

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V DI SD NEGERI 90 PALEMBANG

Sindirella¹, Yusni Arni², Ayu Wandira³, Deli Merry Puspita⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

sindirella0410@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id²,

ayuuuwandira011@gmail.com³, dellimerrypuspitaaa@gmail.com⁴

ABSTRACT; *The creation of Canva-based interactive PowerPoint learning resources for food chain material in class V SD Negeri 90 Palembang is the main objective of this research. The main objective of this research is to increase students' motivation, enthusiasm and engagement in the often boring learning process of food chain. This study used Research and Development (R&D) research techniques to create PowerPoint learning materials that significantly modify learning styles, student attributes and objectives. The process of creating this research begins with assessing students' needs, setting appropriate and comprehensive learning objectives, selecting engaging and interactive PowerPoint learning materials, and creating food chain content displayed in the form of images and questions that can be used to help students learn. If students answer a question incorrectly, they cannot proceed to the next question. Students' interest and drive to learn more actively and participate in all teaching and learning activities is anticipated to increase significantly with the use of interactive PowerPoint learning materials. Teachers and educators can utilize this PowerPoint learning resource, which is Canva-based, as one of the many alternative learning resources available to them to engage and inspire students to learn in general.*

Keywords: *Canva, Media Development, powerpoint, Food Chain.*

ABSTRAK; Pembuatan sumber belajar PowerPoint interaktif berbasis Canva untuk materi rantai makanan kelas V SD Negeri 90 Palembang merupakan tujuan utama dari penelitian ini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran rantai makanan yang sering kali membosankan. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian Research and Development (R&D) untuk membuat materi pembelajaran PowerPoint yang secara signifikan memodifikasi gaya belajar, atribut siswa, dan tujuan. Proses pembuatan penelitian ini dimulai dengan menilai kebutuhan siswa, menetapkan tujuan pembelajaran yang tepat dan komprehensif, memilih materi pembelajaran PowerPoint yang menarik dan interaktif, dan membuat konten rantai makanan yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan pertanyaan yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, mereka tidak dapat melanjutkan ke pertanyaan

berikutnya. Minat dan dorongan siswa untuk belajar lebih aktif dan berpartisipasi dalam semua kegiatan belajar mengajar diantisipasi akan meningkat secara signifikan dengan penggunaan materi pembelajaran PowerPoint interaktif. Para guru dan pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar PowerPoint ini, yang berbasis Canva, sebagai salah satu dari sekian banyak sumber belajar alternatif yang tersedia bagi mereka untuk melibatkan dan menginspirasi para siswa untuk belajar secara umum.

Kata Kunci: Canva, Pengembangan Media, powerpoint, Rantai Makanan.

PENDAHULUAN

Banyak orang yang menganggap abad ke-21 sebagai abad teknologi (Sabil & Pujiastuti, 2023). Saat ini, teknologi adalah bagian besar dari kehidupan kita. Teknologi dianggap sebagai landasan ekspansi ekonomi. Ekonomi yang miskin teknologi tidak akan pernah bisa berkembang dalam kondisi saat ini. Hal ini karena teknologi mengurangi jumlah waktu dan usaha yang diperlukan untuk tugas kita. Pembelajaran menggunakan teknologi telah menjadi landasan yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini (Arni. 2024). Selain itu, teknologi memiliki dampak positif dan negatif pada aktivitas sehari-hari. Hal ini juga berdampak pada pendidikan. Pendidikan suatu sistem yang harus ditempuh oleh seseorang yang nantinya pendidikan akan berdampak besar bagi masa depan dunia (Sidik, 2016). Oleh karena itu seseorang harus belajar dalam menempuh pendidikan harus mengupayakan dengan sungguh-sungguh. Belajar dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang menunjang masa depannya. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan untuk membuat kemampuan sikap, pengetahuan, keterampilan siswa menjadi terarah (Yestiani & Zahwa, 2020). Melalui proses pembelajaran IPAS, kegiatan pembelajaran juga dilakukan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap fenomena lingkungan. Menurut (Nazriyah. 2025) disebutkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar siswa diajak untuk memecahkan masalah, membandingkan informasi, menjawab atau membuat Kesimpulan, itu dapat mendukung keterampilan berfikir siswa. Dengan begitu untuk menunjang pembelajaran maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan juga bervariasi.

