

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS CANVA MATERI EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**Nadhim Asyrof¹, Lita Erdiana², Budhi Rahayu Sri Wulan³**Universitas PGRI Delta Sidoarjo^{1,2,3}e-mail: nadhimasyrof027@gmail.com¹ litaerdianastkip.sda@gmail.com²
Brswulan@gmail.com³

Diterima: 21/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 7/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang variatif dan belum interaktif sehingga berimplikasi pada rendahnya motivasi serta pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media *PowerPoint* berbasis Canva materi ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi ahli materi, serta instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas V SDN Balongdowo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dan validasi ahli materi mencapai 92%, yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 68,94 meningkat secara signifikan menjadi 92,35 pada nilai rata-rata *posttest*, dengan perolehan skor *N-gain* sebesar 0,7537 yang tergolong dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media *PowerPoint* berbasis Canva materi ekosistem terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Canva, hasil belajar, IPAS, media pembelajaran, PowerPoint***ABSTRACT**

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade elementary school students in the science and social studies (IPAS) subject on ecosystem topics, which had not met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This condition was triggered by the conventional learning media utilized, which lacked variation and interactivity, thereby resulting in low student engagement and conceptual understanding. This study aimed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of Canva-based PowerPoint media on ecosystem topics to improve student learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The data collection instruments comprised media expert validation sheets, material expert validation sheets, and achievement tests consisting of pretest and posttest questions. The research subjects were 17 fifth-grade students at SDN Balongdowo in the even semester of the 2025/2026 academic year. The results indicated that media expert validation achieved 94% and material expert validation reached 92%, both categorized as highly valid. The students' average pretest score of 68.94 increased significantly to a posttest

average score of 92.35, yielding an N-gain score of 0.7537 in the high category. Consequently, Canva-based PowerPoint media on ecosystem material is proven feasible and effective for enhancing elementary school students' learning outcomes.

Keywords: *Canva, IPAS, learning media, learning outcomes, PowerPoint*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, siswa diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa mencapai kemandirian belajar dengan memperluas cakrawala pengetahuan, kecakapan kognitif, dan sikap positif (Pratiwi et al., 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sektor pendidikan beradaptasi dengan inovasi pembelajaran digital secara adaptif. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di kelas dapat memfasilitasi terciptanya suasana belajar yang kondusif, dinamis, serta relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Penyelenggaraan proses pembelajaran yang bermutu berperan penting dalam mewujudkan keberhasilan belajar siswa secara holistik. Melalui pembelajaran yang terarah, siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk mengonstruksi pemahamannya dan mengasah kecakapan berpikir kritis. Prestasi akademik yang diperoleh siswa sering kali dijadikan parameter utama dalam menilai efisiensi dan efektivitas pengelolaan pembelajaran oleh pendidik di kelas. Namun demikian, keberhasilan pencapaian hasil belajar sangat ditentukan oleh ketepatan guru dalam memilih serta memanfaatkan sumber dan media ajar. Oleh karena itu, pengintegrasian media interaktif menjadi suatu keharusan guna mencegah kejenuhan belajar serta mengoptimalkan penguasaan materi pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Balongdowo, diperoleh fakta empiris bahwa capaian belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Khususnya pada materi ekosistem, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan batas ketuntasan nilai 75. Dari populasi 17 siswa, tercatat sebanyak 13 siswa (76%) memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan dengan rata-rata kelas hanya mencapai angka 60. Sebaliknya, baru terdapat 4 siswa (24%) yang mampu melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Kendala ini bermula dari keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru, di mana kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan buku teks tematik semata. Akibatnya, pemahaman konsep siswa terhadap jejaring rantai makanan serta interaksi biotik-abiotik menjadi sangat dangkal dan mekanistik.

