partisipan Didik dalam Penyelidikan Individu dan Kelompok, 4. Meningkatkan dan Menyajikan Hasil Karya Partisipan Didik, 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah.

Proses pengembangan media game edukasi dimulai dengan mengumpulkan materi dan media pendukung, serta menyusun soal-soal untuk kebutuhan kuis. Setelah materi, media pendukung, dan soal selesai dipersiapkan, langkah berikutnya adalah merancang prototipe game edukasi seperti pada ilustrasi berikut:



Gambar 1. Tampilan halaman awal teks narasi, barcode game, dan model pada QuizWhizzer

Proses pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan

belajar dan memberikan pertanyaan pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, siswa diajak membaca teks narasi pertama berjudul *"Anak Ayam yang Hilang"* yang disajikan melalui media Canva interaktif. Siswa membaca teks tersebut secara bergantian, dengan sebagian siswa membaca nyaring dan yang lainnya menyimak. Setelah pembacaan selesai, guru memandu siswa memahami isi teks melalui diskusi singkat untuk menanamkan pemahaman awal.

Setelah memahami teks pertama, guru memberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Pretest dilakukan secara digital dengan menggunakan *link* atau *barcode* QuizWhizzer yang telah disediakan, dan siswa mengerjakannya secara mandiri melalui perangkat digital masing-masing.



Gambar 2 Tampilan halaman awal teks narasi, barcode game, dan model pada QuizWhizzer

Pembelajaran dilanjutkan dengan membaca teks narasi kedua berjudul "*Kiko dan Petualangan di Hutan*", yang juga disajikan melalui media Canva interaktif. Siswa membaca teks ini secara bergantian, dengan sebagian siswa membaca nyaring dan yang lainnya menyimak. Setelah pembacaan selesai, guru memberikan pertanyaan yang bertujuan untuk menggali pemahaman siswa lebih dalam terhadap isi cerita, memotivasi mereka berpikir kritis, dan menghubungkan isi cerita dengan kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disesuaikan dengan kedua teks narasi yang telah dipelajari. LKPD berisi soal-soal yang menguji pemahaman siswa, baik dari segi isi cerita maupun aspek kebahasaan. Guru mendampingi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks maupun menyelesaikan soal di LKPD.

Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan posttest untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca dan memahami teks narasi setelah

pembelajaran berlangsung. Posttest dilakukan secara digital menggunakan *link* atau *barcode* QuizWhizzer yang telah disediakan oleh guru. Hasil posttest ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis media Canva interaktif dan model PBL dalam meningkatkan kemampuan siswa membaca dan memahami teks narasi.

Data yang diperoleh mengenai peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks narasi dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD Negeri Winong 01 dikumpulkan melalui penilaian pretest dan posttest menggunakan platform QuizWhizzer. Data ini meliputi nilai pretest (sebelum perlakuan diberikan) dan nilai posttest (setelah perlakuan diterapkan), yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Membaca Pemahaman Teks Narasi

	N	Nilai		Rata-rata
		Minimu m	Maksimu m	
Pre-test	1	20	100	53,68
	9			
Post-test	1	40	100	75,63
	9			

Hasil belajar membaca pemahaman teks narasi pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pre-test, nilai minimum adalah 20, nilai maksimum 100, dan rata-rata 53,68. Sementara itu, pada post-test, nilai minimum meningkat menjadi 40, nilai maksimum tetap 100, dan rata-rata meningkat menjadi 75,63. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks narasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai post-test yang jauh lebih tinggi dibandingkan pre-test.