Seorang guru tidak diragukan lagi merupakan salah satu sumber belajar paling penting yang dapat menyebarkan semua pengetahuan dan informasi kepada seorang anak. (Nazidiq, Arni, Alfikry, Alfizar., 2024). Media pembelajaran, yang meliputi informasi berupa pengetahuan yang dapat menjadi sarana bagi siswa untuk belajar, seperti membaca,

mengamati, mencoba, memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, dan sebagainya, merupakan alat untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan keterampilan dalam rangka mendorong terjadinya proses belajar (Nasron dkk., 2024). Media pembelajaran didalamnya terdapat informasi yang berbentuk ilmu pengetahuan yang dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk belajar, misalnya membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lainnya. Menurut S. Rahman dkk. (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang telah mengandung konten pendidikan dan dapat digunakan untuk membantu seseorang memperoleh informasi baru, mengembangkan kemampuan baru, atau mengubah pola pikir mereka. Materi pembelajaran dapat dijelaskan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang juga dapat dimanfaatkan untuk menambah ketertarikan dan interaktivitas. Tetapi sekarang siswa sekolah dasar Ketika diberi guru soal atau tugas mereka cenderung malas mengerjakannya, mereka lebih suka bermain, mengobrol Bersama temannya. Ada banyak media pembelajaran yang cocok digunakan untuk membantu siswa menjawab soal, salah satunya game edukasi yang digunakan menjawab soal sambil bermain sehingga siswa akan bersemangat dalam menjawab soal yang telah diberikan guru.

Pendidikan adalah komponen penting dalam kehidupan yang mendorong perkembangan pribadi (Nurpeni, Arni, Juliani, Anandha. 2024). Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, karena kualitas pendidikan akan menentukan kualitas lulusan atau sumber daya manusia yang dihasilkan. Jika pendidikan berkualitas, maka sumber daya manusia yang dihasilkan pun akan berkualitas, begitu pula sebaliknya (Al-Deen, 2016). Penggunaan buku yang disediakan negara sebagai satu-satunya sumber belajar dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini juga berpotensi menimbulkan kejenuhan yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. (Iskandar dkk., 2023) Untuk mengatasi permasalahan ini, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Media yang digunakan sebaiknya tidak hanya efektif tetapi juga hemat biaya, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Selain memanfaatkan media yang sudah tersedia, guru juga perlu meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Microsoft PowerPoint merupakan salah satu dari sekian banyak perangkat komputer yang telah diciptakan dan digunakan untuk membantu keberhasilan pendidikan ilmu pengetahuan alam. Microsoft PowerPoint merupakan program

yang memungkinkan pengguna untuk membangun materi pendidikan yang interaktif (Akbar, 2017). Misalnya, dalam pembelajaran, PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi presentasi. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang Penggunaannya tidak hanya membantu menghemat waktu, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep Rantai Makanan yang disampaikan. Selain itu, PowerPoint dapat digunakan untuk merancang permainan interaktif sebagai media pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam, yang mampu merepresentasikan materi ajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian Research and Development (R&D), yang juga dikenal sebagai metode penelitian pengembangan, digunakan dalam penelitian ini. Produk dikembangkan dan diuji menggunakan proses penelitian pengembangan ini, yang sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D) (Mukholifah et al. 2020). Upaya ilmiah yang mengikuti peraturan atau norma penelitian yang konvensional dan diterima secara umum disebut penelitian. Lebih lanjut, pengembangan adalah proses menambah atau menyempurnakan suatu kegiatan atau objek kegiatan baik dari segi kuantitas maupun kualitas (Santidar, 2025). Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan yang harus diselesaikan, antara lain pertama analisis, kedua desain, ketiga pengembangan, keempat implementasi, dan kelima evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan bagi seorang guru ataupun tenaga pendidik lainnya, apalagi media pembelajaran sangat perlu digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis canva tetapi bisa digunakan pada saat offline. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang atau membantu kegiatan pembelajaran terutama pada siswa sekolah dasar, sehingga akan membuat suasana belajar mengajar mengasikkan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki tahapan yang terstruktur. (Islami dkk., 2024) Tahapan-tahapan tersebut diantaranya pertama, Analisis yaitu mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran, seperti mengidentifikasi tujuan

