

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 03 No. 03 Bulan Januari Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

MEDIA PPT INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK PEMBELAJARAN SISTEM ORGAN TUBUH MANUSIA DI SEKOLAH DASAR

**Suyit Ratno¹, Novita Wulandari², Hanyfa Mardatilla Hasibuan³, Nola Br
Boang Manalu⁴, Naomikha Glori Marbun⁵, Nurul Aulia Andriyani⁶,
Selvyanda⁷**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel : suyit85@unimed.ac.id, novitawulandari4305@mhs.unimed.ac.id,
hanyfahasibu.1233311049@mhs.unimed.ac.id, lotnolaboang@mhs.unimed.ac.id,
naomi777marbun@mhs.unimed.ac.id, nuruaulia.1233311047@mhs.unimed.ac.id,
selvy.1233311085@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on creating an interactive PowerPoint-based learning media designed with Canva for the Integrated Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically covering the Human Organ Systems topic for fifth-grade students. The study also aims to determine the media's level of feasibility, practicality, and effectiveness in enhancing students' academic performance. The development process adopts the ADDIE framework which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation to ensure a systematic workflow. Results from expert assessments classify the media as highly feasible, with the material expert awarding a score of 91.25% and the media expert giving 90.8%. The small-scale implementation additionally produced encouraging findings, where teacher responses reached 94% and student responses recorded 92.4%, indicating strong practicality and usability. The effectiveness of the learning media is reflected in the substantial improvement in student outcomes: the mean pretest score of 52.1 rose to 86.4 on the posttest, producing an N-gain of 0.71, which is considered high. A paired t-test demonstrated a significant difference between pre- and post-instruction results, and the effect size of 3.6 shows that the media had a very strong influence on learning achievement. Overall, the findings suggest that the Canva-designed interactive PPT supports better conceptual comprehension, boosts motivation, and increases student engagement during IPAS learning activities. With its visually appealing layout, user-friendly navigation, and structured presentation of content, this media serves as a promising and innovative tool for elementary school instruction, especially for topics that benefit from clear and concrete visual representations.

Keywords: Learning Media, Human Organ System, Media Development.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa PPT interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

khususnya materi Sistem Organ Tubuh Manusia bagi siswa kelas V SD. Selain menghasilkan media, penelitian ini juga bertujuan menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pembuatan, penerapan, dan evaluasi sehingga alur kerja lebih sistematis. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori “sangat layak”, dengan skor 91,25% dari ahli materi dan 90,8% dari ahli media. Uji lapangan skala kecil juga memberikan respons positif, di mana guru memberikan penilaian 94% dan siswa 92,4%. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media tampak dari peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 52,1 meningkat menjadi 86,4 pada posttest, dengan nilai N-gain 0,71 yang masuk kategori tinggi. Hasil uji t berpasangan memperlihatkan adanya perbedaan yang bermakna antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media, sementara nilai effect size sebesar 3,6 mengindikasikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pemahaman siswa. Secara keseluruhan, media PPT interaktif berbasis Canva terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Dengan tampilan visual yang menarik, navigasi interaktif, dan penyajian materi yang terstruktur, media ini layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan representasi visual yang konkret.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Sistem Organ Tubuh Manusia, Pengembangan Media.*

Copyright (c) 2025 Novita Wulandari¹, Suyit Ratno², Hanyfa Mardatilla Hasibuan³, Iot Nola Br Boang Manalu⁴, Nurul Aulia Andriyani⁵, Selvyanda⁶

✉ Corresponding author :

Email : novitawulandari4305@mhs.unimed.ac.id

HP : -

Received 25 November 2025, Accepted 01 Januari 2026, Published 11 Januari 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media digital. Perubahan ini menuntut guru untuk menyediakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga bersifat interaktif, menarik secara visual, dan relevan dengan kompetensi abad ke-21 (Spatioti et al., 2022). Dalam situasi tersebut, model desain pembelajaran seperti ADDIE semakin banyak diterapkan karena memberikan panduan yang sistematis dalam menghasilkan media digital yang efektif (Shakeel et al., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, terutama kelas V, materi IPAS mengenai Sistem Organ Tubuh Manusia kerap dianggap sulit apabila hanya disampaikan melalui ceramah atau buku teks. Konsep-konsep seperti struktur dan fungsi organ, serta hubungan antarsistem tubuh, lebih mudah dipahami bila didukung representasi visual yang jelas (Detia dkk., 2023). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

Salah satu media yang semakin banyak digunakan ialah PPT Interaktif yang dirancang melalui platform Canva. Melalui Canva for Education, guru dapat membuat tampilan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah disesuaikan meskipun tidak memiliki kemampuan desain tingkat tinggi (Abin et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kreativitas guru serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Muhajir, 2024).