Menurut Hidayah dalam (Ambarita et al., 2021), anak usia 9-11 tahun berada pada tahap perkembangan membaca di mana mereka mampu memahami informasi dari teks, sesuai dengan hasil peningkatan dalam studi ini. Peningkatan nilai minimum dari 20 menjadi 40 menunjukkan bahwa metode pembelajaran berhasil membantu siswa dengan kemampuan awal yang lebih rendah. Selain itu, kenaikan signifikan pada rata-rata nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman membaca secara berarti. Hal ini mengindikasikan keberhasilan

metode pembelajaran dalam memaksimalkan potensi siswa di berbagai tingkat kemampuan.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest			
Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	0,923	19	.130
Membaca			
Pemahaman Teks			
Narasi			
Posttest Hasil Belajar	.934	19	.208
Membaca			
Pemahaman Teks			
Narasi			

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Pada pretest, nilai statistik adalah 0,923 dengan signifikan 0,130 ($> 0,05$), sementara posttest memiliki nilai statistik 0,934 dengan signifikan 0,208 ($> 0,05$). Dengan demikian, kedua data memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Selanjutnya, dilakukan *paired sample t-test* untuk menentukan ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan media Canva berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Uji ini relevan karena

mengukur perubahan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva berbasis PBL efektif meningkatkan kemampuan membaca teks narasi siswa.

Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai e-assessment membantu siswa menyelesaikan soal secara interaktif dan menarik. Platform ini tidak hanya mendukung pengumpulan data pretest dan posttest, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 5. Uji Paired Sample Test Posttest dan Pretest

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the									
Difference									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair Pretest Hasil	-	9.413192	2.159534	-	-	-	-	18	<,001
1 Belajar - Posttest	21.9473				26.48438217	410355	10.163		
Hasil Belajar	68						009		
Membaca									
Pemahaman									
Teks Narasi									

Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $0,05$. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar

siswa pada pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Peningkatan tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh penerapan teks narasi berbasis Canva dalam kerangka PBL. Media Canva memberikan pengalaman visual yang menarik, membantu siswa memahami dan menganalisis teks narasi, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi bacaan.

Di samping itu, penggunaan *Quizwhizzer* sebagai e-assessment mendukung efektivitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman penilaian yang menarik bagi siswa. *Quizwhizzer* tidak hanya membuat proses penilaian lebih interaktif, tetapi juga mempermudah guru dalam mengelola hasil penilaian, karena fitur skor yang otomatis dapat diekspor ke dalam format Excel.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) dengan media Canva dan e-assessment *QuizWhizzer* efektif meningkatkan

pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SD Negeri Winong 01. Rata-rata nilai pretest meningkat dari 53,68 menjadi 75,63, dengan kenaikan nilai minimum dari 20 menjadi 40. Media Canva yang menarik memudahkan siswa memahami teks, sementara QuizWhizzer memberikan evaluasi interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Pendekatan *Problem-Based Learning* juga melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah teks. Integrasi teknologi digital seperti Canva dan QuizWhizzer menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan, memotivasi siswa belajar aktif sekaligus meningkatkan pemahaman membaca dan keterampilan berpikir kritis mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, F., Saleh, F. I. S., & Najib, A. (2023). *ANALISIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 7 SURABAYA*. 280–285.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 2336–2344.
- Atin, N., Hendriana, E. C., & Yanti, L. (2024). *Hubungan Minat Baca dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas IV Sekolah Dasar*. 8(2), 1428–1436.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Juhaeni, Cahyani, E. I., Faricha Ajeng Mega Utami, & Safaruddin. (2023). *Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 179–187.
- Liska, F., Alya, R., Barella, Y., Studi, P., Ips, P., & Keguruan, F. (2024). *Menggali Potensi Problem Based Learning : Definisi , Sintaks , Dan Contoh Nyata*. 2.
- Mediana, P. A., Latifah, N., & Muttaqien, N. (2022). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Teori Taksonomi Ruddell pada Siswa Kelas 4 di Sdn Karawaci 1*. 6, 8225–8230.
- Putri, A., Rambe, R. N., & Nuraini, I. (2023). *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi*. 3(2).
- Siti Fadia Nabila, Juhana Sakmal, E. D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS V SD (STUDI LITERATUR)*. 09, 3005–3018.

Yuliani, A. (2023). *Peningkatan keterampilan membaca pemahaman teks informasi melalui penerapan model problem based learning pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar*. 06(05), 834–841.