



Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Seni Rupa Mengkreasikan Karya Dua Dimensi Kelas IV

Nisrina Nadia Nirmalasari¹, Deni Setiawan²

^{1,2}. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14689>

Received: 02 January 2026

Revised: 25 March 2026

Accepted: 31 March 2026

Abstract: This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in Fine Arts learning at SD Negeri 1 Galih due to the use of less varied media, especially in the material of creating two-dimensional works of art. This study aims to develop interactive PowerPoint media assisted by Canva on the material of two-dimensional works of art for grade IV elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model, with 13 grade IV students as research subjects. Data collection techniques include tests (pretest and posttest), questionnaires, observations, interviews, and documentation. The validation results show that the developed media is included in the category of feasible with a percentage of 78% from the material validator and very feasible with a percentage of 96% from the media validator. The responses of teachers and students show very positive criteria with percentages of 96% and 92% respectively, which indicates that this learning media is practical to use. The effectiveness test results showed a significance value of 0.000 (<0.05) with an N-Gain score of 0.87, which is included in the high category, thus proving to be able to improve student learning outcomes. Thus, the interactive PowerPoint media assisted by Canva that was developed was declared feasible, practical, and effective and has implications as an innovative alternative for teachers in improving the quality of technology-based learning in elementary schools.

Keywords: Interactive PowerPoint, Canva, fine arts.

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa di SD Negeri 1 Galih akibat penggunaan media yang kurang variatif, khususnya pada materi mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada materi karya seni rupa dua dimensi kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall*, dengan subjek penelitian sebanyak 13 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi tes (*pretest* dan *posttest*), angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak dengan persentase 78% dari validator materi dan sangat layak dengan persentase 96% dari validator media. Respon guru dan peserta didik menunjukkan kriteria sangat positif dengan persentase masing-masing 96% dan 92%, yang menandakan bahwa media pembelajaran ini praktis digunakan. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan skor N-Gain sebesar 0,87 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif serta berimplikasi sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata kunci: *PowerPoint* interaktif, Canva, media pembelajaran, seni rupa.

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memiliki peran yang setrategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berpengetahuan, bermoral, berkarakter dan mampu menghadapi perkembangan zaman (Ramdani et al., 2021). Sistem Pendidikan di Indonesia dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Wurdianto et al., 2024). Pendidikan di Indonesia merupakan prinsip dalam Pembangunan bangsa yang terus menerus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Pendidikan menjadi prioritas nasional dalam meningkatkan kemampuan Masyarakat Indonesia dalam menghadapi berbagai tantangan (Noviani, 2023; Artayasa et al., 2019). Dasar hukum yang mengatur penyelenggaraan Pendidikan secara nasional agar berjalan terarah, adil, dan berkelanjutan dibahas dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 yang menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh Pendidikan dan pemerintah wajib membiayai serta menyelenggarakan sistem Pendidikan nasional. Hal ini diperkuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatur tujuan, fungsi, prinsip, serta hak dan kewajiban dalam Pendidikan (Arif Rembangsupu et al., 2022).

Terwujudnya sistem Pendidikan yang inklusif, bermutu, dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga mampu membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing global menjadi harapan bagi Masyarakat Indonesia. Melalui peran guru, kurikulum (Setiyorini & Setiawan, 2023), pemanfaatan teknologi, serta dukungan dari Lembaga Pendidikan, diharapkan tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, namun keterampilan, kreativitas, kolaborasi, serta penguatan nilai moral dan budaya bangsa (Sabaruddin, 2022). Namun dalam kenyataannya, proses pendidikan masih menghadapi berbagai keterbatasan yang membuat tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Pembelajaran seringkali berfokus pada hasil akademik, sementara kreativitas, penguatan sikap, dan kemampuan bekerja sama belum sepenuhnya terwujud (Yustiqvar et al., 2019). Dukungan terhadap tenaga pendidik, kurikulum, serta pemanfaatan teknologi belum merata. Sehingga terjadi kesenjangan antara cita-cita Pendidikan nasional dan realitas di lapangan. Hal ini memerlukan upaya dan dukungan dari berbagai pihak supaya terwujudnya pendidikan yang sejalan dengan cita-cita nasional (Rizkianti et al., 2024).

Pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, dimana guru berperan dominan

sebagai penyampai materi, sedangkan peserta didik cenderung pasif sebagai pendengar dapat menimbulkan rasa jenuh dan bosan (Rizky Aulia Rahmani, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Galih terhadap guru kelas dan siswa kelas IV, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum efektif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran seni rupa ketika terlibat langsung dalam pembuatan proyek, namun cenderung kurang antusias ketika pada penyampaian materi. Hal ini terlihat dari media pembelajaran yang digunakan yaitu gambar dan video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dinilai kurang efektif karena peserta didik mudah bosan apabila video kurang menarik dan berdurasi terlalu lama (Gunawan et al., 2021). Fasilitas penunjang belajar di SDN 1 Galih cukup baik, terutama dengan adanya proyektor dan smart TV sebagai media pendukung pembelajaran. Hal tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran secara lebih interaktif dan sesuai perkembangan teknologi. Namun, keadaan sebenarnya penggunaan proyektor atau smart TV masih jarang diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga pemanfaatannya belum optimal.

Sebagai tindak lanjut dari kondisi tersebut, inovasi media pembelajaran menjadi langkah awal untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah yang tersedia. Media pembelajaran interaktif sebagai inovasi pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran (R. Setiawan et al., 2025). Pengembangan media berupa *PowerPoint* interaktif dipandang relevan karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik. Melalui penggunaan ilustrasi, gambar, games, Latihan soal, dan video pembelajaran, peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian fasilitas sekolah menjadi lebih optimal dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Mungfarida et al., 2025). *PowerPoint* interaktif mampu memberikan umpan balik terprogram, memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga menarik perhatian peserta didik (D. Setiawan et al., 2022). *PowerPoint* interaktif dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, membantu mengurangi rasa tegang, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik, khususnya tingkat sekolah dasar (Tri et al., 2023).

PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan

vidio dalam satu sajian yang menarik dan mudah digunakan (Wulandari, 2022). *PowerPoint* interaktif merupakan pengembangan dari media presentasi *PowerPoint* yang dirancang dengan menambahkan unsur interaktivitas seperti navigasi non-linier, *hyperlink*, animasi, audio, video, serta kuis atau latihan soal yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (R. Setiawan et al., 2025). Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif membantu guru mengembangkan kreativitas, keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, serta inovasi pembelajaran, sehingga berdampak positif bagi profesionalisme guru dan hasil belajar peserta didik (Sudiby, 2024). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena sebagai perantara antara guru dan peserta didik agar pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berkontribusi dalam menyingkat waktu penyampaian materi, mengurangi verbalisme, serta mendukung perkembangan peserta didik (Batubara et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Wulandari, 2022). Media *PowerPoint* interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dengan memanfaatkan fitur multimedia dalam aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini berisi animasi, navigasi interaktif, tautan, serta latihan soal yang terintegrasi dengan materi (Mungfarida et al., 2025). Kebaruan media yang dikembangkan terletak pada desain *PowerPoint* interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi sebagai media pembelajaran yang dimana peserta didik berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Media ini dilengkapi tombol navigasi, animasi, suara, serta kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi (Taty et al., 2025).

Pemanfaatan *PowerPoint* interaktif sebagai media bersifat dua arah menjadikan inovasi yang lebih menarik, mudah digunakan, dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Budianti, 2023). Keunggulan media *PowerPoint* interaktif yaitu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan menarik. Melalui kombinasi teks, gambar, warna, animasi, audio, dan vidio. Tampilan yang menarik juga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran (Sidauruk et al., 2024).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Marlina dan Ain (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva

berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual dan interaktif. Penelitian ini relevan karena menggunakan media yang sama, namun berbeda pada konteks mata pelajaran, sehingga memperkuat kebaruan penelitian pada pembelajaran seni rupa (Marlina & Ain, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah dan Istiq'faroh (2025) mengembangkan media *PowerPoint* interaktif (POINTIF) berbantuan Canva pada materi kalimat efektif untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase 88% untuk media dan 87,2% untuk materi, serta kepraktisan yang mencapai 92,8% dari respon siswa dan 91,1% dari respon guru. Selain itu, media ini juga terbukti efektif dengan nilai N-gain sebesar 0,712 yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Penelitian ini relevan karena sama-sama mengembangkan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva, namun berbeda pada materi yang digunakan sehingga memperkuat kebaruan penelitian (Fadhilah et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mengikuti alur pembelajaran secara lebih jelas dan terstruktur. Penggunaan *PowerPoint* interaktif diharapkan mampu mengurangi kebingungan peserta didik dalam memahami materi, khususnya seni rupa dua dimensi. Mata pelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, ekspresi, serta kepekaan estetika peserta didik melalui proses pembelajaran yang berpusat pada pengalaman berkarya (Putra Hakiki et al., 2024). Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah mengkreasi karya seni rupa dua dimensi, yaitu kegiatan menghasilkan karya seni yang memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti gambar, lukisan, kolase, mozaik, dan montase. Materi ini mencakup pemahaman konsep dasar karya dua dimensi, pengenalan unsur dan prinsip seni rupa seperti, garis, warna, bentuk, tekstur, komposisi, penggunaan alat dan bahan, penerapan berbagai teknik berkarya seperti menggambar dan menempel, serta proses kreatif mulai dari menentukan ide hingga menyajikan hasil karya. Karya seni dua dimensi sendiri merupakan karya yang hanya memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar, sehingga lebih menekankan pada pengolahan bidang dan visual (Robert Budi Laksana, 2022). Dengan demikian, pengembangan *PowerPoint* interaktif

ditujukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran serta menciptakan proses belajar yang lebih bermakna.

Penelitian ini difokuskan pada tiga hal utama. Pertama, mengkaji bagaimana desain pengembangan PowerPoint interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran seni rupa materi mengkreasikan karya dua dimensi pada siswa kelas IV. Kedua, menelaah tingkat kelayakan PowerPoint interaktif berbasis Canva yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran tersebut. Ketiga, menganalisis tingkat keefektifan PowerPoint interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengkreasikan karya dua dimensi kelas IV. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dan praktis dalam mendukung proses pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang media pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu bagi siswa untuk membantu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dalam pembelajaran seni rupa melalui PowerPoint interaktif, bagi guru sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, bagi sekolah sebagai kontribusi dalam menghadirkan inovasi media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran, serta bagi peneliti sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan serta menerapkan PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran (Sofyan & Ridwan, 2022).

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan berpedoman pada model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Penggunaan metode R&D bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan melalui prosedur yang sistematis dan bertahap. Tahapan penelitian *Borg and Gall* dilakukan secara berurutan untuk memastikan produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan *Borg and Gall* terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*),

(2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) Revisi produk awal (*main product revision*), (6) Uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) Revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) Uji coba lapangan operasional (*operational field testing*), (9) Revisi produk akhir (*final product revision*), dan (10) Diseminasi serta Implementasi (*dissemination and implementation*) (Kasiyanto et al., 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi empat tahapan utama, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, serta validasi, revisi, dan uji coba lapangan. Penyederhanaan tahapan ini dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian tanpa mengurangi esensi dari proses pengembangan produk yang sistematis.

Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta permasalahan yang ada di lapangan. Hasil tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah perencanaan (*planning*), yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi, desain media, serta instrumen penelitian seperti angket, lembar validasi, dan soal tes. Tahap ini bertujuan untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk (*develop preliminary form of product*), yaitu pembuatan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif berbantuan Canva sesuai dengan rancangan yang telah disusun, termasuk pengembangan materi, tampilan visual, animasi, navigasi interaktif, dan latihan soal sebagai produk awal.

