

## **PENERAPAN MEDIA POWER POINT MENGGUNAKAN CANVA PADA KELAS V SD NEGERI NO 173642 HASAHATAN**

**Dewi Afriany Susanti<sup>1)</sup>, Seli Aprianti<sup>2)</sup>, Renata Enalia Purba<sup>3)</sup>, Via Saberina Kacaribu<sup>4)</sup>**

<sup>1)2)3)4)</sup>Universitas Quality, Indonesia

*Corresponding author: syarif.hussein.sirait@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media power point menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar Pelajaran PKN pada siswa SD negeri no 173642 Hasahatan semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif dengan metode studi pustaka, yaitu diperoleh dari beberapa literatur yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Sampel penelitian berjumlah 24 orang uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa dengan menggunakan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa rata-rata persentase yang tertinggi dari uji coba siswa adalah persentase SL (sangat layak ) dengan perolehan persentase 90,23%. Maka media pembelajaran berbasis elektronik dari uji coba siswa dinyatakan sangat layak untuk digunakan guna membantu guru untuk menyelesaikan masalah Pemahaman materi ajar siswa. di SD No 173642 Hasahatan.

**Kata Kunci: Penerapan, Media Power Point, Berbasis Canva**

### **ABSTRACT**

This research aims to determine the effect of applying Power Point media using the Canva application to improve learning outcomes in PKN lessons for students at state elementary school No. 173642 Hasahatan, even semester of the 2023/2024 academic year. The type of research is descriptive research with a library study method, which is obtained from several literatures related to the problem being researched. The research sample consisted of 24 field trials conducted on students using student response questionnaire sheets. Based on the calculation results, the highest average percentage of students' trials was the SL percentage (very feasible) with a percentage gain of 90.23%. So electronic-based learning media from student trials was declared very suitable for use to help teachers solve problems in understanding students' teaching materials. at SD No. 173642 Hasahatan.

**Keywords: Implementation, Power Point Media, Canva Based**

## PENDAHULUAN

Microsoft Office *Powerpoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun presentasi yang efektif dan profesional, dan juga mudah. Media *powerpoint* bisa membantu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *powerpoint* akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termaksud clipart yang menarik dan mudah di tampilkan di layar monitor. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa adanya animasi dalam media pembelajaran akan dapat memotivasi siswa dan juga sesuai karakter anak SD yang menyukaai belajar sambil bermain pembelajaran yang menarik dan informatif dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis. Canva menyediakan berbagai macam template dan fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan informatif. Berdasarkan hasil observasi peneliti Saat ini, masih banyak guru SD No 173642 Hasahatan yang belum menggunakan media pembelajaran power point berbasis canva dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media PPT sebagai media pembelajaran, serta keterbatasan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui tentang media pembelajaran PPT menggunakan Canva pada kelas V di SD No. 173642 Hasahatan Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki beragam fitur menarik. Platform ini

memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai macam desain audio visual, termasuk media ppt sebagai media pembelajaran.<sup>2</sup> Pema pembelajaran menggunakan Canva di kelas V SD memiliki beberapa potensi dan manfaat: Pertama, video pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang abstrak atau kompleks. Hal ini karena video dapat menyajikan informasi secara visual dan audio, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Kedua, media pembelajaran power point dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. audiovisual yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, di luar waktu belajar di kelas. Ketiga, video pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi. Dalam proses pembuatan media pembelajaran, siswa dapat belajar untuk bekerja sama, bertukar ide, dan menyelesaikan masalah. Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik SD No.173642 Hasahatan Pada kelas V yang akan diulas pada penelitian ini adalah hasil penelitian tentang penggunaan Canva dan manfaatnya dalam pembelajaran, serta bagaimana mendesain presentasi dan video pembelajaran.

### A. Pendekatan Pemecahan Masalah

Pendekatan pemecahan masalah dalam penelitian ini di lihat berdasarkan penemuan masalah ketika melakukan kegiatan observasi dia awal antara lain adalah Kesulitan guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam

hal ini pendekatan yang dilakukan adalah Guru perlu diberikan pelatihan dan pengembangan yang berkelanjutan tentang penggunaan media pembelajaran. Kemudian Keterbatasan sarana dan prasarana, yang ada disekolah sebaiknya Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran. Sehingga perlunya dukungan dari pihak sekolah, untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran.

### **TINJAUAN PUSTAKA**

segala sesuatu yang menjembatani penyaluran ide disebut dengan media. Media berarti sebagai mediator guna menyampaikan dan menyalurkan ide. Media juga sebagai sarana komunikasi yang dapat menyajikan informasi dan sebagai pelengkap sistem pembelajaran tradisional yang bercondong ke metode ceramah. Peran penting media pada proses pembelajaran mampu berperan dan memungkinkan siswa mengalami objek/peristiwa yang ada di masa lalu, mempermudah siswa untuk mengamati hal yang sulit dijumpai, serta mempermudah siswa memahami secara jelas objek/hal yang sulit diamati. Media ini bisa berupa audiovisual, visual, 3D dll. mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah batas dari media sebagai perantar yang mentransmisikan informasi antara sumber dan audien. Media Pembelajaran adalah sumber atau alat yang dimanfaatkan sebagai penyalur informasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan. Pemanfaatan teknologi kegiatan belajar mengajar menyebabkan munculnya media pembelajaran menjadi lebih kompleks dan terintegrasi dengan komputer, seperti film, video, sistem distribusi elektronik, buku dan media cetak, media audio, multimedia, dan video interaktif. Video merupakan media