PPT interaktif berbasis Canva memberikan peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Fitur-fitur seperti tombol navigasi, animasi, video, ilustrasi anatomi, serta kuis dengan umpan balik langsung dapat memperkaya pengalaman belajar siswa

(Marwah, 2023). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar melalui pengalaman multisensoris (Solikhah, 2025).

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterbatasan perangkat sering menjadi kendala dalam pengembangan media digital. Namun, karena Canva berbasis daring, guru dapat dengan mudah mengakses berbagai template pendidikan tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan (Wahyudi, 2024). Selain itu, pelatihan penggunaan Canva terbukti membantu meningkatkan kemampuan TIK guru dan kepercayaan diri mereka dalam membuat materi pembelajaran (Pratiwi, 2025).

Keberhasilan penggunaan media interaktif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, kondisi siswa, fasilitas sekolah, dan dukungan kebijakan pendidikan (Pratiwi, 2025). Oleh karena itu, proses pengembangan media harus diawali dengan analisis kebutuhan yang mendalam agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Evaluasi dan revisi media juga perlu dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan kualitas, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Pengembangan PPT Interaktif berbasis Canva untuk materi Sistem Organ Tubuh Manusia menjadi sangat penting karena topik ini membutuhkan visualisasi anatomi yang akurat dan menarik. Penggunaan tata desain yang konsisten, warna yang selaras, ilustrasi organ, navigasi interaktif, serta kuis evaluasi dapat membantu siswa memahami hubungan antarkomponen tubuh dengan lebih mudah (Wanti, 2022). Sejumlah penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sains di sekolah dasar (Nurulpaik, 2025).

Pemilihan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan dianggap tepat karena menyediakan tahapan sistematis—mulai dari analisis, desain, pengembangan,

implementasi, hingga evaluasi—yang memungkinkan pengembangan media dilakukan secara terstruktur dan terukur (Shakeel et al., 2023). Dengan model ini, media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat secara pedagogis, valid dari sisi isi, dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan PPT Interaktif berbasis Canva untuk materi Sistem Organ Tubuh Manusia kelas V SD memiliki urgensi yang tinggi. Selain mendukung tuntutan pembelajaran modern dan perkembangan teknologi, media ini juga berpotensi memperkuat motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sains.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE sebagai landasan dalam merancang media PPT Interaktif berbasis Canva pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk siswa kelas V SD. Model ADDIE dipilih karena dinilai terstruktur dan efektif dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas. Temuan Safitri, Ahmad, dan Kesumawati (2025), yang mengembangkan media interaktif Canva berbasis Android, mendukung penggunaan model ini. Penelitian Kamila dan Kowiyah (2022) juga memperkuat bahwa Canva memiliki fleksibilitas tinggi dalam menghasilkan media digital yang valid dan mudah dioperasikan siswa, sehingga pendekatan ini relevan diterapkan dalam pengembangan media IPAS. Penelitian berlangsung selama tiga bulan dengan melibatkan 28 siswa kelas V, seorang guru IPAS, dan dua validator (ahli materi dan ahli media).

Tahap pertama adalah analisis

kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih dominan dengan ceramah dan buku teks, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar interaktif. Tahap ini sejalan dengan penelitian Nabhan dan Muhammadi (2025), yang menekankan bahwa perancangan media interaktif harus diawali dengan pemahaman kebutuhan pengguna. Studi lain oleh Lahamado, Lukman, dan Zulfuraini (2024) juga menegaskan bahwa Canva mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Analisis kebutuhan ini turut memperhatikan capaian pembelajaran IPAS fase C agar sesuai dengan kurikulum.

