

Development of Interactive Learning Media Based on PowerPoint and Canva for Solar System Instruction at MTsN 5 Nganjuk

Lailatul Badriyah¹, Mela Eka Nuri Cahyani*²

^{1,2}Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil, Kediri, Indonesia;

Email: melaeka15@gmail.com

Abstract


This study is motivated by the need to provide more interactive science learning that actively engages students, particularly in the topic of the Solar System, which is abstract in nature and requires visualization. The purpose of this study is to develop interactive learning media based on PowerPoint using the Canva application for seventh-grade students at MTsN 5 Nganjuk. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 22 students from class VII-H. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, and student response questionnaires. The validation results indicate a feasibility percentage of 87.5% from material experts and 89.5% from media experts, both categorized as highly feasible. The small group trial yielded a percentage of 80%, while the large group trial resulted in 73.46%, both categorized as moderately attractive. Based on these findings, the interactive learning media based on PowerPoint through Canva is considered feasible and sufficiently engaging for use in science learning. This media can enhance student engagement and facilitate the understanding of abstract concepts through clearer visualization. Therefore, it has the potential to serve as an alternative technology-based learning medium for teaching the Solar System in schools.

Article History:

Received 17 April 2026;
Accepted 27 April 2026;
Published 30 April 2026.

Keyword:

Learning Media;
PowerPoint;
Canva;
ADDIE.

© 2026 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License) 

DOI:<https://doi.org/10.47945/search>.

How to Cite:

Cahyani, M. E. N., & Lailatul Badriyah. (2026). Development of Interactive Learning Media Based on PowerPoint and Canva for Solar System Instruction at MTsN 5 Nganjuk. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 4(2), 168-178. <https://doi.org/10.47945/search.v4i2.2811>

PENDAHULUAN

Transformasi digital di bidang pendidikan mendorong sekolah untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Subroto et al., 2023). Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, adopsi teknologi tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sains yang menuntut kemampuan visualisasi, penalaran, dan pemahaman konseptual (Rustiyana, 2024). Dalam praktiknya, masih banyak sekolah yang mengalami kesenjangan antara ketersediaan perangkat digital dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang optimal. Penggunaan teknologi seringkali terbatas pada penyampaian materi secara satu arah atau sekadar pencarian informasi instan, sehingga belum berfungsi secara maksimal sebagai sarana konstruksi pengetahuan peserta didik.

Kondisi tersebut menjadi tantangan penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama pada materi yang bersifat abstrak dan dinamis seperti Tata Surya. Materi ini memerlukan kemampuan visualisasi yang baik agar peserta didik dapat memahami konsep secara utuh (Rusman, 2021; Uno, 2020). Tanpa dukungan media yang memadai, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang tidak dapat diamati secara langsung.

Materi Sistem Tata Surya mencakup berbagai konsep kompleks, seperti posisi relatif planet, gerak rotasi dan revolusi, orbit, fase bulan, serta fenomena gerhana yang sulit diamati secara langsung di ruang kelas (Khoerunnisa et al., 2026). Apabila materi tersebut disampaikan hanya melalui buku teks dan metode ceramah, peserta didik berpotensi mengalami miskonsepsi atau hanya menghafal tanpa memahami konsep secara mendalam. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis visual agar konsep-konsep tersebut dapat dipahami secara lebih konkret. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru juga berperan dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat memahami materi secara bermakna. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menegaskan bahwa guru berperan sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan evaluator dalam proses pendidikan formal. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Arsyad, 2019). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Ali et al., 2025). Pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks tanpa dukungan media yang bervariasi cenderung membuat peserta didik kurang aktif, terutama ketika menghadapi materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Zahwa et al., 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Microsoft PowerPoint interaktif yang memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik dan komunikatif (Wulandari, 2022). PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dengan menambahkan fitur seperti navigasi, kuis, animasi, dan tombol interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik (Setiawan & Septian, 2025). Dengan pemanfaatan yang tepat, PowerPoint mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai platform desain visual dapat meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran melalui penyediaan berbagai template dan elemen grafis yang menarik (Putri et al., 2022). Canva mendukung kreativitas dalam penyusunan materi serta mempermudah penyajian informasi secara visual sehingga lebih komunikatif dan mudah dipahami

