

PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING SEPAKBOLA

Alvina Rahma Ndhanni*, Mochamad Ridwan

S1-Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Surabaya

*alvinarahma.20017@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar penerapan video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar passing sepakbola. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini adalah 118 peserta didik yang terdaftar di kelas VII MTS Sunan Giri Driyorejo. Penelitian ini sampel yang digunakan pada kelas VII-A dengan jumlah 33 peserta didik dengan menggunakan *cluster random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui uji tes yaitu kognitif dan psikomotor. Analisis data melibatkan statistik deskriptif, seperti Mean, Standar Deviasi, dan Presentase. Selain itu, dilakukan pula statistik inferensial, seperti uji normalitas dan uji wilcoxon. Penelitian ini menghasilkan peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* pada tes kognitif dan keterampilan. Pada tes pengetahuan, mean nilai peserta didik meningkat dari 44,6667 menjadi 82,7273, sedangkan pada tes keterampilan meningkat dari 73,4848 menjadi 86,6667. Data penelitian ini telah melalui uji normalitas dan menunjukkan hasil yang tidak berdistribusi normal. Maka dari itu dilanjutkan dengan uji wilcoxon dilakukan dan menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 untuk tes kognitif dan 0,000 untuk tes keterampilan. Dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar passing sepakbola peserta didik.

Kata Kunci: canva; hasil belajar; sepakbola

Abstract

This research aims to determine the influence and extent of the application of Canva-based learning videos on football passing learning outcomes. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design research design. The population in this study was 118 students registered in class VII MTS Sunan Giri Driyorejo. In this research, the sample used was class VII-A with a total of 33 students using cluster random sampling. Data collection was carried out through cognitive and psychomotor tests. Data analysis involves descriptive statistics, such as Mean, Standard Deviation, and Percentage. Apart from that, inferential statistics were also carried out, such as the normality test and the Wilcoxon test. This research resulted in an increase in the average score from pretest to posttest on cognitive and skills tests. In the knowledge test, the mean student score increased from 44.6667 to 82.7273, while in the skills test it increased from 73.4848 to 86.6667. This research data has gone through a normality test and shows results that are not normally distributed. Therefore, the Wilcoxon test was carried out and produced the Asymp value. Sig. (2-tailed) of 0.000 for cognitive tests and 0.000 for skills tests. With a significance value of less than 0.05, it can be concluded that there is a significant influence from the application of Canva-based learning videos on students' football passing learning outcomes.

Keywords: canva; learning results; football

PENDAHULUAN

Tingkat kejenuhan peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam materi passing sepakbola (Sidik et al., 2021). Peserta didik seringkali menghadapi kendala dalam pemahaman materi yang diajarkan, menyebabkan hasil belajar mereka belum optimal. Beberapa faktor mungkin mempengaruhi kurangnya pemahaman tersebut, seperti gaya pembelajaran yang tidak sesuai, kurangnya dukungan dari lingkungan. Pemahaman yang kurang dapat menghambat proses pembelajaran dan menyebabkan kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya lebih lanjut dari pendidik dan pihak terkait untuk mengevaluasi metode pengajaran, memberikan dukungan tambahan, dan menerapkan kecanggihan teknologi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pendidikan yang berkualitas dapat diartikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya membagikan efek baik untuk individu yang menerimanya, namun memiliki pengaruh yang bersifat langsung maupun tidak langsung terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, esensi pendidikan tidak hanya terbatas terhadap peningkatan wawasan, kepintaran serta keahlian belaka, lalu mencakup peran penting dalam membentuk karakter orang-orang yang mempunyai takwa serta iman pada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan demikian, pendidikan yang baik diharapkan mampu membentuk individu yang tidak hanya pintar akademis, namun mempunyai moralitas serta kepedulian pada nilai-nilai keagamaan (Ridwan et al., 2018).