Tahap perancangan (desain) mencakup pembuatan storyboard berisi alur materi sistem organ tubuh manusia, rancangan navigasi, pilihan elemen visual, serta pengembangan kuis interaktif. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian, yaitu lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrumen tes (pretest dan posttest). Proses desain ini merujuk pada Faizal dan Rohmah (2025) yang menekankan pentingnya perencanaan awal secara sistematis. Canva dipilih karena menyediakan fitur hyperlink, animasi, dan ikon edukatif yang mendukung pembuatan presentasi interaktif yang menyerupai aplikasi pembelajaran sederhana.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan PPT Interaktif menggunakan Canva. Kegiatan ini meliputi penyusunan slide materi, penambahan ilustrasi anatomi tubuh, penggunaan animasi untuk menggambarkan proses kerja organ, serta pembuatan kuis interaktif dengan umpan balik otomatis.

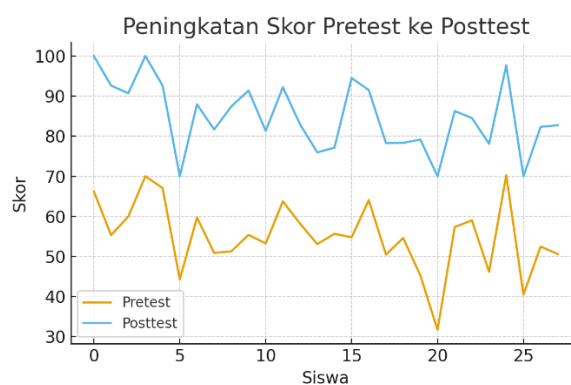
Setelah prototype selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan ketepatan, kelayakan konsep, kualitas visual, fungsi navigasi, dan kesesuaian interaktivitas dengan karakteristik siswa SD. Validasi ini mengacu pada penelitian Mawarni, Yulianti, dan Sulistyowati (2024), yang menegaskan bahwa evaluasi ahli merupakan langkah penting sebelum produk diuji ke siswa. Saran dari validator digunakan untuk menyempurnakan media.

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas di kelas V. Sebelum pembelajaran berlangsung, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Guru kemudian mengajarkan materi dengan bantuan media PPT Interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih fokus, bersemangat, dan sangat antusias terutama saat mengerjakan kuis otomatis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Islami dkk. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi murid. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar, dan angket diberikan kepada guru serta siswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap media.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dalam dua bentuk: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan ADDIE mulai dari analisis hingga revisi produk berdasarkan hasil validasi ahli. Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah uji coba dengan menghitung N-gain untuk menilai efektivitas peningkatan hasil belajar. Metode ini serupa dengan penelitian Munthe (2025), yang membandingkan nilai pretest dan posttest dalam mengevaluasi efektivitas media Canva. Analisis angket guru

dan siswa juga digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan penerimaan media. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa PPT Interaktif berbasis Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem organ tubuh manusia sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar. 1 Grafik Skor Pretest ke Posttest

Bagian hasil penelitian disusun berdasarkan proses validasi ahli, uji coba terbatas, peningkatan hasil belajar siswa melalui tes awal dan tes akhir, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media PPT Interaktif berbasis Canva. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS pada topik Sistem Organ Tubuh Manusia di kelas V SD dengan fokus meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa melalui visualisasi serta interaktivitas.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian mencakup aspek kelayakan konten, keakuratan materi, tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media
Kesesuaian konten	92	90
Keakuratan materi	94	–
Bahasa dan penyampaian	89	88
Tampilan visual	–	93
Interaktivitas	–	91
Kesesuaian dengan karakteristik siswa	90	92
Rata-rata	91.25%	90.8%

Proses validasi dari dua validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian rata-rata 91,25%, sedangkan ahli media memberi nilai 90,8%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa konten, bahasa, tampilan, serta unsur interaktif yang digunakan dalam media telah sesuai untuk kebutuhan siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat studi sebelumnya yang menyatakan bahwa Canva memfasilitasi penyusunan media digital yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Media yang telah direvisi kemudian diuji cobakan kepada 28 siswa kelas V. Selama pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan tinggi pada materi, terutama ketika berinteraksi dengan fitur-fitur seperti tombol navigasi dan kuis berbasis respons otomatis. Guru juga mencatat adanya peningkatan fokus, partisipasi, dan motivasi siswa. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong keterlibatan kognitif.

