

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBANTU CANVA
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SDN 182 PEKANBARU**

Yona Saputri¹, Siti Quratul Ain²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

¹yonasaputri@student.uir.ac.id, ²quratulain@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of interactive PowerPoint media assisted by Canva on students' active learning in Pancasila education subjects in class IV SDN 182 Pekanbaru. The research sample consisted of thirty-one class IV students at SDN 182 Pekanbaru. The type of research used in this research is quantitative research. The analytical method used in this research is simple linear regression analysis using SPSS for Windows 22 for data processing. The findings show that the use of PowerPoint media has an influence on the active learning of students in Pancasila Education Class IV Sdn 182 Pekanbaru. This is indicated by a significance value of 0.029, meaning that the magnitude of $t < 0.05$ causes H_0 to be rejected and H_1 to be accepted. This means that the better the use of PowerPoint media used by the teacher, the better the student's learning activity will be. Based on the R Square (R^2) value, it can be said that student learning activity is influenced by the variable use of PowerPoint media by 39.2%. The other 51.8% was influenced by variables that were not explained or studied in this study.

Keywords: *active learning, powerpoint, students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Sampel penelitian berjumlah tiga puluh satu siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS for Windows 22 untuk pengolahan datanya. Hasil temuan menunjukkan bahwa Penggunaan media powerpoint memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,029 artinya besarnya $\alpha < 0,05$ sehingga menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini memiliki arti bahwa semakin baik penggunaan media powerpoint yang digunakan oleh guru, maka semakin baik pula keaktifan belajar siswa. Berdasarkan nilai R Square (R^2) ini dapat dikatakan bahwa kekaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh

variabel penggunaan media powerpoint sebesar 39,2%. Adapun 51,8% lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak dijelaskan atau tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata Kunci: keaktifan belajar, powerpoint, siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dianggap penting karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh kedudukan yang mulia dihadapan tuhan maupun dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan adalah suatu sarana yang digunakan untuk membantu manusia agar dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat dengan berbagai kegiatan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu pengajaran. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis oleh guru untuk mengorganisasi atau mengatur lingkungan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa (Fatah & Sudiyanto, 2018:56). Agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, seorang guru harus menyajikan pembelajaran yang bervariasi untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa, Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018:172).

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan alat-alat seperti gambar, foto, atau teknologi elektronik untuk menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran menurut Adam, (2015:72) merupakan suatu komponen penunjang yang

membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara optimal dan menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi antara lain: (1) menarik perhatian siswa untuk konsentrasi pada materi pelajaran, (2) untuk memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi dari media yang digunakan (3) memotivasi tindakan siswa Levie & Lentz (dalam Fatah & Sudiyanto, 2018:57).

Salah satu media pembelajaran yang menarik yang dilengkapi dengan berbagai macam ilustrasi adalah aplikasi canva. Canva merupakan platform untuk membuat desain grafis, didalam canva terdapat berbagai jenis presentasi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu, dengan canva pengguna bisa membuat berbagai macam desain yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur animasi, template yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi berupa, powerpoint, slide, mind mapping dan poster (Fitria et al., 2021). Guru yang menggunakan akun ID pelajar dapat memanfaatkan

berbagai template di canva, termasuk yang premium, tanpa perlu membayar tambahan.

Powerpoint merupakan salah satu template canva yang mampu menghasilkan tampilan dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan animasi. Powerpoint interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi dua arah berupa interaksi antara siswa dan computer (Kudsiyah, 2017). Penerapan media yang tepat akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran. Menurut Arifin (2012:17), pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif dari siswa dan guru, bukan hanya secara fisik tetapi juga secara mental, yang mendukung proses pembelajaran tanpa sekedar mengobrol atau mengalihkan perhatian. Adapun bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran seperti turut serta dalam melaksanakan tugas, terlibat dalam diskusi, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu memecahkan masalah. Siswa harus

secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman sendiri tentang materi pembelajaran, menghadapi tantangan yang diberikan dengan keberanian dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Keaktifan siswa memberikan feedback terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Arifin, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV yaitu Bapak Wawan Supriyono, S.Pd pada tanggal 6 Februari 2024 di SD Negeri 182 Pekanbaru mengenai kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru hanya terfokus pada buku pegangan dan menggunakan metode ceramah, menyebabkan siswa merasa bosan. Beberapa siswa bahkan merasa mengantuk karena kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada siang hari pukul 13.00 sampai dengan 17.30 WIB. Selain itu, terdapat ketidakmampuan guru dalam mencari media yang menarik serta kurangnya pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif. Guru belum optimal dalam menggunakan media dikarenakan sarana prasarana yang

masih kurang seperti hanya ada beberapa infocus sedangkan di SD Negeri 182 Pekanbaru memiliki 24 kelas.