Dalam ranah pendidikan, terdapat beragam pendekatan dan pandangan terkait disiplin ilmu yang diberikan pada peserta didik. Terdapat contohnya berupa pendidikan PJOK/Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan PJOK sering kali mendapatkan peringkat lebih rendah dibanding mata pelajaran akademis lainnya, meskipun penting untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Ungkapan "Inside a healthy body, there will be a strong soul," menggambarkan pentingnya kesehatan tubuh dalam membentuk kekuatan jiwa. Artinya, ketika tubuh dan pikiran sehat, peserta didik lebih mungkin untuk secara gampang mengerti bahan ajar yang dibagikan guru (Kuswoyo, 2018).

Masih terdapat permasalahan pada saat proses pembelajaran yaitu tentang passing yang belum mengarah ke sasaran yang dituju atau dapat disebut dengan melenceng ke segala arah, ketika diberikan intruksi untuk melaksanakan passing dengan memakai kaki dalam untuk peserta didik masih banyak yang tidak paham dalam letak posisi perkenaan bola yang tepat, serta para peserta didik juga kurang memahami materi

yang diajarkan. Proses pembelajaran juga memanfaatkan dari canggihnya teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi peserta didik dapat menambah wawasan passing melalui media video pembelajaran.

Dalam PJOK, materi bola besar sepakbola mulai diajarkan sejak siswa berada di bangku SD hingga SMA. Sepakbola diminati oleh peserta didik di berbagai daerah (Binat & Kartiko, 2021). Sepakbola mempunyai keterampilan dasar antara lain: dribbling, controlling, tackling, shooting, heading dan passing. Passing sering disebut dengan mengumpan. Passing yang tepat dan akurat akan memudahkan rekan dalam menguasai bola sehingga tidak mudah di rebut oleh lawan. Passing menjadi modal utama atau keterampilan dasar yang wajib dikuasai dalam bermain sepakbola.

Di era zaman sekarang kemajuan teknologi mempengaruhi beberapa aspek kehidupan yaitu di sektor kebudayaan, politik, pendidikan & ekonomi. Pentingnya peranan teknologi pada saat ini sangat diperlukan, karena perkembangan pendidikan melalui pemanfaatan media digital, pengaplikasian dalam bidang pendidikan pada teknologi digital berupa media belajar dengan basis video. Video pembelajaran adalah bentuk media belajar yang menggunakan teknologi video untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada audiens pembelajaran. Tujuan utama dari video pembelajaran ialah untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan interaktif dari pada metode pembelajaran konvensional.

Media belajar dengan basis video yang populer digunakan pada bidang pendidikan saat ini salah satunya adalah aplikasi canva. Beberapa peneliti memilih menggunakan website canva karena penggunaan aplikasi canva memudahkan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran terkait passing sepakbola yang penggunaannya secara mudah dan mempunyai fitur yang menarik. Penggunaan canva dalam pendidikan dapat memberikan variasi dalam penyajian materi, memberikan ruang kreativitas bagi siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka melalui desain visual yang menarik. Dengan demikian, guru bisa memfungsikan canva menjadi media belajar yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam mengajar (Melviana et al., 2023). Penggunaan media video pembelajaran dapat mendukung keterlibatan dan komunikasi guru serta peserta didik sejak tahap belajar (Pratiwi & Ridwan, 2021).

Prestasi akademis peserta didik, yang diukur melalui ujian, tugas, serta tingkat partisipasi dan keterlibatan dalam bertanya dan menjawab, merupakan faktor-faktor penunjang dari hasil belajar yang dicapai (Dakhi, 2020). Hasil belajar mencakup sejauh mana peserta didik dapat memahami, menginternalisasi, dan

menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran (Nurmala et al., 2014). Pentingnya hasil belajar terletak pada evaluasi efektivitas metode pengajaran dan kurikulum, memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi keberhasilan peserta didik dan mengidentifikasi area perbaikan (Wahid, 2018).