(Susanto, 2025, Hanan et al., 2025). Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan kualitas visual media sekaligus keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Ilahy et al., 2025, Ratnasari et al., 2024). Dengan demikian, integrasi antara PowerPoint dan Canva berpotensi menghasilkan media pembelajaran interaktif dan memiliki kualitas visual yang baik dalam mendukung pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTsN 5 Nganjuk, diketahui bahwa pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan bahan ajar UKBM. Meskipun peserta didik diperbolehkan menggunakan perangkat telepon genggam, pemanfaatannya belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan perangkat cenderung terbatas pada pencarian jawaban secara instan tanpa diiringi dengan proses pemahaman konsep yang mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik serta kurang optimalnya pemahaman konsep, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Rahma et al. (2024), menyatakan bahwa multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPA. Wulandari (2022), juga menyatakan bahwa PowerPoint interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Yasa et al. (2021), menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar melalui penyajian materi yang lebih variatif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas visual media serta pemahaman konsep peserta didik (Setiani et al., 2024).

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan satu jenis media secara terpisah dan belum mengintegrasikan aspek interaktivitas dengan kualitas desain visual dalam satu media pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggabungkan PowerPoint interaktif dengan platform desain visual seperti Canva yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di kelas. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga memiliki kualitas visual yang baik serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan desain visual dari Canva pada materi Sistem Tata Surya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fitur interaktif PowerPoint dengan desain visual berbasis Canva dalam satu kesatuan media pembelajaran yang sistematis, serta dilengkapi dengan evaluasi berbasis digital melalui platform *Quizizz*. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu memvisualisasikan konsep abstrak lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2022). Model ADDIE dipilih karena memberikan

prosedur yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga memungkinkan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan di MTsN 5 Nganjuk dengan subjek penelitian sebanyak 22 peserta didik kelas VII-H yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian materi Sistem Tata Surya pada capaian pembelajaran kelas VII serta kebutuhan pengembangan media yang diperoleh dari hasil observasi awal. Selain peserta didik, penelitian ini melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi di kelas. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media yang dikembangkan. Sementara itu, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pada tahap implementasi.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi kebutuhan pembelajaran, pedoman wawancara dengan guru IPA, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Lembar validasi disusun menggunakan skala Likert empat tingkat yang mencakup aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, desain visual, kemudahan penggunaan, dan fungsi teknis media.

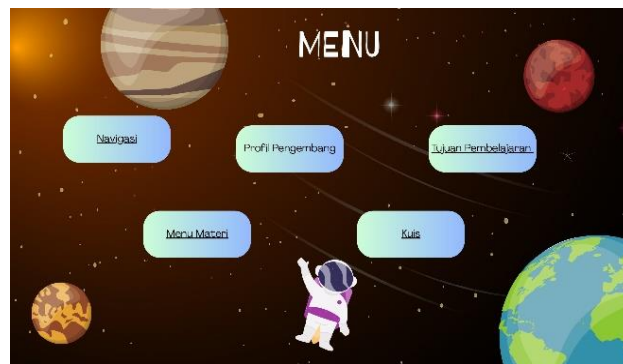
Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung. Tahap *design* meliputi perancangan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, serta perencanaan tampilan dan alur media pembelajaran berbasis PowerPoint melalui Canva. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh dari validasi ahli dan angket respon peserta didik untuk menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik diubah ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva pada materi Sistem Tata Surya. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru IPA kelas VII untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang masih terbatas pada buku paket dan bahan ajar UKBM. Akibatnya, pembelajaran berlangsung kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian peserta didik terutama pada materi Sistem Tata Surya yang membutuhkan visualisasi. Selain itu, meskipun peserta didik diperbolehkan menggunakan telepon genggam, pemanfaatannya belum sepenuhnya mendukung pemahaman konsep karena lebih sering digunakan untuk mencari jawaban secara instan. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung proses belajar.

Tahap *design* (perancangan), dilakukan dengan menyusun struktur media pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Materi disajikan dalam beberapa subtopik yang diorganisasikan dalam bentuk slide pembuka, menu utama, penyajian materi, kuis interaktif, dan penutup. Desain media memperhatikan keterbacaan, konsistensi tampilan, serta kesederhanaan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, navigasi interaktif dirancang melalui tombol “beranda”, “selanjutnya”, dan “kembali” sehingga peserta didik dapat mengontrol alur pembelajaran secara mandiri. Selain itu, desain visual dikembangkan menggunakan Canva dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, konsistensi warna, dan kesesuaian ilustrasi dengan materi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik sekaligus mendukung pemahaman konsep.