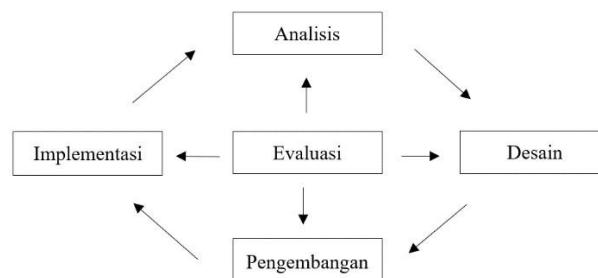
Untuk mengurai permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi strategis berupa pengembangan media presentasi interaktif *PowerPoint* berbasis aplikasi Canva. Pemilihan aplikasi Canva didasarkan pada ketersediaan fitur desain grafis yang kaya, dinamis, dan mudah dipadukan ke dalam format presentasi proyektor (Putra et al., 2024). Materi ekosistem yang bersifat abstrak dan kompleks memerlukan visualisasi konkret melalui perpaduan teks, gambar berwarna, rekaman audio, dan animasi kontekstual agar mudah dipahami siswa usia sekolah dasar. Penyusunan media diselaraskan secara teliti dengan karakteristik kognitif anak usia operasional konkret guna menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Ketersediaan latihan interaktif dan fitur kuis (*quiz*) di dalam media dirancang secara khusus untuk meningkatkan partisipasi aktif serta memperbaiki pencapaian akademik siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan kebermanfaatan aplikasi Canva dalam memperbarui media pengajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2024) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis Canva mampu menarik perhatian siswa serta menstimulasi daya kreativitas dalam menyerap informasi pembelajaran. Dalam kajian lain, Fauziah et al. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan media *PowerPoint* yang dirancang melalui Canva terbukti efektif dalam mempermudah visualisasi materi abstrak di jenjang pendidikan dasar. Penggunaan media digital berbasis presentasi ini juga dilaporkan berkontribusi nyata terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas V sekolah dasar (Putri et al., 2023). Temuan-temuan tersebut membuktikan bahwa perpaduan platform desain Canva dan format *PowerPoint* memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Meskipun kajian mengenai media presentasi sudah banyak dilakukan, kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi fitur animasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) generator Veo3 ke dalam slide *PowerPoint* berbasis Canva. Pemanfaatan inovasi kecerdasan buatan ini menghasilkan simulasi gerak biota ekosistem yang realistis dan dilengkapi dengan narasi audio pendukung. Keberadaan elemen audiovisual yang bergerak nyata memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan media visual statis pada umumnya. Fokus kajian ini tidak hanya menonjolkan aspek estetika grafis, tetapi juga menguji validitas kelayakan media dan dampaknya secara langsung terhadap kenaikan capaian belajar kognitif siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kelayakan media *PowerPoint* berbasis Canva materi ekosistem dalam pembelajaran IPAS kelas V SD, dan (2) menganalisis efektivitas media tersebut terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut (Syahid et al., 2024). Model pengembangan yang diimplementasikan adalah model ADDIE yang terstruktur ke dalam lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Adeoye et al., 2024). Prosedur ADDIE dipilih karena tahapan kerjanya tersusun secara runtut, fleksibel, serta memfasilitasi evaluasi formatif pada setiap fasenya guna menjamin kualitas produk akhir (Azizah & Susanti, 2023). Alur pelaksanaan pengembangan dengan kerangka model ADDIE dalam penelitian ini digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian ini adalah 17 orang siswa kelas V SDN Balongdowo, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Komposisi subjek terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan dengan rentang usia yang relatif seragam. Seluruh siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fasilitas ruang

kelas dan kurikulum yang setara tanpa adanya diskriminasi perlakuan. Tidak ada siswa berkebutuhan khusus dalam kelompok amatan sehingga homogenitas kemampuan awal siswa terjaga dengan baik. Keseragaman latar belakang ini memperkuat derajat validitas internal selama pelaksanaan uji coba produk.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan secara komprehensif dengan menggunakan instrumen nontes dan tes. Instrumen nontes berupa lembar angket validasi skala Likert yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memverifikasi kelayakan produk sebelum diuji di lapangan. Sementara itu, instrumen tes berupa instrumen *pretest* dan *posttest* yang memuat 10 soal pilihan ganda, 5 butir isian singkat, dan 5 soal uraian berbasis materi rantai makanan dan ekosistem. Tes hasil belajar telah melalui uji validitas butir dan reliabilitas guna menjamin ketepatan instrumen pengukuran. Dokumentasi aktivitas kelas dan observasi partisipatif difungsikan sebagai data pendukung untuk merekam keterlibatan siswa sepanjang proses belajar.