Berdasarkan permasalahan pada proses pembelajaran yang ada serta didukung dengan kajian penelitian yang relevan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis canva, penelitian ini memiliki perbedaan dari penelitian yang lainnya yaitu pada lokasi tempat pengambilan sampel di MTS Sunan Giri Driyorejo Gresik, metode yang digunakan serta variabel yang digunakan, tema yang berbeda, fitur yang digunakan juga berbeda, durasi waktu yang berbeda sehingga yang akan didapatkan oleh para peserta didik juga berbeda, sampel yang digunakan berbeda dan karakteristik yang berbeda.

Berdasarkan tools yang digunakan pada video pembelajaran berbasis canva sudah banyak pembuatannya akan tetapi untuk passing sepakbola masih jarang ditemukan. Berdasarkan kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini sudah banyak artikel yang telah meneliti tentang judul tersebut, untuk kata kunci video pembelajaran terdapat 989 jurnal yang dicari pada publish or perish, sedangkan pada kata kunci video pembelajaran canva didapatkan data sebanyak 977 artikel, untuk kata kunci video pembelajaran passing sepakbola terdapat 740 artikel, dan untuk kata kunci video pembelajaran canva pada passing sepakbola terdapat 10 data yang ditemukan.

Penerapan media pembelajaran canva pada passing sepakbola ini perlu dikaji karena aplikasi canva masih terbilang baru di Indonesia. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan platform canva memberikan kemudahan yang signifikan bagi guru serta peserta didik untuk melaksanakan tahap pembelajaran. Canva, sebagai alat desain grafis, memberikan fasilitas yang sangat bermanfaat dalam pembuatan konten video yang dapat digunakan sebagai materi pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pendidik lebih mudah menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan keunggulan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep pelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini dikategorikan dalam penelitian pra eksperimen dan tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini sebanyak 118 peserta didik di kelas VII MTS Sunan Giri Driyorejo. Pada penelitian ini Teknik pengumpulan sampel dengan menggunakan cluster random sampling.

Cluster random sampling yang diambil dengan menjadi sampel ialah suatu grup bukan pada perseorangan (Nurdin et al., 2018). Sampel pada penelitian ini yang dipergunakan pada kelas VII-A dengan jumlah 33 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan 2 tes, yaitu tes kognitif dan psikomotor. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu uji persyaratan data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis dengan uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dianalisis dan dijelaskan berdasarkan metode yang telah dijabarkan sebelumnya. Berikut merupakan hasil penelitian:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std Dev
Pretest Kognitif	33	10	70	44,6667	15,02488
Posttest Kognitif	33	70	100	82,7273	7,55510
Pretest Psikomotor	33	60	90	73,4848	8,05109
Posttest Psikomotor	33	75	95	86,6667	6,45497

Pada penelitian ini pretest kognitif dengan 33 subjek memperoleh skor minimum sebesar 10, skor maksimum sebesar 70, Mean sebesar 44,6667, dan Standar deviasi sebesar 15,02488. Posttest Kognitif dengan total 33 subjek memperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum sebesar 100, Mean sebesar 82,7273, dan Standar Deviasi sebesar 7,55510. Pretest Psikomotor dengan total 33 subjek memperoleh skor minimum sebesar 60, skor maksimum sebesar 90, Mean sebesar 73,4848, dan Standar Deviasi sebesar 8,05109. Posttest Psikomotor dengan jumlah 33 subjek memperoleh nilai minimum 75, nilai maksimum 95, Mean 86,6667, dan Standar Deviasi sebesar 6,45497.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig	Keterangan
Pretest Kognitif	0,187	Normal
Posttest Kognitif	0,104	Normal
Pretest Psikomotor	0,078	Normal
Posttest Psikomotor	0,006	Tidak Normal

Berdasarkan dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi posttest psikomotr

yang diperoleh adalah kurang dari 0,05 sehingga bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Sedangkan dengan nilai signifikan pretest kognitif, posttest kognitif, dan pretest psikomotor yang diperoleh adalah lebih dari 0,05 dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Hubungan

	Kognitif Posttest - pretest	Psikomotor Posttest - pretest
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar pretest-posttest kognitif dan keterampilan, dengan Sig. (2-tailed) sejumlah $0,000 < 0,05$. Sehingga, (H_0) ditolak serta (H_a) diterima. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penerapan video pembelajaran berbasis canva mempunyai dampak signifikan pada hasil pembelajaran teknik passing sepakbola peserta didik.