pembelajaran nah penelitian kali ini tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik dapat mengetahui serta dapat menjelaskan materi tentang rantai makanan. Dengan pengembangan ini memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik fokus terhadap materi yang di ajarkan serta menarik perhatian peserta didik. Peserta didik memiliki tiga gaya belajar yang berbeda-beda, dari tiga jenis gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual (memahami belajar melalui penglihatan seperti gambar, simbol, atau tanda.) gaya belajar Auditori (memahami pembelajaran menggunakan pendengaran misalnya musik, bunyi-bunyian atau saat guru menjelaskan) dan gaya belajar kinestetik (memahami materi dengan melibatkan gerakan atau mempraktikan). Dengan gaya belajar ini guru hendaklah membuat variasi baru dalam memakai media pembelajaran agar dapat mengetahui kebutuhan peserta didik.

Kedua yaitu tahap Desain, pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan diantaranya: 1) login pada aplikasi canva yang akan digunakan serta menggunakan menggunakan email yang diinginkan. 2) membuat flowchart untuk mengetahui alur yang akan dikembangkan dalam produk yang keseluruhannya akan menjadi panduan untuk tahap selanjutnya. 3) membuat storyboard yaitu didalamnya terdapat rangkaian-rangkaian sketsa yang menjelaskan urutan dalam media pembelajaran. 4) menyusun materi yang akan digunakan sesuai dengan materi yang telah ditetapkan kurikulum.

Ketiga yaitu tahap Pengembangan, pengembangan media yang telah dirancang secara terstruktur dan sistematis. Pada tahap ini menggunakan materi pembelajaran yang mencakup konten pembelajaran yang sangat akurat. Dalam proses ini pastinya melibatkan teknologi mendukung yaitu internet untuk mengunduh gambar-gambar yang akan digunakan serta untuk masuk kedalam aplikasi canva. Setelah masuk ke aplikais canva selanjutnya memilih template ppt yang akan digunakan sebagai acuan bentuk serta gambaran media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini sebisa mungkin harus menggunakan gambar-gambar yang semenarik mungkin, serta animasi yang membuat peserta didik tertarik untuk menyimak pembelajaran. Sekarang ini guru harus kreatif dalam menyajikan presentasinya atau dalam memaparkan materi dengan cara yang menarik dan bagus untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran(Amin, 2019).

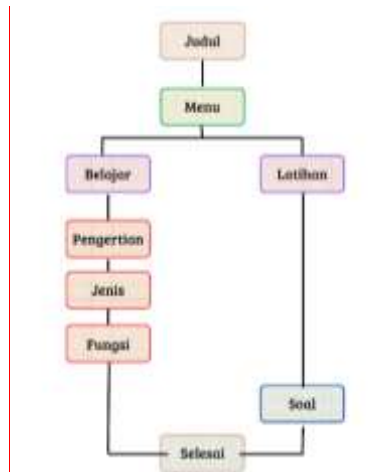
Keempat yaitu Implementasi, yaitu Tahap implementasi yang melibatkan penerapan media pembelajaran dalam situasi atau kejadian nyata, pada tahap ini, beberapa kegiatan yang

dilakukan antara lain pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media yang telah dikembangkan untuk melaksanakan pembelajaran (Pagarra dkk., 2022) kepada peserta didik di SDN 90 Palembang. Dalam mengimplementasi ada hal yang harus diperhatikan apakah media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian peserta didik untuk belajar atau tidak, serta apakah media pembelajaran yang digunakan sudah cukup untuk membuat siswa paham dengan materi pembelajaran, serta apakah tujuan pembelajaran yang telah dibuat tercapai dengan baik atau tidak. Tidak hanya itu dalam implementasi media pembelajaran ini juga merupakan pelaksanaan dari mekanisme media pembelajaran yang dibuat untuk memastikan media berjalan dengan lancar.

