

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA BERBASIS CANVA KELAS IV DI SDN WONOREJO II

Moh. Umar Alfaruqi¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Ryzca Siti Qomariyah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Panca Marga

¹umarroi21@gmail.com, didityulian@upm.ac.id,

³ryzcaqomariyah@upm.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop interactive multimedia that is valid, practical and effective in learning Energy Changes using the ADDIE method. The ADDIE model consists of five main stages, namely: 1) Analysis. 2). Design. 3) Development 3). Implementation. 5) Evaluation. This research was conducted in class IV at SDN WONOREJO II. The data analysis techniques used include interviews and observations for initial needs analysis, as well as validation of questionnaires and student response questionnaires. Research in class IV at SDN WONOREJO II involved validation from media experts, material experts and practitioners. As a result, Canva-based multimedia received a validation score of 95% from media experts and 93% from material experts. Practitioners rate this medium as practical with an agreement rate of 90%.

Keywords: *canva, interactive media, development, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Perubahan Energi dengan metode ADDIE Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: 1) *Analysis*. 2). *Design*. 3)*Development* 3) *Implementation*. 5)*Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN WONOREJO II. Teknik analisis data yang digunakan mencakup wawancara dan observasi untuk analisis kebutuhan awal, serta validasi angket dan angket respons peserta didik. Penelitian di kelas IV SDN WONOREJO II melibatkan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Hasilnya, multimedia berbasis Canva mendapat skor validasi 95% dari ahli media dan 93% dari ahli materi. Praktisi menilai media ini praktis dengan tingkat persetujuan 90%. Respon siswa menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 80% dalam skala kecil dan 82,5% dalam skala besar, masuk kategori sangat layak.

Kata Kunci: *canva, media interaktif, pengembangan, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Perubahan signifikan telah terjadi akibat kemajuan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi hal yang penting di era digital ini. Teknologi, sebagai hasil perkembangan ilmu pengetahuan, telah menjadi bagian

integral dari pendidikan. Penggunaan teknologi memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Sebagaimana diatur dalam *UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, pendidikan bertujuan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, serta keterampilan. Salah satu bentuk transformasi pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi adalah penerapan Kurikulum Merdeka.

Menurut (Fadilah et al., 2023) fungsi media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memuat pesan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat penting karena dapat memengaruhi efektivitas. Menurut (A. P. Wulandari et al., 2023) secara historis, Media pembelajaran memiliki dua tujuan utama. Pertama, sebagai alat bantu pengajaran atau

fungsi audio visual dan Kedua, fungsi media sebagai sarana komunikasi.

Serta media berbasis teknologi merupakan salah satu cara terbaik untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan. Teknologi telah menjadi komponen vital dalam dunia pendidikan modern. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK atau ICT, *Information and Communication Technology*) (Riani et al., 2021). Sistem komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti gambar, video, grafik, dan animasi dengan teks, suara, dan data yang dikelola oleh program komputer dikenal sebagai multimedia interaktif (Indriyanti et al., 2024)

Mendorong Guru dan dosen untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar karena pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, yang juga dikenal sebagai TIK. Sistem komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti gambar, video, grafik, dan animasi dengan teks, suara, dan data

yang dikelola oleh program komputer dikenal sebagai multimedia interaktif (Indriyanti et al., 2024). Multimedia, secara umum, adalah kumpulan berbagai media teks, grafik, audio, video, dan animasi yang digunakan secara bersamaan untuk mengomunikasikan informasi atau pesan dengan sukses.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah gabungan antara sains dan ilmu sosial yang bertujuan membantu siswa memahami lingkungan fisik dan sosial. Menurut (Darniyanti et al., 2023) Benda mati, makhluk hidup, dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya semuanya dipelajari oleh sains. Salah satu topik penting dalam IPAS adalah perubahan energi, yang mencakup berbagai konsep seperti bentuk energi, transformasi energi, dan penerapan energi dalam kehidupan sehari-hari. Topik ini tidak hanya mendukung pengembangan pengetahuan siswa tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Wonorejo 2

menghadapi tantangan yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Observasi pada 17 Oktober 2024 menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti perubahan energi. Hasil belajar menunjukkan 50% siswa mendapat nilai rata-rata 65, 25% nilai 75, dan hanya 25% mencapai nilai 90.