PJOK termasuk dalam sistem pendidikan di Indonesia. Fokus pendidikan ini adalah pada kegiatan fisik yang diajarkan dari taraf SD-Perguruan Tinggi. PJOK memiliki tujuan utama guna menaikan keahlian motorik, kebugaran jasmani, membuat kepintaran emosional, wawasan, perilaku hidup sehat serta sportif melalui berbagai aktivitas gerak fisik (Imammulhaq et al., 2021). Sepakbola menjadi bagian dari materi dalam pelajaran PJOK. Sepakbola juga dapat disebut sebagai olahraga yang mampu dijadikan sebagai alat pemersatu bangsa.

Terdapat beberapa keterampilan dasar pada sepakbola yaitu shooting, heading, dribbling, control dan passing. Keterampilan dasar passing bertarget guna melaksanakan umpan bola pada rekan satu tim, yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai bagian kaki seperti bagian dalam, luar, punggung, dan tumit (Santosa, 2018). Penerapan canva dalam proses pembelajaran telah membawa sejumlah pengaruh positif yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. canva memungkinkan pembuat materi untuk menghadirkan informasi secara visual dengan lebih menarik dan efektif. Fitur desain yang intuitif, guru dapat membuat presentasi yang kreatif dan berwarna, menyertakan gambar, grafik, dan ikon yang membantu memperjelas konsep.

Penggunaan canva juga meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Fitur interaktif pada platform ini memungkinkan guru untuk menambahkan elemen-elemen seperti tautan, tombol klik, atau elemen interaktif lainnya ke dalam materi pembelajaran. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dengan mengakses sumber daya eksternal, menjawab kuis, atau menjelajahi konten tambahan. Hal ini tidak hanya memicu keterlibatan peserta didik, tetapi juga memberikan

pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif, sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan modern. Dengan demikian, penerapan Canva tidak hanya memperkaya materi pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

MTS Sunan Giri Driyorejo berupa sebuah lembaga pendidikan yang menerapkan PJOK dalam proses pembelajarannya. Salah satu materi yang tercantum didalam mata pelajaran PJOK ialah sepakbola. Terdapat banyak peserta didik yang tertarik pada olahraga sepakbola ini. Namun di dalam proses pembelajarannya masih terdapat sebuah kekurangan yaitu pada peserta didik yang belum mampu menguasai keterampilan dasar sepakbola. Terdapat peserta didik yang belum paham terkait tentang materi keterampilan dasar sepakbola khususnya pada passing. Hal tersebut apabila tidak segera diberikan solusi, oleh karena itu, akan memberikan pengaruh pada peraihan hasil pembelajaran peserta didik.

Hasil belajar berupa suatu faktor penilaian yang penting di dalam pendidikan. Hasil belajar adalah buah dari proses pendidikan yang dimiliki oleh seseorang. Menurut (Zumratul et al., 2023) mengatakan bahwa hasil belajar yaitu tentang beberapa kemampuan yang dimiliki seseorang serta dapat mengalami perubahan yang telah diperoleh dari proses pembelajaran yaitu terdiri dari kognitif, psikomotor, dan afektif

Pembelajaran di MTS Sunan Giri Driyorejo khususnya pada PJOK masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya. Media pembelajaran yang digunakan juga belum terdapat variasi dalam pemberian materi berbasis teknologi. Kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk penunjang peserta didik dalam proses belajar serta adanya dukungan tersebut dapat membuat peserta didik memperoleh nilai yang diharapkan (Marlina & Sumaryoto, 2022).