Analisis kelayakan media dihitung dari data lembar validasi dengan mengonversikan skor perolehan ke dalam persentase tingkat ketercapaian. Perhitungan koefisien persentase validitas mengacu pada formula rasio perolehan skor terhadap skor ideal maksimum yang dikemukakan oleh Setiadi et al. (2010). Persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Kelayakan Ahli

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
< 40%	Kurang Valid	Tidak layak, perlu revisi
41% – 60%	Cukup Valid	Kurang layak, perlu revisi
61% – 80%	Valid	Layak, tidak perlu revisi
81% – 100%	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi

Selanjutnya, efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dihitung dengan analisis *gain* ternormalisasi (*normalized gain* atau *N-gain*) (Supriadi, 2021). Skor *N-gain* dihitung menggunakan formula:

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan: S_{post} adalah skor rata-rata *posttest*, S_{pre} adalah skor rata-rata *pretest*, dan S_{maks} adalah skor maksimum ideal (100). Tingkat keberhasilan peningkatan prestasi belajar siswa diinterpretasikan berdasarkan rentang kriteria *N-gain* pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Efektivitas Indeks N-Gain

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran diselesaikan melalui lima tahapan model ADDIE yang menghasilkan media *PowerPoint* interaktif berbasis Canva materi ekosistem.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan menggali informasi langsung mengenai kendala pembelajaran IPAS kelas V di SDN Balongdowo. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak pasif, jenuh, dan kurang fokus ketika materi pelajaran diterangkan.

Ketiadaan media ajar digital interaktif menyebabkan konsep ekosistem yang mencakup jejaring energi biotik dan abiotik sukar dipahami secara nyata. Siswa hanya mengandalkan buku bacaan tematik yang menyajikan visual statis tanpa adanya animasi pendukung. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan memvisualisasikan materi secara jelas.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti merumuskan kerangka media (*storyboard*) dan desain tata letak materi dengan memanfaatkan platform Canva. Desain visual dipilih secara saksama dengan perpaduan warna yang cerah, tipografi yang mudah dibaca siswa, serta ikon grafis bertema lingkungan hidup. Komponen media mencakup ringkasan materi, simulasi rantai makanan berbasis animasi Veo3, serta kuis interaktif untuk memvalidasi pemahaman mandiri siswa. Seluruh format keluaran dari Canva disinkronisasikan ke dalam bentuk dokumen *PowerPoint* (.pptx) interaktif agar dapat dioperasikan secara lancar melalui perangkat komputer maupun layar sentuh interaktif (*Interactive Flat Panel* / IFP). Contoh visualisasi struktur antarmuka media *PowerPoint* berbasis Canva disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Tata Letak Media PowerPoint Berbasis Canva

Gambar 1 memperlihatkan antarmuka presentasi interaktif yang dirancang dengan navigasi yang mudah bagi siswa sekolah dasar. Susunan tombol menu memberikan kebebasan eksplorasi materi secara mandiri maupun klasikal. Penempatan elemen visual didesain agar memusatkan konsentrasi siswa pada penjelasan inti mengenai ekosistem. Tampilan interaktif ini memudahkan guru dalam memandu alur berpikir siswa secara bertahap dan menyenangkan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi realisasi produksi media dan pelaksanaan validasi kelayakan oleh para ahli. Produk yang selesai dirakit kemudian diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk ditinjau kelayakan desain serta kebenaran konsep sainsnya. Setiap masukan perbaikan dijadikan dasar revisi format media sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian. Hasil penilaian validasi oleh ahli media dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian			Skor Perolehan	Skor Maksimal	Kategori
1	Kemudahan	Pengoperasian		4	5	Baik
2	Kecepatan	Respon dan Performa Media		5	5	Sangat Memuaskan
3	Kompatibilitas Perangkat			5	5	Sangat Memuaskan