B. Metode Penelitian

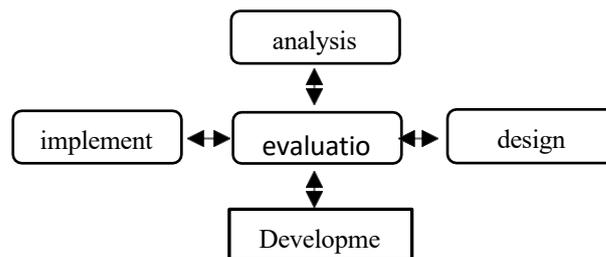
Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menciptakan produk-produk tertentu. Metode ini dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam mata pelajaran pendidikan, yang memungkinkan pengembangan dan penerapan inovasi di bidang tersebut. (Okpatrioka, 2023). Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan prosedural. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan dan menilai barang-barang yang bermanfaat, khususnya di sektor pendidikan.

Terdapat berbagai macam model penelitian menurut (Maydiantoro, 2020) pengembangan prosedural yang sering dijadikan

acuan, seperti ADDIE, 4D, serta Borg and Gall. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mengadaptasi model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena dianggap mampu menghasilkan produk yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Reiser mengembangkan model ADDIE dengan menggunakan kata kerja menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Pengerjaan ulang langkah-langkah atau tahapan model ADDIE merupakan bagian dari pendekatan Reiser. Sementara itu, Molenda menekankan penggunaan kata benda saat menjelaskan komponen ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi).

Penjelasan tersebut divisualisasikan melalui garis putus-putus seperti yang terlihat pada skema di bawah ini. Model ADDIE kemudian dirancang dalam bentuk skema oleh Branch sebagai kerangka desain sistem pembelajaran.



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE

Sumber : (Hidayat & Nizar, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media interaktif berbasis Canva merupakan hasil akhir penelitian dan pengembangan yang memanfaatkan paradigma R&D. Penelitian ini berfokus pada pendidikan sains siswa kelas empat. Diharapkan media interaktif yang dibuat akan membantu siswa dalam memahami informasi tentang siklus hidup hewan. Tahapan penyajian data uji coba, analisis data, dan desain ulang produk merupakan bagian dari proses penelitian dan pengembangan.

Penyajian Data Uji Coba

Media interaktif yang dikembangkan diuji coba oleh para ahli, praktisi pendidikan seperti guru kelas IV, serta peserta didik. Berikut adalah hasil dari penyajian data uji coba:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Untuk memilih jenis materi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan

siswa, analisis kebutuhan dilakukan pada tahap ini. Diharapkan bahwa informasi yang dikumpulkan akan meningkatkan keberhasilan pembelajaran di masa mendatang dan mendukung inisiatif pendidikan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Wonorejo II, Kabupaten Probolinggo, sekolah ini telah memiliki sarana dan prasarana pendukung seperti proyektor dan laboratorium komputer. Selain itu, wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Metode

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, perancangan media dilakukan dengan menyusun storyboard serta modul ajar. Agar proses penyusunan modul ajar tentang siklus hidup hewan lebih mudah, capaian serta tujuan pembelajaran dipilih, dirancang, dan dikembangkan berdasarkan hasil temuan awal. Berikut adalah capaian

dan tujuan pembelajaran yang telah disusun.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui tayangan video pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai tahapan perubahan energy
- b. Melalui diskusi dan penugasan, peserta didik mampu mengomunikasikan secara efektif mengenai konsep perubahan energi kepada orang lain dengan tepat.
- c. Melalui penugasan, peserta didik dapat menjelaskan proses perubahan energi dengan jelas dan sistematis.

2. Capaian Pembelajaran

- a. Mengenali hubungan antara materi yang baru dipelajari dan menentukan hubungan antara konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam lingkungan kita sehari-hari.
- b. Penguasaan materi yang sedang diajarkan oleh siswa dicapai dengan cara mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, siswa menyebarkan ide dan memo, melakukan penelitian, investigasi, dan eksperimen, mengomunikasikan

an, mendorong, melenturkan, menerapkan, dan melakukan tindak lanjut dari proses investigasi yang telah dilakukan.