Penerapan media canva menurut (Wahyuni & Febrianta, 2023) menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap media pembelajaran menggunakan canva. Dengan demikian, simpulanya bila pemakaian video belajar dengan basis canva mampu secara signifikan menaikan hasil pembelajaran. Canva lebih tepat digunakan di jenjang tersebut karena pada era saat ini, peserta didik sudah familiar dengan teknologi dan mampu mengoperasikannya untuk tahap belajar. Penerapan media belajar dengan basis canva mendorong motivasi peserta didik untuk ikut belajar, merangsang semangat dan kreativitas siswa, serta menghindarkan rasa bosan ketika guru menyampaikan materi. Canva juga memiliki

keterkaitan yang positif dengan hasil belajar peserta didik, menunjukkan adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil pengkajian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, diambil simpulan bila pemakaian video belajar berbasis canva mampu menaikkan hasil pembelajaran peserta didik. Selain itu, video pembelajaran berbasis canva dinilai sebagai metode yang layak digunakan pada tahap belajar, terutama pendidikan PJOK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan penerapan video pembelajaran canva mempunyai pengaruh pada hasil belajar para peserta didik. Penerapan video pembelajaran berbasis canva ini mempunyai peningkatan sebesar 85%

Saran

Dengan merujuk pada kesimpulan tersebut, peneliti menyarankan agar proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan video pembelajaran berbasis canva sebagai berikut:

1. Bagi guru
Diharapkan memiliki kemampuan untuk memanfaatkan video pembelajaran berbasis Canva sebagai alternatif untuk memudahkan pemahaman materi untuk peserta didik secara keinginan bisa menaikkan hasil pembelajarannya. Rekomendasi ini disampaikan berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan kenaikan hasil pembelajaran dari pemakaian video pembelajaran dengan basis Canva untuk tahap belajar.
2. Bagi peneliti
Diperlukan perencanaan yang lebih teliti ketika akan menjalankan penelitian, agar dapat mengendalikan beberapa faktor yang mungkin memengaruhi hasil pembelajaran PJOK pada materi passing sepakbola.

DAFTAR PUSTAKA

- Binat, M., & Kartiko, D. (2021). Minat Siswi SMA Kemala Bayangkari 1 Surabaya Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09(03), 19–24. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Dakhi, A. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.

- Imammulhaq, M., Saputra, Y., & Muhtar, T. (2021). Korelasi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid-19 dengan hasil belajar siswa di SMA Bina Muda Cicalengka. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.43341>
- Kuswoyo, D. (2018). Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepak Bola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 6–10.
- Marlina, L., & Sumaryoto. (2022). Pengaruh Persepsi Atas Media Pembelajaran Dan Sikap Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(3), 292–304. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v5i3.12617>
- Melviana, Oktaviani, A, A., Fadilah, H., & Aeni, A, N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742–749. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>
- Nurdin, Hamdhana, D., & Iqbal, M. (2018). Aplikasi Quick Count Pilkada Dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android. *E-Journal Techsi Teknik Informasi*, 10(1), 141–154. <https://doi.org/10.29103/techsi.v10i1.622>
- Nurmala, D., Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 1–10.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi the Effect of Using Animation Video Media on Motivation. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77–86.
- Ridwan, M., Darmawan, G., & Fuadi, Z. (2018). Small-sided games in football as a method to improve high school students' instep passing skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296(1), 1–3. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012018>
- Santosa, N. (2018). *Seminar Nasional Olahraga*.
- Sidik, N., Kurniawan, F., & Effendi, R. (2021). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Passing Stopping Sepakbola Ekstrakurikuler di SMP Islam Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 60–67. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4434>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra'*, 5(2), 1–11.

- Wahyuni, T., & Febrianta, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Menanamkan PHBS Pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek Development Of Snake And Ladder Game Media Based On Education Fun (E-Fun) Towards Student. *Jurnal Ilmiah ADIRAGA*, 9(2), 67–82.
- Zumratul, T., Ermiana, I., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 143–148.
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