Gambar 1. Tampilan menu utama

Gambar 1 menunjukkan tampilan menu utama yang menjadi pusat navigasi dalam media pembelajaran. Menu ini memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai bagian materi secara terstruktur, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan terarah.

Pada tahap *development* (pengembangan), media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 87,5% dari ahli materi dan 89,5% dari ahli media, yang keduanya berada pada kategori sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Persentase	Kategori
Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak
Ahli Media	89,5%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kurikulum dan penyajian visual sudah memenuhi prinsip desain pembelajaran. Beberapa masukan yang diberikan berkaitan dengan perbaikan bentuk soal kuis serta penggunaan bahasa yang lebih komunikatif. Masukan ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media sebelum diujicobakan.



Gambar 2. Tampilan penyajian materi

Gambar 2 memperlihatkan bagaimana materi disajikan dalam bentuk visual yang memadukan teks, ilustrasi, dan elemen grafis. Penyajian ini membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Tahap *implementation* (implementasi), dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori cukup menarik. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 73,46% dengan kategori yang sama.

Tabel 2. Respon Peserta Didik

Uji Coba	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil	80%	Cukup Menarik
Kelompok Besar	73,46%	Cukup Menarik

Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa terdapat penurunan tingkat kemenarikan ketika media digunakan pada skala yang lebih besar. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah perbedaan karakteristik peserta didik, tingkat konsentrasi, serta keterbatasan dalam pengelolaan kelas ketika jumlah peserta didik lebih banyak. Hasil ini menunjukkan bahwa media sudah mampu menarik perhatian peserta didik, meskipun belum mencapai kategori sangat menarik, serta menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik terlihat lebih terlibat dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan, seperti variasi interaktivitas dan penyajian materi yang lebih mendalam. Selain itu, meskipun media telah dirancang dengan fitur interaktif, tingkat interaktivitas yang disediakan mungkin belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran tidak hanya bergantung pada fitur yang tersedia, tetapi juga pada bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peran guru tetap menjadi faktor penting dalam

mengoptimalkan penggunaan media agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara maksimal.

Pada tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan penilaian akhir berdasarkan data hasil uji coba, hasil angket respon peserta didik dan hasil validasi ahli, secara keseluruhan dan diperoleh hasil media pembelajaran dinyatakan layak dan cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional, serta dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan Canva memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran IPA khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Tingginya nilai validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi antara struktur materi yang sistematis dengan desain visual yang menarik menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap kelayakan media tersebut.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan elemen visual lainnya dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan membantu peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks (Handoyo et al., 2025). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva sebagai platform desain visual memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik dan komunikatif, sehingga dapat mendukung proses kognitif peserta didik dalam mengolah informasi. Hal ini juga didukung oleh penelitian Setiani et al. (2024), yang menyatakan bahwa media berbantuan Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi yang lebih jelas dan terstruktur.

Selain itu, penggunaan PowerPoint sebagai media interaktif memberikan keunggulan dalam hal navigasi dan kontrol pembelajaran oleh peserta didik. Fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, dan animasi memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhidayati et al. (2019) yang menyatakan bahwa PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas penyajian materi.

Meskipun demikian, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa tingkat kemenarikan media masih berada pada kategori cukup menarik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media telah memenuhi aspek kelayakan secara teoritis, tingkat keterlibatan peserta didik dalam praktik pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kualitas media yang dikembangkan dengan efektivitas penggunaannya di kelas.

Penurunan persentase kemenarikan dari kelompok kecil ke kelompok besar menunjukkan bahwa faktor jumlah peserta didik dan kondisi kelas memiliki pengaruh terhadap efektivitas penggunaan media. Pada kelompok kecil, interaksi antara peserta didik dan media cenderung lebih intensif, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan terlibat

secara aktif. Sebaliknya, pada kelompok besar, keterlibatan peserta didik menjadi lebih bervariasi dan sulit dikontrol, sehingga berdampak pada penurunan tingkat kemenarikan media. Selain faktor jumlah peserta didik, tingkat interaktivitas media juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil tersebut. Meskipun media telah dilengkapi dengan fitur interaktif, tingkat interaktivitas yang disediakan mungkin masih terbatas dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan fitur, tetapi juga oleh kedalaman dan variasi interaksi yang ditawarkan kepada peserta didik.

Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah peran guru dalam mengelola pembelajaran. Media pembelajaran sebaik apa pun kualitasnya, tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media agar dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2022), yang menyatakan bahwa efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif sangat bergantung pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Secara lebih luas, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan hasil dari interaksi antara tiga komponen utama, yaitu kualitas media, karakteristik peserta didik, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Dari sisi teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peserta didik membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, sehingga mendukung proses konstruksi pengetahuan.

Selain itu, penggunaan visualisasi dalam media pembelajaran juga terbukti membantu peserta didik dalam mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Pada materi Sistem Tata Surya, visualisasi menjadi aspek yang sangat penting karena banyak konsep yang tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini diperkuat oleh Ramdhani dan Nurita (2019), yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA melalui penyajian yang lebih kontekstual dan visual. Dengan adanya media yang menyajikan ilustrasi, animasi, dan representasi visual lainnya, peserta didik dapat lebih mudah memahami hubungan antar konsep.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, tingkat interaktivitas media yang masih terbatas menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media. Ketiga, penelitian ini belum mengukur secara langsung pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar, sehingga efektivitas media dalam aspek kognitif masih perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi,

misalnya dengan menambahkan simulasi, game edukatif, atau integrasi dengan platform digital lainnya. Selain itu, penelitian juga perlu dilakukan pada jumlah subjek yang lebih besar serta mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar secara kuantitatif.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan Canva memiliki potensi yang baik dalam mendukung pembelajaran IPA, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Namun, optimalisasi penggunaannya memerlukan pengembangan lebih lanjut serta dukungan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif tidak hanya ditentukan oleh kualitas desain, tetapi juga oleh integrasi antara media, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik dalam konteks pembelajaran yang nyata.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan Canva terbukti layak digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya. Integrasi antara fitur interaktif dan desain visual yang komunikatif memungkinkan penyajian konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mendukung proses pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek interaktivitas, tetapi juga oleh kekuatan visualisasi dan keterpaduan desain pembelajaran. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi PowerPoint dan Canva dalam satu media pembelajaran yang sistematis, yang menggabungkan interaktivitas, visualisasi, dan struktur penyajian secara terpadu. Pendekatan ini menunjukkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam menghadirkan solusi yang praktis namun tetap efektif untuk mendukung pembelajaran konsep abstrak di tingkat SMP/MTs.

Secara praktis, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan mudah diimplementasikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun demikian, optimalisasi penggunaan media masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama pada aspek interaktivitas yang lebih variatif serta strategi implementasi dalam kelas yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, serta mengembangkan media dengan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan Canva tidak hanya relevan secara teknis, tetapi juga strategis dalam menjawab kebutuhan pembelajaran IPA yang menuntut visualisasi konsep secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Handoyo, T., Ashriyah, I. A., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230-250. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Hanan, A. A., Virskya, A. F., Cahyaningrum, E. N., & Setiadi, H. W. (2025). Peran Canva sebagai Media Kreatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(03).
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213-222. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23780>
- Khoerunnisa, S. F. Z., Rohmaningsih, F. N. E., Nurhajati, A. R., Putri, S. H., Dzikrulloh, M. F., Nurfauzi, D., ... & Alindra, A. L. (2026). Efektivitas Media Miniatur Solar System Dalam Pembelajaran Tata Surya Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(1), 228-239. <https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.9863>
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Rahma, J., Nawir, M., & Nasir. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 302-312. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3839>
- Ramdhani, Y. P., & Nurita, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis M-learning Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2). <https://doi.org/10.26740/pensa.v7i2.27839>
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1039-1044. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.326>
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Rajawali Pers.
- Rustiyana, R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interactive Flat Panel terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Kinanti: Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 2(2), 310-318. <https://doi.org/10.62518/swt7k227>
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, D. A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1). <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Setiawan, R., & Septian, R. Y. (2025, March). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Terhadap Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pendidikan. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies* (pp. 2832-2837). <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23791>

- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sunggu, M. R. O. (2022). Pembuatan media interaktif dengan menggunakan microsoft powerpoint. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 435-441. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i12.159>
- Susanto, A. A., & Almanfaluti, I. K. (2025). Analisis Kualitas Canva Sebagai Platform Desain Online Dan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.59820/tekomin.v3i2.345>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (2005). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/UU-No-14-Tahun-2005>
- Uno, H. B. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104-112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>