4	Ketepatan dan Kehalusan Animasi	4	5	Baik
5	Kualitas Resolusi Visual dan Gambar	5	5	Sangat Memuaskan
6	Keterbacaan Tipografi (<i>Readability</i>)	4	5	Baik
7	Keserasian Komposisi Warna	5	5	Sangat Memuaskan
8	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	5	5	Sangat Memuaskan
9	Kelayakan Tata Bahasa dan Komunikasi	5	5	Sangat Memuaskan
10	Daya Tarik dan Stimulasi Motivasi	5	5	Sangat Memuaskan
Total	Skor Keseluruhan	47	50	Sangat Valid (94%)

Data pada Tabel 3 mengindikasikan bahwa ahli media memberikan skor total sebesar 47 dari nilai maksimal 50, yang setara dengan persentase 94%. Skor ini berada pada rentang 81%–100% yang berarti media berkualifikasi sangat valid dan sangat layak digunakan tanpa revisi substantif. Aspek kinerja teknis, resolusi gambar, dan keselarasan warna memperoleh skor maksimal. Sementara itu, kelayakan materi pembelajaran dinilai oleh ahli materi sebagaimana tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Kategori
1	Kebenaran dan Kelayakan Materi	5	5	Sangat Memuaskan
2	Keruntutan Sistematika Pembahasan	5	5	Sangat Memuaskan
3	Kesesuaian Perkembangan Kognitif Siswa	5	5	Sangat Memuaskan
4	Kemudahan Navigasi Konsep	4	5	Baik
5	Daya Tarik Penyajian Konten	4	5	Baik
6	Kesesuaian Tingkat Kesukaran Soal	4	5	Baik
7	Kontekstualisasi dengan Lingkungan Anak	5	5	Sangat Memuaskan
8	Kejelasan Pemahaman Konsep Ekosistem	5	5	Sangat Memuaskan
9	Akurasi Keilmuan Sains Dasar	5	5	Sangat Memuaskan
10	Relevansi Ilustrasi terhadap Teks	4	5	Baik
Total	Skor Keseluruhan	46	50	Sangat Valid (92%)

Berdasarkan Tabel 4, hasil telaah ahli materi menghasilkan akumulasi skor 46 dari skor maksimum 50, atau mencapai persentase kelayakan 92%. Tingkat pencapaian ini menempatkan substansi materi media pada kategori sangat valid dan layak diujicobakan dalam pembelajaran. Kedua validator menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* berbasis Canva memiliki konstruksi yang kokoh, baik dari dimensi rekayasa media maupun ketepatan konsep ilmiah IPAS. Rata-rata gabungan persentase kelayakan dari kedua validator mencapai 93% yang membuktikan kelayakan produk secara menyeluruh.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan uji coba pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar nyata di kelas V SDN Balongdowo dengan 17 orang siswa. Pertemuan diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) guna merekam pemahaman awal siswa seputar ekosistem sebelum intervensi diterapkan. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan menampilkan slide *PowerPoint* Canva berbantuan animasi AI Veo3 pada panel layar sentuh kelas. Siswa diarahkan untuk berinteraksi dengan media secara aktif, menjawab kuis tertera, dan melakukan diskusi terbimbing mengenai rantai makanan. Pada akhir pertemuan, siswa diberikan tes evaluasi akhir (*posttest*) dengan kisi-kisi soal yang setara dengan instrumen *pretest*.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah melalui perlakuan. Peneliti membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dari 17 siswa untuk mengukur signifikansi perbaikan hasil belajar. Rekapitulasi perolehan nilai hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas V SDN Balongdowo

No	Inisial Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain Skor
1	AWT	69	88	19
2	AA	67	96	29
3	AW1	72	89	17
4	AW2	60	90	30
5	DKK	73	89	16
6	MFA	76	90	14
7	MAR	69	94	25
8	MAAA	70	100	30
9	MDF	70	92	22
10	MFAA	65	95	30
11	ODA	72	92	20
12	RAS	61	90	29
13	STT	72	96	24
14	VPL	67	93	26
15	ABF	72	89	17
16	SRA	67	94	27
17	FHS	70	93	23
Rata-rata		68,94	92,35	23,41

Penjelasan data pada Tabel 5 memperlihatkan adanya lompatan hasil belajar yang nyata pada seluruh siswa setelah menggunakan media *PowerPoint* berbasis Canva. Nilai rata-rata tes awal siswa yang semula hanya mencapai 68,94 melonjak menjadi 92,35 pada tes akhir, mencatatkan peningkatan rata-rata sebesar 23,41 poin. Seluruh siswa (100%) berhasil melampaui ambang batas KKTP yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Berdasarkan data nilai

tersebut, perhitungan uji *N-gain* menghasilkan nilai indeks rata-rata sebesar 0,7537. Mengacu pada kriteria efektivitas *N-gain*, capaian 0,7537 ($g > 0,7$) termasuk dalam kategori tinggi, yang membuktikan efektivitas media secara meyakinkan.