Sejalan dengan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 182 Pekanbaru ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran karena siswa kelas IV memulai aktivitas belajarnya siang hari pukul 13.00 sampai dengan 17.30 WIB membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif, (2) Siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang di berikan guru dan siswa tidak mampu mengeluarkan pendapat saat di minta oleh guru, (3) Guru hanya terfokus pada buku pegangan saja dalam proses pembelajaran karena keterbatasan guru dalam mencari media dalam pembelajaran dan masih gagap dalam menggunakan media, (4) Guru sudah berusaha menggunakan metode talking stick untuk mengatasi kurangnya keaktifan siswa, namun memicu kerusuhan didalam, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif, (5) ketertarikan siswa terhadap pelajaran pendidikan pancasila sudah ada, namun aktifitas

siswa dalam proses pembelajaran belum tercapai. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media yang efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sari & Fatonah, (2022) menunjukkan penelitian bahwa proses pembelajaran yang belum maksimal dan terkesan masih menggunakan cara konvensional, tanpa menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kamza et al., (2021) hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran kurang aktif dilihat dari kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran, siswa mengalami kesulitan bekerjasama memecahkan masalah, siswa masih malu dan takut dalam mengemukakan pendapat saat melakukan diskusi kelompok dengan anggota maupun bersama-sama. Sejalan dengan Ardana et al., (2022) penggunaan media pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan adanya teknologi dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang "Pengaruh Media Powerpoint

Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experiment*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru berjumlah 31 orang.

Teknik analisis datanya ialah analisis linier sederhana untuk memprediksi besaran nilai variabel dependent yang dipengaruhi variable independent. Serta uji t menganalisis data eksperimen dengan satu kelompok yang mencakup data pretest dan posttest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dua kali pertemuan di kelas eksperimen, pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pretest* kepada siswa. Hasil *Pretest* keaktifan siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru, didapatkan skor tertinggi 39 serta terendahnya 20, mean 32,87, simpangan bakunya (SD) 3,594, serta mediannya 33,00.

Kemudian siswa diberikan *posttest* pada pertemuan kedua atau pertemuan terakhir. Hasil *posttest* keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru memperoleh hasil skor tertinggi 56, sementara terendahnya 48, nilai rata-rata atau meannya 51,65, simpangan bakunya (SD) 1,924, mediannya 51,00. Selama proses pembelajaran dikelas, peneliti menggunakan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang sudah di siapkan oleh peneliti guna menyelesaikan proses ajar mengajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah pembelajaran selesai, peneliti menyebarkan angket kembali untuk kemudian di isi oleh siswa.

1. Uji Normalitas

Tabel 1 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,77001580
Most Extreme Differences	Absolute	,111
	Positive	,111
	Negative	-,091
Test Statistic		,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji normalitas K-S/Kolmogrof Smirnov dapat diketahui nilai signifikasinya 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maknanya data di penelitian ini distribusinya normal karena nilai residualnya lebih besar dari 0,05. Hingga data dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 2 Uji Linieritas

ANOVA Table		
		Sig.
Posttest Keaktifan Belajar Siswa (Y) *	(Combined) Linearity	,607
Pretest Keaktifan Belajar Siswa (X)	Deviation from Linearity	,858
Within Groups		
Total		

Tabel 2 memperlihatkan nilai sig deviation linearity yaitu 0,858. Nilai tersebut lebih dari 0,05, disimpulkanlah terdapatnya hubungan yang linear antara variabel penggunaan media *powerpoint* dengan variabel keaktifan belajar siswa.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 3 Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Standardized		Beta	T	Sig.
	Unstandardized	ed			
		Coefficients	Coefficients		
Std.					
(Constant)	58,552	3,024		19,365	,000

Pretest					swa (Y)
Keaktifan Belajar Siswa (X)	-,210	,091	-,392	-2,298	Predictors: (Constant), Pretest Keaktifan Belajar swa (X)

a. Dependent Variable: Posttest Keaktifan Belajar Siswa (Y)

Didapatkan persamaan sesuai tabel 3 yakni:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 58,552 - 0,210 X$$

Sesuai persamaan regresi dipaparkan seperti berikut:

- a. Konstanta bernilai positif yakni 58,552 maknanya jika jika variabel Penggunaan media *powerpoint* interaktif berbantu canva menunjukkan tidak adanya perubahan atau sama dengan 0, maka keaktifan belajar siswa memiliki nilai sebesar 58,552.
- b. Koefisien X (penggunaan media *powerpoint*) yakni -0,210 dinyatakan negatif maknanya setiap peningkatan yang terjadi di variabel X penggunaan media *powerpoint* akan meningkatkannya nilai keaktifan