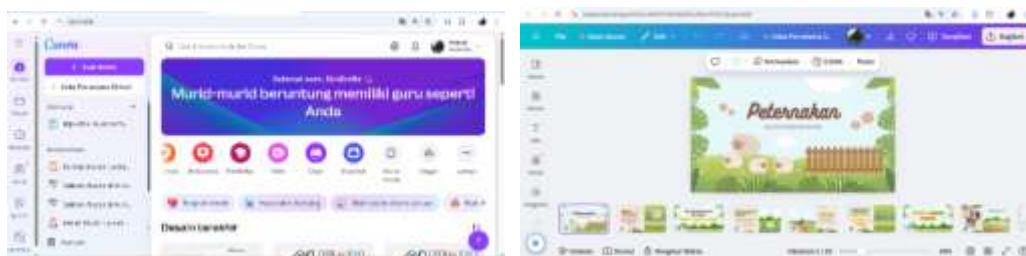
Kelima yaitu tahap Evaluasi, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan atau efektivitas dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diterapkan. Evaluasi ini dapat dilakukan pada semua tahap, baik selama proses pengembangan maupun setelah implementasi, aktivitas yang dilakukan di tahap ini antara lain, evaluasi hasil pembelajaran yaitu mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, misalnya melalui tes, wawancara, atau observasi. Evaluasi proses yaitu menilai bagaimana proses pembelajaran berlangsung, termasuk penggunaan media pembelajaran. Evaluasi produk yaitu menilai kualitas media pembelajaran yang digunakan dan sejauh mana media tersebut dapat mendukung tujuan pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya perbaikan berkelanjutan yaitu dapat dilihat dari hasil evaluasi, perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan media dan metode pembelajaran yang ada, agar lebih efektif kedepannya.

Langkah-langkah pembuatan powerpoint

Dalam pembuatan powerpoint interaktif berbasis canva dan dapat di akses secara offline ada beberapa langkah yang harus digunakan yaitu pembuatan flowchart, yang dimana pada flowchart media pembelajaran powerpoint interaktif ini dimulai dari judul yaitu rantai makanan, selanjutnya ada Menu yang berisi Belajar dan Latihan yaitu materi pembelajaran dan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman siswa. Setelah itu pada tab belajar terdapat pengertian tentang rantai makanan, jeni-jenis rantai makanan dan fungsi rantai makanan. Berikut adalah desain flowchart dari media pembelajaran powerpoint berbasis canva.

Gambar 1. *Flowchart*

Setelah membuat desain flowchart yang digunakan untuk mengetahui alur yang akan digunakan dalam media pembelajaran selanjutnya membuat media pembelajaran yang dimana diawali dengan membuka aplikasi Canva selanjutnya membuat akun gunakan email sesuai keinginan, selanjutnya memilih template, di aplikasi canva ada banyak sekali berbagai jenis template *powerpoint* yang bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar. Setelah mendapatkan template bisa langsung digunakan dalam pengeditan, jika hanya ingin menggunakan template tetapi ingin mengedit animasi di *microsoft* itu mudah hanya klik bagikan pada laman tamplat yang sudah dipilih kemudian pilih PPTX dan simpan. Berikut ini adalah cara mendownload template di aplikasi canva.



Gambar 2. Template canva

Sesudah template didownload dari aplikasi canva selanjutnya membuka template *powepoint* yang sudah didownload ke *microsoft powerpoint*. pada *microsoft powerpoint* juga bisa membuat animasi bahkan transisi yang bisa menarik perhatian peserta didik. Setelah pada laman pengeditan template tinggal ganti judul dengan rantai makanan serta tambahkan gambar-gambar hewan yang beragam, karena siswa sekolah dasar akan lebih tertarik jika ada gambar-gambar yang berwarna dan beragam (Apriyani & Sitohang, 2022). Berikut ini adalah

cara penggunaan *microsoft powerpoint* serta desain dari media pembelajaran powerpoint yang sudah dikembangkan.