Setelah menetapkan tujuan dan capaian pembelajaran, peneliti mengumpulkan berbagai materi dari beragam sumber. Buku siswa dan guru hanyalah salah satu jenis pengembangan materi; sumber informasi dan contoh lain juga disertakan. Selain itu, tahapan pembelajaran dalam kegiatan inti disesuaikan dengan penggunaan media interaktif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan menyesuaikan dan memodifikasi rancangan yang telah disusun pada tahap desain

menggunakan aplikasi Canva. Elemen-elemen dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya digabungkan menjadi satu kesatuan. Produk akhir yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis Canva untuk materi Perubahan Energi kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Canva berperan sebagai alat utama dalam merancang dan menghasilkan media interaktif tersebut. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pembuatan media interaktif berbasis Canva:

- 1) Untuk menarik minat siswa, langkah pertama adalah membuat tampilan awal menggunakan berbagai grafik seperti gambar, teks, logo, animasi, musik *background*, dan

tombol *start* untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 2 Tampilan Awal 1

- 2) Slide selanjutnya mengarah ketampilan menu, yang berguna untuk menampilkan menu yang akan dipilih



Gambar 3 Tampilan Menu

- 3) Slide Halaman menu ini menguraikan alur tujuan pembelajaran terhadap kinerja peserta didik

dalam kegiatan belajar.



Gambar 4 Tampilan Tujuan Pembelajaran

4) Halaman menu ini memuat penjelasan mengenai materi perubahan energi, termasuk pengertian perubahan energi serta berbagai jenis energi. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan beberapa gambar yang relevan untuk mendukung konten dalam media interaktif.



Gambar 5 Tampilan Slide Materi

5) Halaman ini berkaitan dengan video pembelajaran yang menjelaskan lebih detail lagi mengenai materi PERUBAHAN ENERGI

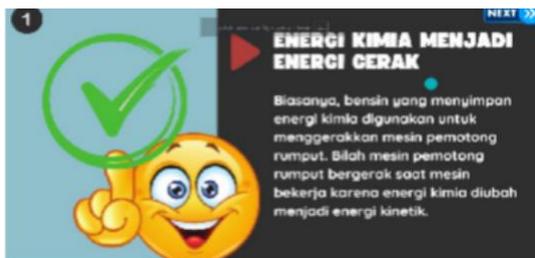


Gambar 6 Tampilan Slide Video Pembelajaran

6) Halaman ini berkaitan dengan quiz agar mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa



Gambar 7 Tampilan Quiz



Gambar 8 Tampilan Jawaban Jika Benar



Gambar 9 Tampilan Jika Jawaban Salah

Pada tahap pengembangan, tim validasi melakukan penilaian terhadap media interaktif berbasis Canva untuk menentukan kelayakan dan keabsahan produk. Validasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan beberapa ahli, yaitu: Ahli media: Ibu Sofia Hattarina, S.Pd., M.Pd, dosen Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga. Ahli materi: Ibu Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd, dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga. Praktisi pembelajaran: Ibu Ulfi Jahutsafa Amanah, S.Pd., guru kelas IV di SDN Wonorejo II, Kabupaten Probolinggo. Selain validasi dari para ahli, media interaktif juga dinilai berdasarkan respons siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk mengkaji desain, efektivitas, serta kesesuaian media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Wonorejo II Probolinggo.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan melalui dua uji coba, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, media diuji coba pada 8 siswa untuk mengidentifikasi kendala teknis

serta tingkat kelayakan produk. Sebelum pengujian, peneliti terlebih dahulu meminta validasi dari praktisi pembelajaran, yakni guru kelas IV. Guru memberikan masukan terkait perbaikan produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, dua angket berbeda disiapkan untuk mendapatkan umpan balik dari praktisi pembelajaran dan siswa. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada KAMIS, 23 Januari 2025.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada 25 siswa, terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan, untuk memperoleh data lebih luas terkait efektivitas media. Pengujian ini berlangsung pada Selasa, 8 Februari 2025.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi bertujuan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media interaktif berbasis Canva berdasarkan hasil validasi sebelumnya. Revisi ini memastikan bahwa produk menjadi lebih valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi Perubahan Energi.

Analisis Data

1. Validasi Produk

A. Validator Ahli Media

Keberhasilan suatu produk pengembangan sangat dipengaruhi oleh proses validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keabsahan atau kevalidan media yang dikembangkan.

Dalam pelaksanaannya, dilakukan pengujian melalui pemberian angket kepada validator, yaitu Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen di Universitas Panca Marga serta bertindak sebagai validator ahli media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran, diperoleh persentase kelayakan sebesar:

$$p \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{38}{40} \times 100\% \\ = 95\%$$

Apabila nilainya lebih dari 80% pada saat menilai kelayakan media interaktif, maka media tersebut tergolong sangat baik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan mencapai tingkat keberhasilan sebesar 95%.

