

Pengaruh Media *Powerpoint* Interaktif berbantu *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 023 Pandau Jaya

Faridatul Hamdia¹, Febrina Dafit²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Riau^{1,2}

faridatulhamdia@student.uir.ac.id¹, febrinadafit@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak dari penggunaan media powerpoint interaktif terhadap minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Variabel yang ditetapkan sebagai bebas dalam studi ini adalah media powerpoint interaktif yang didukung oleh canva (X) dan minat belajar siswa (Y). Sementara itu, jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 73 siswa. Sampel diambil dari seluruh populasi, yaitu 73 orang siswa. Untuk mengumpulkan data, digunakan angket (kuisisioner). Uji instrumen yang dilakukan meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data menggunakan uji normalitas sebagai prasyarat. Data dianalisis dengan metode regresi linear sederhana. Setelah pengumpulan data dan menghitung hasil dari jawaban angket siswa, hipotesis diuji menggunakan analisis regresi linier sederhana yang dilakukan melalui SPSS versi 22. Hasil dari uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara media powerpoint interaktif yang didukung canva (X) dan minat belajar siswa (Y) dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 023 Pandau Jaya, dengan besarnya pengaruh mencapai 47,3% yang tergolong cukup kuat.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Powerpoint interaktif, Minat belajar*

Abstract

This study aims to determine the extent of the impact of the use of interactive powerpoint media on students' learning interests. The method used in this study is quantitative correlational. The variables set as independent in this study are interactive powerpoint media supported by canva (X) and students' learning interests (Y). Meanwhile, the population in this study was 73 students. Samples were taken from the entire population, namely 73 students. To collect data, a questionnaire was used. The instrument tests carried out included validity tests and reliability tests. Data analysis used normality tests as a prerequisite. Data were analyzed using the simple linear regression method. After collecting data and calculating the results of student questionnaire answers, the hypothesis was tested using simple linear regression analysis carried out through SPSS version 22. The results of the simple linear regression test showed a positive and significant influence between interactive powerpoint media supported by canva (X) and students' learning interests (Y) in Indonesian language lessons for class V SDN 023 Pandau Jaya, with a magnitude of influence reaching 47.3% which is quite strong.

Keywords: *Learning media, Interactive powerpoint, Interest in learning*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh kedudukan yang terhormat di tengah masyarakat maupun di hadapan Tuhan. Pendidikan juga

menjadi sarana utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman (Trisnani et al., 2024). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah pengembangan diri secara utuh (Tulak, 2020; Tulak et al., 2023).

Menurut *UNESCO*, pendidikan merupakan komunikasi yang terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan proses belajar (*UNESCO*, 2023). Hal ini menegaskan bahwa pendidikan bukan sekadar aktivitas formal di sekolah, melainkan sebuah proses yang berlangsung seumur hidup dan berperan penting dalam mempersiapkan individu menghadapi kehidupan di masa depan (Zulaeha et al., 2025). (Munandar2; & Yumrian, 2022) juga menambahkan bahwa pendidikan harus mampu mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan potensi individu agar tercapai kepuasan hidup pribadi dan sosial. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya mempersiapkan masa depan, tetapi juga menjadi bekal bagi kehidupan anak saat ini yang sedang berproses menuju kedewasaan.

Pembelajaran sebagai inti dari pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Tujuan dari pembelajaran adalah mendorong perubahan ke arah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan adanya timbal balik antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Dalam proses ini, guru dituntut untuk mampu mengorganisasi lingkungan belajar yang kondusif dan menyajikan pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mengalami kejemuhan.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan pendorong utama yang muncul dari ketertarikan, rasa senang, dan keinginan siswa untuk belajar. Minat juga berperan sebagai aspek pembangun motivasi yang terbentuk melalui interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan belajar (Imelda & Tulak, 2021). Menurut (Ayuni et al., 2024), terdapat empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keempat indikator ini saling berkaitan dan dapat digunakan untuk memahami bagaimana minat siswa terbentuk serta berkembang.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang efektif (Syawal et al., 2025). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, baik dalam bentuk visual maupun verbal (Kaharuddin et al., 2021). Penggunaan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman, serta memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Tangkearung et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang kini banyak digunakan adalah aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai template presentasi menarik, termasuk PowerPoint interaktif yang dapat menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi (Pratama et al., 2023).

