

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
SISWA KELAS V UPT SPF SDN 104222 SEI GLUGUR
T.P 2025/2026**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA BASED ON CANVA
ON THE SUBJECT OF CLASSIFYING ANIMALS BASED ON THEIR FOOD
TO BOOST CREATIVITY FOR 5TH GRADE STUDENTS AT UPT SPF
SDN 104222 SEI GLUGUR SCHOOL A.Y. 2025/2026***

Kristin Suriani Damanik¹, Gemala Widiyarti², Srie Faizah Lisnasari³

Jl.Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan 20132,
Sumatera Utara

Kristinsuriani200604@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan, mendeskripsikan desain pengembangan, membuktikan kelayakan, dan membuktikan keefektifan media PowerPoint Interaktif berbasis Canva untuk siswa kelas V SD Negeri 104222 Sei Glugur. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Richey and Klein atau sering disebut dengan model PPE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis Canva dengan memperhatikan dua aspek kualitas, yaitu valid dan praktis. Teknik pengumpulan data kualitatif melalui dokumentasi dan observasi, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui lembar validasi dan angket. Perancangan produk dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di sekolah, produksi dilakukan yaitu dengan menyusun indikator dan materi ke dalam media, dan yang terakhir adalah mengevaluasi media yang sudah dibuat kepada validator. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan akan media pembelajaran IPA berupa PowerPoint Interaktif berbasis Canva cukup tinggi apalagi dalam mempelajari materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Selanjutnya, dalam merancang PowerPoint Interaktif berbasis Canva melalui Canva dengan cara mengklik link yang sudah dibagikan melalui PC atau laptop tanpa mengakses internet. Selanjutnya, penilaian validasi ahli materi diperoleh 96,4%, ahli media 100%, respon guru 95%, dan angket respon peserta didik diperoleh 93%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak. Penggunaan PowerPoint Interaktif berbasis Canva sangat layak dalam membantu peserta didik kelas V SD Negeri 104222 Sei Glugur dalam memahami pembelajaran khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Kata kunci : PowerPoint Interaktif, Canva.

ABSTRACT

This study aims to analyze learning media needs, describe the development design, determine feasibility, and examine the effectiveness of an interactive PowerPoint learning media based on Canva for fifth-grade students at SD Negeri 104222 Sei Glugur. This research employed a development research method using the Richey and Klein model, commonly known as the PPE (Planning, Production, and Evaluation) model, which focuses on developing instructional media by considering two quality aspects: validity and practicality. Qualitative data were collected through documentation and observation, while quantitative data were obtained using validation sheets and questionnaires. The product design was developed according to the needs identified at the school, followed by the production stage, which involved organizing learning indicators and materials into the media. The final stage was evaluating the developed media through expert validation. The results showed a high level of need for science learning media in the form of Canva-based interactive PowerPoint, particularly for learning the classification of animals based on their feeding habits. The interactive PowerPoint was designed using Canva and accessed via a shared link on a PC or laptop without requiring an internet connection. Validation results indicated that the material expert assessment reached 96.4%, media expert assessment 100%, teacher response 95%, and student response questionnaire 93%, placing the developed media in the "very feasible" category. Therefore, the Canva-based interactive PowerPoint is highly suitable for supporting fifth-grade students at SD Negeri 104222 Sei Ghugur in understanding science learning, especially the topic of animal classification based on feeding types

Keywords: *Interactive PowerPoint. Canva.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses berkelanjutan yang berasal dari penyesuaian yang lebih maju dalam perkembangan manusia baik secara fisik maupun mental. Proses ini melibatkan kesadaran akan keberadaan Tuhan dan tercermin melalui interaksi. A. Suryanti, (2021) Perundang undangan tentang Sistem Pendidikan No 20 talaan 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian din, kepribadian, kecerdasan, akhlak mula serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata didik serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an' sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing Dapat di defenisi pengajaran ialah sebuah cara peribahan etika serta

perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka menantang supaya atom manusia melalui mendewasakan Pendidikan pembelajaran, bimbingan serta pembinaan peristiwa di era (2022:12)

Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana yang dilakukan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentu berbeda-beda yang nantinya adalah tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi yang dimiliki peserta didiknya sehingga mampu berkembang menjadi manusia berguna bagi masyarakat bangsa dan negara Anjel (2022:2).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2025 di kelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung tidak semangat, siswa belajar hanya menggunakan buku pembelajaran dan PPT sebagai media pembelajaran selain itu guru juga belum memaksimalkan media pembelajaran. Yang ada di sekolah sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan jenuh pada saat proses belajar mengajar berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Power Point Interaktif berbasis Canva.