Gambar 3. Desain media pembelajaran

Media pembelajaran berbasis canva ini tidak hanya mudah dibuat untuk para guru dan para tenaga pendidik lainnya seperti dosen ataupun pengajar les, tetapi juga media pembelajaran ini sangat mudah digunakan (Rohmiasih & Sartika, 2023). berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran ini disekolah dasar di kelas 5, peserta didik terlihat lebih semangat untuk belajar yang awalnya cenderung bosan dengan penjelasan materi seperti biasa dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran karena anak sekolah dasar yang tingkahnya masih anak-anak cenderung mudah bosan Ketika diajak belajar apalagi belajar yang sangat monoton tidak ada pembaharuan, jadi guru atau para pendidik bisa menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva ini untuk menambah variasi pembelajaran dikelas.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva pada materi rantai makanan kelas V SD Negeri 90 Palembang ini diharapkan berhasil dalam hal menunjukkan hasil yang diharapkan atau yang signifikan. Dengan pendekatan Research and Development (R&D), media ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik dan minat serta kebutuhan peserta didik, memunculkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Dalam penggunaan media pembelajaran ini peserta didik terutama siswa sekolah dasar jadi termotivasi untuk belajar. Melalui gambar yang terdapat dalam *powerpoint* ini yang tentunya menggunakan pendekatan yang berinteraksi atau interaktif dan juga menyenangkan, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan rantai makanan secara teoritis, tetapi mendapatkan juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Setiap tahap penggunaan media

pembelajaran ini yaitu dimulai dari pembuatan akun, pembuatan *powerpoint* yang memasukan materi yang telah disiapkan, sampai penggunaan media pembelajarannya sangat mudah dan cocok untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran dikelas. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran *powerpoint* berbasis canva dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Nazidiq, A., Arni, Y., Alfikry, D., Alfizar, M. 2024. PENGEMBANGAN MEDIA PPT ANIMASI SIKLUS KATAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol 9 (4). 341-350.
- Arni, Y. Cerdas Mengajar di Dunia Digital: Strategi Efektif Literasi ICT dalam Kelas Modern. *Eureka Media Aksara*.: Jawa Tengah. 2024
- Widiyanti, D., Arni, Y., Ramayani, W., N. 2025. IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN IPA SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Vol 7 (1). 299-307.
- Nurpeni, R., D., Arni, Y., Juliani, I., Anandha, A., P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Edu Games Wordwall Materi Pancaindra Pada Sekolah Dasar. *Education Achievment: Journal of Science and Research*. Vol (5) 4. 1358-1364.
- Amin, M. N. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v2i2.447>
- Apriyani, Y., & Sitohang, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS IV. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i1.33272>
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & Mz, A. F. S. A. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4195>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia.

- Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), Article 4.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & sayidiman, sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1; Vol. 1, Nomor 1). Badan Penerbit UNM, Makassar.
<https://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73. <https://doi.org/10.56983/prosidingkemahasiswaan.v1i1.1457>
- Sabil, M. A., & Pujiastuti, H. (2023). KURIKULUM MERDEKA: TANTANGAN DAN PELUANG DI ERA DIGITAL. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11520>
- Sidik, F. (2016). Guru Berkualitas Untuk Sumber Daya Manusia Berkualitas. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), Article 2.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., Ardhyantama, V., 2020. Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol 1 (4). 673-682.
- Al-Deen, H. S. N. (2016). *Social media in the classroom*. Wilmington: Peter Lang.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., Ardhyantama, V., 2020. Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol 1 (4). 673-682.
- Nazriyah, A. N., Lian, B., Marleni 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis Classpoint Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 9 Muara Padang. *Jurnal Pendidikan*. Vol 13 (1). 12-18)
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.
- Santidar, A., D., (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Assure untuk Fikih Kelas X Di MA Hidayatul Insan. *Jurnal Sains Student Research*. Vol 3 (1). 417-426.