Tahap keempat adalah validasi, revisi, dan uji coba lapangan (*field testing*). Produk divalidasi oleh ahli materi dan media, kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Selanjutnya, produk diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan melalui hasil pretest dan posttest serta respons pengguna.

Metode *Borg and Gall* menekankan peneliti melakukan uji lapangan dan revisi berulang berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna, sehingga produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak diterapkan di lingkungan pendidikan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak peserta didik sekolah dasar di SD Negeri 1 Galih.

Pemilihan Lokasi penelitian berdasarkan pada ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Teknik pengumpulan data meliputi tes berupa 30 soal pilihan ganda yang telah divalidasi, serta teknik non-tes berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli, kepraktisan diukur berdasarkan respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan media dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *Paired Sample t-test*, dan uji *N-Gain* untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan pengujian kualitas instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil pengukuran (Kasiyanto et al., 2015).

Selain itu, reliabilitas instrumen menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama (Kasiyanto et al., 2015). Oleh karena itu, kedua pengujian ini menjadi langkah penting sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Keterangan	Jumlah Soal	Persentase
1	Soal Valid	30	60%
2	Soal Tidak Valid	20	40%
Total		50	100%

Tabel 2. Hasil R Tabel

No	Keterangan	Hasil
1	R Tabel	0.5529

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

No	Parameter	Nilai
1	Jumlah Soal	50
2	Jumlah Responden	13
3	KR-21	0.9518
4	Kategori	Reliabel

Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai *N-Gain* diperoleh dari selisih skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi terhadap skor maksimum. Kriteria interpretasi *N-Gain* dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Richard R. Hake (1998) yaitu: nilai *N-Gain* $\geq 0,70$ termasuk dalam

kategori tinggi, $0,30 \leq N-Gain < 0,70$ termasuk kategori sedang, dan $N-Gain < 0,30$ termasuk kategori rendah. Penggunaan kriteria ini bertujuan untuk mengklasifikasikan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik secara objektif sehingga dapat diketahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan (R. Hake, 1998).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan mengikuti tahapan model pengembangan *Borg and Gall*, yang meliputi Pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan produk, Validasi dan Uji lapangan. (1) Tahap Pengumpulan data, Pengumpulan data dan informasi dilakukan peneliti dengan observasi langsung terhadap proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran seni rupa di kelas, termasuk hambatan yang dialami peserta didik dan keterbatasan media yang digunakan. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik serta mencari Solusi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran supaya lebih interaktif dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Galih, keterlibatan peserta didik masih belum optimal saat penggunaan media video. Sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, seperti berbicara dengan teman dan tidak memperhatikan materi. Pembelajaran juga cenderung satu arah sehingga interaksi antara guru dan peserta didik terbatas. Selain itu, kendala teknis seperti suara yang kurang jelas dan tampilan video yang kurang menarik turut memengaruhi efektivitas pembelajaran. Namun, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan kegiatan praktik atau pembuatan karya secara langsung. (2) Tahap Perencanaan, Penelitian pengembangan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada materi mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi kelas IV dilanjutkan dengan penyusunan rancangan produk berdasarkan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan, baik dari segi tampilan, interaktivitas, maupun kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik. Setelah itu, peneliti melakukan kajian terhadap media pembelajaran sejenis yang dinilai memiliki system kerja yang baik, serta menelaah referensi terbaru yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dan indikator media yang efektif. Hasil dari tahap perencanaan ini berupa desain awal produk *PowerPoint*

interaktif berbantuan Canva yang telah disesuaikan dengan spesifikasi kebutuhan pembelajaran. (3). Tahap Pengembangan produk, Tahap pengembangan produk diawali dengan membuat RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam) sebagai dasar dalam mengembangkan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva. RPPM menjadi acuan utama, Buku guru, Buku siswa, serta sumber belajar lain yang relevan sesuai kurikulum dan karakteristik peserta didik. Setelah itu, produk dibuat dengan memperhatikan Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang relevan.

Peneliti merancang tampilan visual, ilustrasi, animasi, serta unsur interaktif menggunakan Canva kemudian diintegrasikan ke dalam *PowerPoint*. Proses tersebut berupa produk awal *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman.