Aplikasi Canva merupakan alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Canva adalah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran Faridah Hayati (2020). Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain Wiyono (2023). Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Canva ini efektif dan efisien bagi pendidik. Bahkan ada pelatihan khusus pendidik dalam pengoperasian aplikasi Canva ini seperti pelatihan pada para pendidik salah satu sekolah di Kota Jember Siswati, Yelia, Hidayati, Khoeriyah, & Afania, (2023), pelatihan tersebut guna menunjang kebutuhan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva bertujuan menaikkan minat peserta didik dalam aktivitas belajar dan menaikkan motivasi peserta didik dengan menyajikan bahan ajar dan materi dengan cara yang menarik. Canva memudahkan pendidik dalam mendesain media pembelajaran T. Wulandari (2022).

Media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik dengan berbagai variasi juga

dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pemakaian media pembelajaran digital berbasis canva dapat membantu pendidik meningkatkan pemahaman dan literasi digital, serta meningkatkan kreativitas pendidik dengan membuat media. pembelajaran menjadi lebih interaktif. Pendidik sebagai fasilitator didorong untuk memanfaatkan perkembangan Iptek yang ada untuk mempermudah dalam menyajikan media pembelajaran kepada peserta didik. Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh pemakaian media pembelajaran karena menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran Hasomanta (2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan PPE (Planning Production Evaluation) yang dikembangkan oleh Richey and Klein (2009) yang menyatakan bahwa fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi. Data di peroleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang di dukung oleh data kuantitatif. Data yang dikumpulkan di tujukan untuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan pada segi materi dan segi media.

Data kualitatif di peroleh dari hasil pengisian angket terbuka berupa saran dan komentar dari ahli, guru, dan siswa terhadap media. Data angket ini di dukung oleh dari hasil wawancara. Data kualitatif digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari skor angket untuk ahli dan siswa dalam uji coba. Data kuantitatif berupa angka yaitu 4,3,2, dan 1. Angka angka tersebut kemudian direkapitulasi sehingga dapat disimpulkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada di UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur Tahun Pelajaran 2025/2026 pada hari Senin, 10 November 2025, yang berlokasi di Desa Sei Glugur, kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Adapun pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan PPE, yang terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu, Planning (perencanaan), Production (Produksi), Evaluation (Evaluasi). Media pembelajaran

PowerPoint Interaktif berbasis Canva ini dikembangkan menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation). Model PPE dipilih karena model ini menawarkan alur yang sederhana, sistematis, dan sangat fokus pada efisiensi pengembangan produk. Pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis Canva ini difokuskan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep media interaktif seperti Canva.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis Canva telah memenuhi kriteria kelayakan yang meliputi kriteria valid dan praktis. Kriteria validitas media pembelajaran pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis Canva diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kedalaman materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V SD. Hasil validasi materi menunjukkan persentase sebesar 96,4% dengan kategori sangat valid, yang menandakan bahwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang disajikan dalam media PowerPoint Interaktif berbasis Canva telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta memiliki keakuratan dan kelengkapan isi yang sangat baik. Setelah validasi materi, dilakukan validasi media yang bertujuan untuk menilai aspek tampilan, kemenarikan desain, kesesuaian warna, kejelasan PowerPoint, kesesuaian warna, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat valid.

Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan memiliki kualitas visual yang baik, mampu menarik perhatian peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan media PowerPoint Interaktif berbasis Canva terdiri dari tiga tahap, yakni tahap planning (perancangan), Tahap Production (memproduksi), dan tahap

evaluation (evaluasi) media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media PowerPoint Interaktif berbasis Canva pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 104222 Sei Glugur. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media PowerPoint Interaktif berbasis Canva dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media PowerPoint Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya
2. Diperoleh dengan persentase 96,4% dari validator ahli materi dan dikategorikan "Sangat Valid", dan ahli media diperoleh persentase sebesar 100% dan dikategorikan "Sangat Valid"
3. Tingkat kepraktisan media PowerPoint Interaktif berbasis Canva yang dikembangkan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya sangat praktis hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil penelitian dengan memberikan kuisioner untuk guru dan murid, maka diperoleh 95% oleh guru dan dikategorikan "Sangat Praktis". Dan untuk respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dan dikategorikan "Sangat Praktis"

DAFTAR PUSTAKA

- Anjel. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 1-10.2022.10.2
- Asri Fauzi, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 45-58.2023.5.3
- Azizah, D., dkk. (2022). Evaluasi Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Digital *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 23-31.2022.8.1
- El Fiah, N., & Purbaya, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Canva terhadap Kreativitas Desain Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 3(1), 12-20.2017.3.1
- Fadhillah, N., & Rosnaningsih, R. (2021). Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 37-45.
- Faridah, H. (2020). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 50-58.2020.2.1
- Ginting, A. (2022). Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. *Jurnal Ilmu Alam Sekolah Dasar*, 1(1), 8-12.
- Harahap, D., dkk. (2022). Media Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Proses Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 30-35.

- Hasomanta, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 6(1), 55-62.
- Kencana, N., Situmeang, A., Meisyanti, R., Rahmawati, 1., & Nugroho, S. (2021). Media Sosial sebagai Alat Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 25-33.
- Milala, H. F., dkk. (2022). Kepraktisan Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 41-48.
- Nurfadhillah, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran dalam Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 49-53.
- Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Analisis Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 14-21.