Pembahasan

Kelayakan media *PowerPoint* berbasis Canva materi ekosistem telah teruji secara objektif melalui tahapan penilaian para ahli. Ahli media memberikan persentase kelayakan 94% dan ahli materi memberikan persentase 92%, dengan rerata validitas mencapai 93% (kategori sangat valid). Tingginya validitas ini disebabkan oleh desain media yang rapi, navigasi slide yang responsif, serta akurasi representasi materi sains. Kehadiran simulasi gerak berbasis animasi kecerdasan buatan Veo3 mampu mengilustrasikan perpindahan energi pada tingkat trofik rantai makanan secara visual dan nyata. Hal ini memudahkan siswa memahami materi yang selama ini sulit diimajinasikan hanya dengan membaca teks buku konvensional. Selain itu, integrasi elemen visual dinamis ini terbukti meningkatkan antusiasme peserta didik yang sebelumnya jarang berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis video dalam rutinitas kelas (Dheadema et al., 2023; Febriyanto et al., 2025; Hilmiyati et al., 2024; Inayah & Suryaman, 2026).

Keberhasilan peningkatan hasil belajar diperkuat oleh temuan empiris pada evaluasi *pretest* dan *posttest*, di mana nilai rata-rata siswa naik dari 68,94 menjadi 92,35. Perolehan indeks *N-gain* sebesar 0,7537 menempatkan efektivitas media ini pada kategori tinggi. Lompatan capaian ini membuktikan bahwa penggunaan media presentasi interaktif mampu mengubah atmosfer belajar menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered*). Siswa tidak lagi pasif mendengarkan keterangan guru, melainkan aktif bereksplorasi memecahkan pertanyaan melalui kuis penguatan konsep yang disisipkan di dalam slide. Keterlibatan mental dan emosional yang terbangun selama pembelajaran memperkuat daya ingat kognitif siswa dalam jangka panjang. Implementasi media berbasis digital ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan platform visual seperti Canva efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui representasi grafis yang sederhana namun komprehensif (Citradevi, 2023; Illahi & Darmawan, 2025; Rosilawati et al., 2026; Suarni et al., 2026; Yulistiana et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan ilmiah terdahulu yang dilakukan oleh Fauziah et al. (2025), yang menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva secara nyata meningkatkan efektivitas transmisi materi ajar di kelas sekolah dasar. Dalam studi yang berfokus pada dinamika afektif, Hamdia dan Dafit (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan presentasi visual Canva terbukti efektif memicu minat dan antusiasme belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Putri et al. (2023) membuktikan bahwa pengembangan media presentasi interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Begitu pula penelitian Maria et al. (2025) menegaskan bahwa kemudahan operasional serta kekayaan elemen visual media interaktif berbasis Canva mampu merangsang daya nalar siswa dalam membedah konsep pelajaran tematik secara komprehensif. Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu mengalihkan paradigma pembelajaran dari metode ceramah konvensional menuju pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif (Amellia et al., 2026; Arnanto et al., 2025; Herawati et al., 2025; Inayah & Suryaman, 2026; Kurniawan et al., 2024; Sue et al., 2026).