Gambar 1. Halaman awal *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva



Gambar 2. Halaman menu utama *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva



Gambar 3. Halaman Latihan soal *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva

(4) Tahap Validasi dan Uji lapangan, Pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk dengan dengan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Para validator memberikan penilaian terhadap media tersebut, kemudian memberikan masukan serta penilaian terhadap produk tersebut. Setelah

memperoleh masukan dan saran dari para validator, peneliti melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian oleh para validator menunjukkan kelayakan produk tersebut. Tingkat kelayakan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva dinilai berdasarkan presentase skor berikut, sangat layak (81%-100%), layak (61%-80%), cukup layak (41%-60%), tidak layak (21%-40%), sangat tidak layak (0%-20%). Adapun hasil rekapitulasi produk dari masing-masing validator produk dari masing-masing validator disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil penilaian validator ahli terhadap *PowerPoint* Interaktif berbantuan Canva

Indikator	Validator materi	Validator media
Total skor	78	96
Skor maksimal	100	100
Presentase kriteria	78% Layak	96% Sangat Layak

Setelah mendapatkan masukan dan saran dari kedua validator peneliti melakukan revisi terhadap produk. Ahli materi memberikan nilai 78% (layak) karena masih ada beberapa perbaikan pada isi materi, seperti kurangnya kalimat interaktif, kesalahan penulisan unsur seni rupa dari garis menjadi titik, serta urutan capaian pembelajaran yang belum tepat. Namun, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Ahli media memberikan nilai 96% (sangat layak) karena tampilan *PowerPoint* sudah menarik, warna dan gambar sesuai, navigasi mudah, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelemahannya hanya pada urutan penyajian materi yang perlu diperbaiki.

Saran revisi diterapkan dengan menukar urutan materi, menambahkan capaian pembelajaran, langkah pembuatan karya seni, serta kalimat interaktif pada setiap segmen. Hasil revisi membuat media lebih jelas, sistematis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Revisi Validator

Ahli	Revisi
Ahli media	1. Materi unsur seni rupa dan pengertian seni rupa di tukar.
	2. Penambahan capaian pembelajaran pada bagian tujuan pembelajaran pada.
	3. Penambahan langkah-langkah pembuatan karya seni secara tertulis
Ahli materi	1. Penambahan kalimat interaktif pada setiap segmen.
	2. Perbaikan pada penulisan garis diganti

Ahli	Revisi
	titik agar tidak terjadi miskonsepsi.
3.	Capaian pembelajaran ditulis terlebih dahulu sebelum tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Perolehan	Presentase
Visual	23	92%
Media	24	96%
Desain	24	96%
Navigasi	25	100%
Total	96	96% Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan, diperoleh total skor sebesar 96 dari skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan sebesar 96%.

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Perolehan	Presentase
Kesesuaian Isi/Materi	16	80%
Tujuan Pembelajaran	16	80%
Umpan Balik	15	75%
Evaluasi dan Pengayaan	16	80%
Total	63	78% Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan, diperoleh total skor sebesar 63 dari skor maksimal 80 dengan persentase kelayakan sebesar 78,75%.



Gambar 4. Halaman setelah revisi penambahan kalimat interaktif



Gambar 5. Halaman setelah revisi penambahan capaian pembelajaran

Setelah produk di validasi dan revisi oleh validator, tahap selanjutnya yaitu uji lapangan. Tahap ini dilakukan di SD Negeri Galih 1 yang melibatkan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Tahap

uji lapangan dilakukan dengan subjek skala kecil dan skala besar. Uji coba tahap awal atau skala kecil melibatkan 10 peserta didik kelas V, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 13 peserta didik kelas IV.