Hasil Belajar Siswa

Untuk mengukur efektivitas media terhadap pemahaman konsep, peneliti memberikan tes sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Kategori Nilai	Pretest (n = 28)	Posttest (n = 28)
Skor tertinggi	70	100
Skor terendah	30	70
Rata-rata	52.1	86.4
Ketuntasan belajar	21%	93%

Pengaruh penggunaan media dievaluasi melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Rata-rata kemampuan awal siswa adalah 52,1; setelah pembelajaran meningkat menjadi 86,4. Peningkatan ini menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,71, yang dikategorikan tinggi. Uji t-pasangan menghasilkan perbedaan signifikan antara dua skor tersebut, dan nilai effect size yang mencapai 3,6 menunjukkan bahwa media memberikan dampak yang sangat kuat terhadap peningkatan pemahaman konsep. Visualisasi organ tubuh, penggunaan animasi, dan aktivitas interaktif menjadi faktor yang mempermudah siswa memahami hubungan antarbagian dalam sistem organ.

Tabel 3. Hasil Angket Siswa

Aspek	Persentase
Kemenarikan Media	94%
Kemudahan Penggunaan	91%
Kejelasan Materi	89%
Interaktivitas	93%
Kebermanfaatan	95%
Rata-rata	92.4%

Respon yang diberikan guru dan siswa sangat positif. Siswa memberikan skor rata-rata 92,4%, menunjukkan bahwa media tersebut mudah dioperasikan, memiliki tampilan menarik, dan membuat proses belajar terasa lebih menghibur. Guru juga memberikan penilaian tinggi, yaitu 94%, dan menganggap media ini membantu penjelasan materi yang selama ini dianggap rumit oleh siswa. Fitur kuis otomatis dinilai sangat membantu dalam memberi umpan balik langsung kepada siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa media PPT Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa secara signifikan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar mereka. Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi kuat dan kemudahan akses

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media PPT interaktif berbasis Canva yang terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan rata-rata penilaian di atas 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas konten, tampilan visual, dan unsur interaktivitas pada media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah

dasar. Uji coba terbatas juga memperlihatkan bahwa media ini mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta keterlibatan siswa secara signifikan selama kegiatan belajar berlangsung.

Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar yang jelas, yakni nilai rata-rata pretest sebesar 52,1 meningkat menjadi 86,4 pada posttest, dengan N-gain 0,71 yang tergolong tinggi. Uji t mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media, sementara nilai effect size Cohen's d sebesar 3,6 menunjukkan bahwa media memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, tanggapan guru dan siswa memperlihatkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar visual yang lebih menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, PPT interaktif berbasis Canva ini layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang relevan, inovatif, dan efektif untuk mendukung implementasi kurikulum, khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abin, M. R. L., et al. "Implementation of Canva Application as Digital Learning Media." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2023.
- Islami, Jundu Muhammad Mufakkirul, et al. "Pengembangan Media Video pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Lingkungan Inklusif SD Lenterahati Islamic Boarding School." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.2 (2024): 1409–1421.

- Marwah, S. S. "Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Journal UNIGA*, 2023.
- Muhajir, M. "Utilization of Canva for Education to Improve Learning Effectiveness." *Raden Journal*, 2024.
- Munthe, Miralda Angelika E. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva* Diss. UNIVERSITAS QUALITY, 2025.
- Nurulpaik, I. "Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal Didaktika*, 2025.
- Pratiwi, Nazhika Anaiya, Esti Susiloningsih, and Dwi Cahaya Nurani. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV." *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8.5 (2025): 4906–4916.
- Prisma UNNES. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva*. Prosiding Prisma, 2024.
- Rohmah, Afwatun. *Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis articulate storyline materi siklus pada makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam ABI Kota Batu*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025.
- Shakeel, S. I., et al. "Instructional Design with ADDIE and Rapid Prototyping." *Education and Information Technologies*, 2023.
- Siskp Informatika. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Canva terhadap Partisipasi Siswa." 2025.
- Solikhah, Siti. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di MI Nasyiatul Muhtadiin Duwet*. Diss. IAIN Kediri, 2025.
- Spatioti, A. G., et al. "A Comparative Study of the ADDIE Model in Distance Education." *Information*, 2022.
- Tirtoni, F., et al. "Training Teachers to Create Interactive Media Using Canva." *IJCCD*, 2025.
- Wanti, N., et al. "The Use of Interactive PowerPoints to Increase Elementary Students' Understanding." *Jurnal Pendidikan*, 2022.
- Wahyudi, Eko. "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN KHAS Jember Juni 2024." (2024).