4. Uji T

Tabel 4 Uji Hipotesis ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	17,108	1	17,108	5,279	,029 ^b
Residual	93,989	29	3,241		
Total	111,097	30			

a. Dependent Variable: Posttest Keaktifan Belajar

Terlihat dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai signifikansi yaitu 0,029. Hal tersebut menunjukkan kurang dari 0,05. Kesimpulannya H1 diterima dan Ho ditolak maknanya Penggunaan Media *Powerpoint* interaktif berpengaruh signifikan serta positif terhadap Kekatifan Belajar Siswa.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin baik media *powerpoint* yang digunakan maka akan semakin baik juga keaktifan belajar siswa. Menurut Permatasari et al., (2022), siswa kelas IV A SD Negeri 1 Panunggalan Kecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan dapat memanfaatkan pembelajaran PPKn yang lebih aktif sepanjang tahun ajaran 2020–2021 jika memanfaatkan media PowerPoint interaktif. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran dengan cara baru dengan bantuan PowerPoint ini. Hal ini disebabkan karena media tersebut meliputi ceramah, materi pendidikan, film, dan kelompok tugas pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, peran guru

sebagai fasilitator mulai terbentuk. Kegiatan mengajar tidak lagi didominasi oleh guru. Pemanfaatan media baru untuk mempersiapkan materi diskusi kelompok selama kegiatan pendidikan menumbuhkan keterlibatan siswa dan meningkatkan tingkat partisipasi dalam tugas.

Penelitian Kusuma et al., (2022) juga memperlihatkan Penggunaan materi PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan atau keaktifan siswa pada mata kuliah IPA kelas V. Hal ini dikarenakan media PowerPoint bersifat visual, maka dapat menggugah minat juga semangat siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Hasilnya, adalah salah satu alat pembelajaran terbaik yang tersedia. Diperkuat oleh Ole et al., (2023) dimana terdapatnya korelasi yang kuat antara keaktifan belajar siswa dengan penggunaan materi pembelajaran Power Point yang berkualitas juga mendukung penelitian ini. Artinya tingginya aktivitas belajar siswa disebabkan oleh tingginya pemanfaatan materi dengan pembelajaran PowerPoint. Sebaliknya, rendahnya penggunaan materi pembelajaran PowerPoint

akan mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa.

Menurut Misbahudin (2018), power point memiliki banyak fitur yang cukup mengesankan dalam hal kemampuannya memanipulasi teks, seperti berbagai gambar, suara, dan animasi, serta memiliki efek yang dapat disesuaikan dan disesuaikan dengan preferensi pengguna. Fitur-fitur tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dengan apa yang disajikan dalam power point. Penggunaan media pendidikan tidak kalah dengan penggunaan teknologi, terutama jika menyangkut media pendidikan power-point, yang bisa sangat efektif bila digunakan di ruang kelas. Oleh sebab itu, guru dapat menggunakan media Powerpoint interaktif untuk keaktifan siswanya. Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar (Yunita & Ain, 2022).

5. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 5 Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,392 ^a	,154	,125	1,800

a. Predictors: (Constant), Pretest Keaktifan Belajar Siswa (X)

Variabel penggunaan media PowerPoint mempengaruhi aktivitas belajar siswa sebesar 39,2% sesuai nilai R Square (R²). Sebagian dari 61,8% sisanya dipengaruhi faktor-faktor yang tidak tercakup atau diteliti dalam penelitian ini.

D. Kesimpulan

Disimpulkanlah penggunaan media powerpoint memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru berdasarkan kajian teori serta hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dengan analisis deskriptif juga verifikatif menggunakan Analisis Regresi Linier Sederhana tentang Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. Ini diperlihatkan dari nilai signifikansi yakni 0,029 artinya besarnya $\alpha < 0,05$ hingga menyebabkan H_0 ditolak dan H_1

diterima. Makenya semakin baik penggunaan media powerpoint yang digunakan guru, maka semakin baiklah keaktifan belajar siswa. Berdasarkan nilai R Square (R²) diketahui keaktifan belajar siswa dipengaruhi variabel penggunaan media *powerpoint* berbantu canva sebesar 39,2%. Adapun 51,8% lainnya dipengaruhi variabel yang tidak dijelaskan atau tidak diteliti di penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Arifin, F. (2012). *Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan pecahan melalui pendekatan palkam pada siswa SD*.
- Fatah, A., & Sudiyanto, S. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa SMK

- bidang otomotif di Sleman dan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 1(1), 54–65.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., Islamiyah, M., & Teknologi, I. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal basicedu*, 5(5), 4120-4126.
- Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas Viiiid Smpn 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(01).
- Kusuma, Y. A., Muhroji., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 139-143.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1), 43-48.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Ole, A. A., Laoh, Y., & Lasut, E. M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1).
- Permatasari, G. A., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Ppkn Melalui Media Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV A di SDN 1 Panunggalan. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(1), 36-43.
- Sari., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- Yunita, N., & Ain, S. Q. (2022). Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 170 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1465.