Kelebihan utama dari produk media ini bertumpu pada kemampuan mengolaborasikan materi kurikulum IPAS ke dalam format teknologi presentasi yang adaptif. Animasi visual dan latihan terbimbing yang disajikan menstimulasi rasa ingin tahu siswa secara alami. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif terbukti mampu menghilangkan kebosanan belajar

yang selama ini menjadi hambatan utama di kelas. Oleh karena itu, pengintegrasian media *PowerPoint* berbasis Canva terbukti layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam penguatan kompetensi sains siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media *PowerPoint* berbasis Canva materi ekosistem dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut terbukti melalui skor validasi ahli media sebesar 94% dan validasi ahli materi sebesar 92%, dengan rata-rata total 93% yang termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68,94 pada *pretest* menjadi 92,35 pada *posttest*. Perolehan nilai *N-gain* sebesar 0,7537 menegaskan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Integrasi visualisasi Canva dan animasi interaktif terbukti menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aplikatif, dan komunikatif bagi siswa sekolah dasar. Untuk pengembangan lebih lanjut, peneliti menyarankan agar media serupa dapat diperluas pada materi pokok IPAS lainnya serta diujicobakan dengan ukuran sampel yang lebih luas di berbagai gugus sekolah. Pendidik juga disarankan untuk secara konsisten memanfaatkan platform desain digital guna merancang alat bantu pembelajaran inovatif yang sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Amellia, P., Gunawan, H., & Toyib, M. (2026). Pengembangan video animasi berbasis Canva pada materi kebijakan moneter untuk siswa kelas XI SMA Sriguna. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(4), 2752–2764. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.15224>
- Arnanto, G. C., Wahrini, R., Singkerru, H., Soiswaty, D. P., & Samad, P. I. S. (2025). Penguatan literasi teknologi guru melalui penerapan Canva untuk pengembangan bahan ajar interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 330–335. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949>
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media pembelajaran berbasis Canva dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1162–1169. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5411>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: Seberapa efektif? Sebuah studi literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dheadema, S. A., Muharini, R., Rasmawan, R., Enawaty, E., & Lestari, I. (2023). Video animasi sebagai media pembelajaran pada materi hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(2), 116–123. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i2.40212>
- Fauziah, A. P., Reinita, Wahyuni, E., & Adrias, Y. (2025). Efektivitas media *PowerPoint* interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen kebhinekaan di kelas IV sekolah dasar Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1), 104–116.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45929>
- Febriyanto, A. Y. A., Subiyantoro, H., & L, A. H. (2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa materi perubahan sosial budaya. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 885–895.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537>
- Hamdia, F., & Dafit, F. (2025). Pengaruh media PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 023 Pandau Jaya. *Elementary Journal*, 8(2), 296–306.
<https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej/article/view/3223>
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Kajian kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102–112.
<https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.4694>
- Hilmiyati, F., Nafsi, A. G., & Sabri, S. (2024). The development of Canva-based animated videos to improve critical thinking skills of elementary/Islamic elementary school students in science classes on human digestive system materials. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 27–37. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i1.28770>
- Illahi, P. R., & Darmawan, D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi siklus air di kelas V SDN 2 Ciudian Kecamatan Singajaya. *Syntax Idea*, 7(4), 552–558.
<https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12840>
- Inayah, L., & Suryaman, M. (2026). Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris: Studi kasus visualisasi materi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 6(4), 3373–3380. <https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.15287>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Maria, O., Samosir, R., Putri, R. A., Adrias, A., & Putri, A. (2025). Penggunaan media interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(3), 1–7. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/2111>
- 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. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4906–4916. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7869>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Setiawan, A. M. (2024). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3581–3590. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8112>
- Putri, D. S. A., Erdiana, L., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kelas V tema 9 subtema 3. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10742–10748.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3050>
- Rosilawati, L., Hindriana, A., & Ismail, A. Y. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan Canva pada materi pewarisan sifat untuk meningkatkan

- hasil belajar siswa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(3), 2488–2495. <https://doi.org/10.51878/science.v6i3.14496>
- Setiadi, H., Mahdiansyah, M., & Suryanto, S. (2010). *Panduan evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang Kemendikbud.
- Suarni, S., Muthmainnah, M., Zulfianis, Z., & Sari, S. M. (2026). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Geografi SMA. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 1936–1946. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2483>
- Sue, M., Bumulo, F., Toralawe, Y., Bahsoan, A., & Damiti, F. (2026). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 846–854. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10741>
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Pustaka Setia.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Yulistiana, Y., Ardini, M. A., Kameswari, D., Parwati, E. D., & Nurannisa, I. (2025). PKM pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva pada pembahasan biologi. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 3(6), 150–159. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v3i6.1731>