penyampaian informasi yang paling dinamis dan efektif. Hal ini dikarenakan video memadukan unsur audio dan visual dalam satu tempat. Keunggulan yang dimiliki video, yaitu kreasi yang tidak bergantung pada pembelajaran, komunikasi dan dapat dilihat ulang, menampilkan detail dan hal-hal yang kompleks, mengulang, memperlambat, bahkan memperbesar dan membandingkan dua atau lebih adegan secara bersamaan. Terdapat banyak jenis video pembelajaran antara lain, video instruksional yang direkam secara langsung, video materi yang disampaikan guru melalui webcam, video presentasi menggunakan power point yang dilengkapi dengan suara pada saat slide show, dan video ceramah interaktif. Kecanggihan teknologi sangat menguntungkan bagi seorang pendidik terutama dalam media pembelajaran. Tidak hanya siswa yang pandai mengakses internet, seorang guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi yang ada. Video pembelajaran merupakan salah satu media alternatif yang dipilih oleh guru untuk mempermudah menyampaikan materi selama pembelajaran jarak jauh karena dinilai lebih efektif dan mampu memvisualkan dengan menggunakan suara dan gambar serta dapat diputar ulang oleh siswa. Aplikasi Canva merupakan sebuah perangkat lunak untuk mendesain berbagai poster, presentasi, logo dan sebagainya. Canva juga menyediakan berbagai template gratis dan berbayar yang dapat dengan mudah digunakan bagi pemula. Tidak hanya itu, fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Canva juga sangat mudah dipelajari dan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Hasil dari desain yang dibuat bisa langsung diunduh maupun disebar luaskan melalui link yang dibagikan oleh guru. Siswa juga dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat bahan presentasi maupun membuat

poster.

#### A. *State of the art dan Kebaruan*

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar telah banyak diteliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Video pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam penelitian ini kebaruan yang dilakukan adalah penggunaan video pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi canva yang didesain menarik dan inovatif yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh siapa saja. Canva menyediakan berbagai macam template dan alat yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan informatif. Desain dibuat oleh peneliti dengan memasukkan materi pelajaran kemudian pengerjaan soal dalam bentuk games serta penilaian yang dilakukan diakhir pembelajaran. sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengedukasian dapat berjalan dengan lancar jikalau terdapat prasarana yang memadai. Komponen penyongsong pendidikan beraneka ragam bukan hanya faktor internalnya juga bisa melalui dorongan dari luar berupa peralatan-peralatan pelengkap Yang ada di sekolah . Mengapa demikian, Jadi setiap sekolah diharapkan mampu memenuhi sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Dengan begitu maka akan muncul dan terciptalah tujuan pendidikan yang sudah lama diimpikan.

Pembelajaran di SD Negeri No 1No 173642 Hasahatan sudah menerapkan penggunaan

alat ataupun media pendukung pembelajaran layaknya aplikasi Canva, namun belum begitu mendominasi. Seperti penggunaan powerpoint saat pembelajaran berlangsung, disana pengajar melatih kemahiran dalam belajar mengajar dari peserta didik. Namun demikian di saat proses pembelajaran berlangsung masih dengan penerapan kuno atau masih dengan penjabaran dari para guru. Mungkin hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman pendidik tentang media-media pendukung pembelajaran tersebut dan minimnya alat media pada sekolah tersebut. Dilihat dari ketertarikan dan minat peserta didik penggunaan media pendukung sangat mendukung dan mampu meningkatkan mutu belajar mengajar di sekolah. Jadi diharapkan kepada masyarakat sekolah mampu berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang sudah serba berbasis digital, dan mampu menyesuaikan dengan teknologi yang sudah semakin berkembang.

Pembelajaran yang dilaksanakan SDN No 173642 Hasahatan memanfaatkan aplikasi canva sebagai acuan dalam pembuatan materi pembelajaran. Situasi ini mengharuskan semua pihak mulai dari guru dan peserta didik harus mampu beradaptasi dalam menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ingin dikembangkan pada aplikasi canva, sehingga respon peserta didik pada metode pembelajaran seperti ini pun cukup beragam. Penilaian pembelajaran digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sudah sejauh mana pemahamannya terhadap memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Namun dengan adanya media guru lebih cepat untuk sistem penilaian dikarenakan guru lebih cepat melihat siswa yang aktif dan cepat mengerti. dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik. Hasil yang didapat guru setelah dibandingkan pembelajaran biasanya dengan metode ceramah sangat lah jauh dibandingkan menggunakan media elektronik, siswa lebih aktif, cepat mengerti, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selanjutnya pada uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa dengan

menggunakan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa rata-rata persentase yang tertinggi dari uji coba siswa adalah persentase SL (sangat layak ) dengan perolehan persentase 90,23%. Maka media pembelajaran berbasis elektronik dari uji coba siswa dinyatakan sangat layak untuk digunakan guna membantu guru untuk menyelesaikan masalah Pemahaman materi ajar siswa.

#### **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil perhitungan bahwa rata-rata persentase yang tertinggi dari uji coba siswa adalah persentase SL (sangat layak ) dengan perolehan persentase 90,23%. Maka media pembelajaran berbasis elektronik dari uji coba siswa dinyatakan sangat layak untuk digunakan guna membantu guru untuk menyelesaikan masalah Pemahaman materi ajar siswa. di SD No 173642 Hasahatan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Curere*, 4(1), 33-42.
- Pustekkomdik. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian dan Manfaatnya*
- Rohani, Ahmad. (2007). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Aneka Cipta
- Moh Nasir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghali Indonesia, 1988) h. 63.
- Mardalis, *Metode Penelitian Pendekatan Suatu Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)