Tahap uji lapangan bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan Canva dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi mengkreasikan seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Peserta didik diberikan pretest dan posttest sebagai acuan dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 50 butir soal yang disusun, diperoleh sebanyak 30 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 20 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Butir soal yang tidak valid kemudian dieliminasi dan tidak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, 30 butir soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrumen tes dalam pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil uji reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus KR-21 menunjukkan koefisien sebesar 0,9518, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Setelah itu, peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPM dan menggunakan PowerPoint interaktif berbantuan Canva sebagai media pembelajarannya. Saat pembelajaran peserta didik aktif dan dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut. Tahap berikutnya yaitu menguji kepraktisan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan Canva berdasarkan respon peserta didik dan respon guru dari angket yang diberikan setelah pembelajaran.

Tabel 5. Hasil angket respon guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media

Responden	Presentase	Kriteria
Guru	96%	Sangat positif
Peserta didik	92%	Sangat positif

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa tampilan gambar dan video membuat materi lebih mudah dipahami. Selain itu, guru menyatakan bahwa media ini membantu dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis. Dengan demikian, data kuantitatif dan kualitatif saling mendukung bahwa media PowerPoint interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, dipaparkan hasil efektivitas penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif

berbantuan Canva pada mata pelajaran Seni Rupa dalam materi mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Hasil uji ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk berdasarkan hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada skala kecil

Jenis tes	Rata-rata	Perbedaan rata-rata
Pretest	39	52
Posttest	91	

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada skala besar

Jenis tes	Rata-rata	Perbedaan rata-rata
Pretest	48	45
Posttest	93	

Berdasarkan data yang disajikan, dapat dilihat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik 45 pada uji coba skala besar. Hal ini menunjukkan perbedaan hasil belajar setelah dan sebelum menggunakan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva.

Media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Animasi dan visual membantu menarik perhatian serta mempermudah pemahaman konsep, khususnya pada materi seni rupa dua dan tiga dimensi. Fitur navigasi memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sedangkan kuis interaktif memberikan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman. Dari berbagai fitur tersebut, kuis interaktif menjadi yang paling berkontribusi karena mendorong siswa aktif berpikir dan mengetahui kesalahan secara langsung (Hartono, 2022).

Hal ini didukung oleh hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada skala kecil, rata-rata nilai meningkat dari 39 menjadi 91, sedangkan pada skala besar meningkat dari 48 menjadi 93. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara konsisten.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis melalui uji normalitas data. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal sebagai prasyarat penggunaan analisis statistik parametrik. Kriteria yang menjadi acuan yaitu nilai signifikansi, yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 dinyatakan normal, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil uji normalitas data skala kecil

Tes Normalitas	Statistik	Df	Shapiro-Wilk Sig
Pretest	0,970	10	0,892
Posttest	0,936	10	0,506

Tabel 9. Hasil uji normalitas data skala besar

Tes Normalitas	Statistik	Df	Shapiro-Wilk Sig
Pretest	0,890	13	0,098
Posttest	0,920	13	0,248

Analisis tabel berikut menunjukkan hasil belajar berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji analisis dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-test*. Hasil uji ini didasarkan pada nilai signifikansi (*2-tailed*), yaitu jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar peserta didik *pretest* dan *posttest*. Sedangkan jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 10. Hasil analisis *Paired sample T-test*

Uji Sample Berpasangan Nilai Pretest – Nilai Posttest	T-Statistik	Tingkat Kebebasan	Sig. (2-tailed)
Skala kecil	-41	9	0,000
Skala besar	-21	12	0,000

Hasil analisis yang terlihat pada tabel 8, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva. Hasil ini diperkuat dengan analisis menggunakan indeks N-gain, yang menjadi acuan dasar terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 11. Hasil uji N-Gain

	Perbedaan rata-rata	N-Gain	Golongan
Skala kecil	52	0,85	Tinggi
Skala besar	45	0,87	Tinggi

Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran seni rupa mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva dinyatakan telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan dalam menunjang pembelajaran Seni rupa pada materi mengkreasikan

karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Galih. Temuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yang memperkuat keberhasilan penerapan media dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kategori nilai N-Gain tinggi (0,87) dipengaruhi oleh kemampuan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva dalam mengubah pembelajaran konvensional menjadi interaktif. Sebelum penggunaan media, peserta didik cenderung memandang materi seni rupa sebagai pembelajaran yang sulit dipahami. Melalui tampilan visual yang menarik, animasi, ikon, ilustrasi, serta perpaduan warna dan tipografi dari Canva, materi disajikan lebih hidup dan mudah dipahami. Selain itu, adanya tombol navigasi, Latihan soal interaktif, dan umpan balik langsung memberikan pengalaman belajar yang tidak diperoleh dari pembelajaran konvensional (Tangkas et al., 2022).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif membuat pembelajaran Seni Rupa lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa melalui tampilan visual, animasi, dan video, sehingga materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah.

Dalam RPPM, media ini diintegrasikan pada perencanaan pembelajaran yang disusun untuk satu pertemuan dengan rincian kegiatan harian. Penggunaannya dicantumkan pada bagian langkah-langkah pembelajaran, yaitu pada awal untuk apersepsi dan menarik perhatian, pada kegiatan inti untuk penyampaian materi melalui visual dan video, serta pada akhir untuk penguatan dan refleksi. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif digunakan secara terencana dan sistematis sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Visualisasi yang jelas membantu peserta didik mengamati materi secara lebih nyata dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret pada anak sekolah dasar. Penggunaan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi menjadi kebaruan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga penyampaian materi dapat dipahami peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih interaktif (Aqiella et al., 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Terutama dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa *PowerPoint*

interaktif berbantuan Canva termasuk media pembelajaran yang menarik, praktis digunakan, dan efektif dalam menyampaikan materi karena memadukan tampilan visual, animasi, navigasi interaktif, serta unsur multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas (Chasanah & Fuady, 2025).

Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran, khususnya keaktifan peserta didik dalam belajar. Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,029 ($< 0,05$) sehingga media dinyatakan efektif dalam pembelajaran (Yona Saputri, 2024).

Kedua, penggunaan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif karena memadukan unsur visual, animasi, navigasi, serta multimedia dalam satu tampilan. Pemanfaatan fitur interaktif tersebut membantu peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan (Pratiwi et al., 2025).

Ketiga, penggunaan media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva terbukti berpengaruh signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Berdasarkan penelitian (Umiroh et al., 2025) nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,012 ($< 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media ini dan kelas yang belajar secara konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 86,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 77,10. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 68,91% (kategori sedang-tinggi), sedangkan kelas kontrol 61,33% (kategori sedang). Dari data tersebut menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

Pada akhirnya, *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masa kini. Berdasarkan penelitian (Azizatullatifah & Rhosyida, 2024) media *PowerPoint* interaktif yang dilengkapi animasi, audio, video, kuis, dan permainan mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan tampilan visual menarik dan navigasi interaktif, pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil penelitian *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan, permasalahan di lapangan, serta kajian penelitian terdahulu, peneliti berhasil mengembangkan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran seni rupa materi mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi kelas IV fase B. hasil uji kelayakan dan efektivitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak, praktis, dan efektif. Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar agar lebih menarik, aktif, dan bermakna di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran seni rupa, khususnya materi mengkreasikan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Galih. Hal tersebut ditunjukkan melalui uji kelayakan berdasarkan validasi ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori "sangat layak" dengan rata-rata sebesar 87%.

Kepraktisan media terlihat dari hasil angket respons guru dan peserta didik yang menunjukkan tanggapan sangat positif, dengan persentase sebesar 96% dari guru dan 92% dari peserta didik. Selain itu, keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji-t yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) serta nilai N-gain sebesar 0,87 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media dinyatakan layak berdasarkan skor validasi sebesar 87%, praktis berdasarkan respons guru (96%) dan peserta didik (92%), serta efektif berdasarkan nilai N-gain 0,87 dengan kategori tinggi.

Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi Canva dalam pengembangan media *PowerPoint* interaktif dapat memperkaya teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat menjadi referensi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran di masa mendatang.