B. Validator Ahli Materi

Keberhasilan suatu produk pengembangan sangat dipengaruhi oleh proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keakuratan dan kesesuaian materi yang telah dikembangkan. Untuk mendapatkan hasil yang objektif, dilakukan pengujian dengan memberikan angket kepada validator ahli materi pembelajaran, yaitu Ibu

Ani Anjarwati, S.Pd.,
M.Pd., dosen
Universitas Panca
Marga, yang berperan
sebagai validator ahli
materi.

Berdasarkan
hasil penilaian yang
dilakukan oleh validator
bahan ajar
berpengetahuan,
persentase kelayakan
yang dicapai adalah:

$$\frac{P-F}{N} \times 100\% = \frac{30}{36} \times 100\% \\ = 93\%$$

Dalam penilaian
kelayakan media
interaktif, jika
persentasenya melebihi
80%, maka media
tersebut dikategorikan
sangat baik. Hasil
validasi menunjukkan
bahwa media interaktif
yang dikembangkan
mencapai tingkat
keberhasilan sebesar
93%.

C. Validator Praktisi pembelajaran

Uji validasi oleh
praktisi pembelajaran
dilakukan untuk menilai

tingkat kepraktisan
media interaktif yang
dikembangkan oleh
peneliti. Dalam proses
ini, evaluasi dilakukan
oleh ahli praktisi
pembelajaran, yaitu Ibu
Ulfi Jahutsafa Amanah,
S.Pd., yang merupakan
guru kelas IV di SDN
Wonorejo II, Kabupaten
Probolinggo.

Berdasarkan
evaluasi yang dilakukan
oleh praktisi
pembelajaran kelas IV,
diperoleh nilai
kelayakan sebagai
berikut:

$$\frac{P-F}{N} \times 100\% = \frac{39}{40} \times 100\% \\ = 97\%$$

Hasil analisis
menunjukkan bahwa,
dengan tingkat
keberhasilan 97%,
media interaktif yang
dibuat peneliti termasuk
dalam kategori sangat
baik. Karena
pencapaian ini, media
tersebut dianggap
bermanfaat dan dapat

digunakan oleh para pendidik sebagai alat bantu mengajar

2. Revisi Produk

A. Revisi ahli media, materi dan praktisi pembelajaran.

a. Revisi dari Ahli Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memerlukan beberapa perbaikan. Kritik dan saran utama yang diberikan validator terkait dengan efek suara pada kuis, yang dianggap mengganggu proses pembelajaran, serta penambahan informasi kelas di slide pembuka.

b. Revisi dari Ahli Materi Pembelajaran

Salah satu masukan yang diberikan adalah

penambahan tanda centang pada kuis, agar siswa dapat memahami apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah.

c. Revisi dari Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran memberikan saran untuk menambahkan umpan balik kepada siswa, sehingga dapat memantau perkembangan belajar secara lebih efektif.

B. Revisi Produk Media Interaktif

Praktisi pembelajaran, profesional media, dan pakar materi memberikan saran dan umpan balik yang digunakan untuk meningkatkan media

interaktif. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media agar lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Perubahan mencakup berbagai aspek, mulai dari desain tampilan, penyajian materi, hingga fitur tambahan yang mendukung pemahaman siswa. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan media interaktif yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi pengguna.

C. Uji Coba Pemakaian

1. Uji coba kelompok kecil

Delapan siswa terlibat dalam proses evaluasi sebagai responden. Berdasarkan hasil perhitungan, media

interaktif yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak, dengan tingkat keberhasilan mencapai 80%.

2. Uji coba kelompok Besar

Uji coba dalam kelompok besar yaitu 26 siswa terhadap media interaktif yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat layak dengan tingkat keberhasilan sebesar 82,5%

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Ahli media menilai media ini sangat layak dengan rata-rata skor 95%, Ahli materi memberikan skor 93%

praktisi pembelajaran memberikan skor 90%, dan Hasil respons peserta didik menunjukkan skor kepraktisan 82% pada kelompok kecil dan 90% pada kelompok besar, keduanya masuk kategori sangat layak, menandakan bahwa media ini memiliki daya tarik tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5631>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriyanti, E., Nawawi, E., & Saputra, D. (2024). *Pemanfaatan Multimedia pada Mata Pelajaran IPAS sebagai Paradigma Pendidikan Abad - 21 di SD Negeri 241 Palembang*. 47–56.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Riani, S., Al Hakim, R. R., & Sukmarani, D (2021). Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran biologi: mini-review. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi - Seminar Nasional VI Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, December*, 172–176. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/psnpb/article/view/4747>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