Referensi

- Aqiella, D., Hayya, F., Hanafi, T., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic Literatur Review (SLR): PowerPoint Interactive Learning Media in Elementary School*. 4, 236-242. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v4i1.88>
- Arif Rembangsupu, Kadar Budiman, Bidin, Puspita, & Muhammad Yunus Rangkuti. (2022). Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(4), 91-100. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i4.337>
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The impact of biopreneurship project-based science learning on students' entrepreneurial creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Azizatullatifah, A., & Rhosyida, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. 2(1), 9-20. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929>
- Batubara, F. A., Tambunan, N., Rahayu, N. A., Islam, P. A., Pembangunan, U., & Budi, P. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal*. 3, 2136-2146.
- Budianti, Y. (2023). *Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 7, 127-136.
- Chasanah, A. N., & Fuady, A. (2025). *Pelatihan Pembuatan PPT Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Ketrampilan Digital Mahasiswa Calon Guru Matematika*. 3(10), 5321-5326.
- Fadhilah, F. N., Istiq, N., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif (Pointif) Berbantuan Canva Pada Materi Kalimat Efektif*. 13(10), 2640-2654.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hartono, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 198-209. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.72>
- Marlina, R., & Ain, S. Q. (2025). *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 9(May), 1625-1636. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7119>
- Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Ragil, N., &

- Wardhana, P. (2025). *Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Point Interaktif untuk*. 2(1), 82–88.
- Noviani, D. (2023). *Perkembangan Pendidikan di Indonesia*. 1(5), 1–10.
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV*. 8.
- Putra Hakiki, I., Istiningasih, S., Erfan, M., & Nikmah Rahmatih, A. (2024). Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar Pada Pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- R. Hake, R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <http://link.aip.org/link/?AJPIAS/66/64/1%5Cpapers2://publication/doi/doi:10.1119/1.18809%5Cnhttp://www.mendeley.com/research/interactive-engagement-versus-traditional-methods-a-six-thousand-student-survey-of-mechanics-test-data-for-introductory-physics-cour>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Rizkiyanti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., Alhani, S., & Asri, J. (2024). Pendidikan Indonesia Masih Buruk? *Journal Of Information Systems And Management*, 03(02), 35–38. <https://jisma.org/>
- Rizky Aulia Rahmani, M. A. (2022). *Efektioitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi Rizky Aulia Rahmani 1*, Muhammad Abduh 2. 6(2), 2456–2465.
- Robert Budi Laksana, M. P. R. (2022). Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Karya Kolase Kelas Iv. *Journal Of Educational Review And Research*, 6(1), 10–16.
- Sabaruddin. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49.
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., Kadek, N., & Rahmadani, A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209.
- Setiawan, R., Septian, R. Y., Utara, M. S., Belajar, H., & Pembelajaran, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Terhadap Pemanfaatan Media Powerpoint*. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2832–2837.
- Setiyorini, S. R., & Setiawan, D. (2023). Perkembangan Kurikulum Terhadap Kualitas Pendidikan di Indonesia. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan/JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 1–12.
- Sidauruk, S. M., Silalahi, M. V., Pasaribu, S., Belajar, H., & Interaktif, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, April, 10–14. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3768>
- Sofyan, M. A., & Ridwan, F. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 15(1), 63–71. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i1.752>
- Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(2), 3272–3282.
- Tangkas, I. M., Wirawan, A., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852%0A>
- Taty Rosiana Koroh, Tresly Y.N. Adoe, T. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Siswa Kelas V Di Sd Inpres Perumnas 2 Kota Kupang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Tri, A. A. B., Antara, R., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V di SD N 6 Dauhwaru. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 91–99. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.324>
- Uma sekaran, R. B. (2015). Metode Penelitian Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Issue 17). [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Umiroh, Diana Ayu Rostikawati, S. R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V Sdn Tirtayasa 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 312–316.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.

<https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>

- Wurdianto, K., Juwita, D. R., & Wisman, Y. (2024). Sistem Pendidikan Di Indonesia (Antara Keinginan dan Realita). *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 1-11.
- Yona Saputri, S. Q. A. (2024). PENGARUH *Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.