PowerPoint interaktif berbantu Canva menawarkan keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui fitur-fitur animasi dan template yang tersedia, guru dapat menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan PowerPoint interaktif juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan komputer, sehingga partisipasi siswa dalam proses belajar dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 023 Pandau Jaya dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasi. Korelasi dalam Ilmu Statistik adalah hubungan antar dua variabel (*bivariate correlation*) dan hubungan antar lebih dari dua variabel (*multivariate correlation*). Korelasi atau hubungan tersebut dapat berbentuk hubungan simetris, hubungan sebab akibat (kausal), atau hubungan interaktif (saling mempengaruhi).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari guru, siswa dan validator. Sedangkan sumber data sekunder adalah data pendukung yang didapatkan dari buku, dokumen dan lain sebagainya (Kaharuddin et al., 2025). Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa di salah satu SDN 023 Pandau Jaya yang berjumlah 73 siswa sebagaimana tabel 1.

Tabel 1. Populasi Kelas V

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
	P	L	
V A	15	22	37
V B	17	19	36

Sumber: SDN 023 Pandau Jaya

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Menurut (Rokhamah et al., 2024) sampling jenuh/ sensus adalah teknik penentuan sampel dengan menjadikan semua populasi menjadi sampel.

Metode pengumpulan data digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan satu metode, yaitu metode kuesioner (angket). Untuk melihat pemahaman siswa terkait media powerpoint interaktif dan melihat minat belajar siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang berisi pertanyaan dimana responden hanya memberikan tanda (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

dengan kenyataan yang ada pada diri responden. Setelah data terkumpulkan selanjutnya dilakukan analisis data.

Untuk menjaga hasil penelitian yang diperoleh agar berkualitas, maka semua instrumen yang akan digunakan diuji terlebih dahulu. Uji validitas yang dilakukan diukur dengan menggunakan SPSS 22.

Menurut Duwi Priyatno (2014:55) untuk menentukan apakah item-item dari setiap instrumen valid atau tidak valid maka dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Dilihat pada nilai signifikansi, jika signifikansi kurang dari 0,05 maka item valid, tetapi jika signifikansi lebih dari 0,05 maka item tidak valid.
2. Membandingkan r hitung (nilai pearson correlation) dengan r tabel (dapat dilihat dari tabel r). Jika nilai positif dan r hitung $\geq r$ tabel, maka item dapat dinyatakan valid. Jika r hitung $\leq r$ tabel, maka item dinyatakan tidak valid, r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi.

Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun secara valid, maka harus diuji dengan uji korelasi antar nilai tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor keseluruhan kuesioner tersebut. Dalam penelitian ini validitas instrumen diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 dengan metode korelasi *product moment*.

Kedua, Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *cronbach's alpha*. Untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak menggunakan batasan yaitu reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik atau memiliki konsistensi yang tinggi (Duwi Priyatno, 2014:66).

Analisis data yang dilakukan yaitu, pertama Uji Normalitas dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 yang digunakan dengan metode *one sample kolmogorov smirnov* (Wirdayani et al., 2023). Untuk pengambilan keputusan apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka cukup melihat pada nilai signifikansi (*asymp syig 2-tailed*) :

1. Jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal
2. Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

Kedua, Uji Linearitas merupakan langkah penting dalam analisis statistik yang bertujuan untuk memastikan validitas model yang digunakan dalam menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan terikat. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai *deviation from linearity Sig* > 0.05 , maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.
- b. Jika nilai *deviation from linearity Sig* < 0.05 , maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent (Mhd Panerangan Hasibuan, 2023).

Ketiga, Uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Menurut (Yam & Taufik, 2021) regresi linear sederhana digunakan apabila peneliti ingin mengetahui linearitas hubungan satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y) dan dapat pula digunakan untuk memprediksi kenaikan variabel dependen jika variabel independen diketahui. Rumus regresi linier sederhana:

$$\hat{Y} = a + b \cdot X$$

Dimana:

\hat{Y} = Variabel terikat.

X = Variabel bebas.

a dan b = Konstanta.

Uji hipotesis dalam analisis regresi sederhana berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Adapun hipotesis yang diajukan dalam analisis regresi linier sederhana yakni:

- H₀: Tidak terdapat pengaruh media *Powerpoint* interaktif berbasis *canva* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di SDN 023 Pandau Jaya.
- H_a: Terdapat pengaruh media *Powerpoint* interaktif berbasis *canva* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di SDN 023 Pandau Jaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Validitas

Uji instrumen sebelum digunakannya pada penelitian, maka instrumen harus dilakukan uji coba terlebih dahulu atau sering disebut uji valid instrumen. Pengujian instrumen dilakukan di sekolah yang berbeda yakni di SDN 17 Pandau Jaya kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Sehingga nantinya untuk melihat valid angket perhatian media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* dan minat belajar siswa yakni dengan melihat r tabel yakni 30 siswa dengan rumus df=n-2 (30-2 = 28). Maka r tabel dalam buku statistik ketentuannya adalah 0,361. Dalam penelitian ini validitas instrumen diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 dengan metode korelasi *product moment*.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva

TOTAL	Pearson Correlation	.790 **	.821 **	.835 **	.694 **	.844 **	.845 **	.686 **	.789 **	.564 **	.529 **	.608 **	.636 **	-.061	.684 **	.572 **	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,003	,000	,000	,750	,000	,001	
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Minat Belajar

TOTAL	Pearson Correlation	.618 **	.604 **	.720 **	.689 **	.543 **	.665 **	-.157	.660 **	.669 **	.086	.547 **	.793 **	.730 **	.831 **	.907 **	.809 **	.654 **	.740 **	.701 **	.005	1	
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,408	,000	,000	,652	,002	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,979	
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji validitas pada tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa untuk variabel X media powerpoint interaktif berbantuan canva terdapat 15 item pernyataan yang disediakan oleh peneliti. Setelah diuji cobakan yang valid ada 14 pernyataan. Akan tetapi ditemukan 1 item pernyataan yang tidak valid. Jadi, dapat di simpulkan bahwa yang dijadikan instrumen penelitian untuk variabel X terdiri dari 14 item pertanyaan.

Selanjutnya, berdasarkan pada tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa untuk variabel Y minat belajar ada 20 item pertanyaan yang disediakan oleh peneliti. Setelah diuji cobakan yang valid ada 17 pernyataan, akan tetapi ditemukan 3 item pernyataan yang tidak valid. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa yang dijadikan instrumen penelitian untuk variabel Y yaitu 17 item pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Untuk diketahui bersama bahwa perhitungan atau uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang memiliki atau memenuhi uji validitas, jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Untuk melacak konsistensi nilai alpha harus $>$ (lebih besar) dari 0,60. Instrument yang sudah valid diolah kembali dengan menggunakan SPSS 22 untuk menguji tingkat reliabilitasnya.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Media Powerpoint Interaktif

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	14

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	17

Berdasarkan tabel 4 diatas, nilai Cronbach Alpha sebesar 0,912 dengan kriteria sangat kuat (memiliki konsistensi tinggi). Hal ini menunjukkan $0,912 > 0,06$ sehingga instrumen untuk penelitian variabel X (media *powerpoint* interaktif berbasis *canva*) yang telah diuji dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya, berdasarkan pada tabel 5 diatas nilai Cronbach Alpha sebesar 0,935 dengan sangat kuat (memiliki konsistensi tinggi). Hal ini menunjukkan $0,935 > 0,06$ sehingga instrumen untuk penelitian variabel Y (minat belajar) yang telah diuji dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Uji Normalitas

Tabel 6. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N	Taraf Signifikansi	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
73	0,05	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 6 di atas setelah melakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov signifikansi yang didapatkan yaitu Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $0,200 > 0,05$.

Hal ini menunjukkan bahwa data media powerpoint interaktif berbantu canva dan minat belajar siswa adalah berdistribusi normal.

4. Uji Linearitas

Tabel 7. Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Siswa*	Between Groups	(Combined)	6982.413	25	279.297	4.523	.000
Media Power Point Interaktif		Linearity	4676.100	1	4676.100	75.731	.000
		Deviation from Linearity	2306.313	24	96.096	1.556	.097
	Within Groups		2902.080	47	61.746		
	Total		9884.493	72			

Berdasarkan table 7 di atas, dapat dinyatakan bahwa antara media *powerpoint* interaktif berbasis *canva* (variabel X) dan minat belajar (variabel Y) terdapat hubungan yang linier. Jika dilihat dari signifikansi pada deviation for linearity, maka dapat dinyatakan bahwa ada hubungan yang linier antara media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* (variabel X) dan minat belajar (variabel Y). Hal ini karena nilai signifikansi 0,097 > 0,05.

5. Uji Hipotesis

Tabel 8. Uji Hipotesis

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig .
1 Regression	4676.100	1	4676.100	63.744	.00 ^b
Residual	5208.393	71	73.358		
Total	9884.493	72			

- Dependent Variable: Minat Belajar Siswa
- Predictors: (Constant), Media Power Point Interaktif

Dengan menggunakan uji regresi sederhana yang terlihat pada tabel 4.8 di atas terdapat nilai Sig. = 0,000 ($P<0,05$). Hal ini menegaskan bahwa media powerpoint interaktif berbasis canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi bahasa indonesia kelas V di SDN 023 Pandau Jaya.

Tabel 9. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.688 ^a	.473	.466	8.565

a. Predictors: (Constant), Media *Powerpoint* Interaktif

Berdasarkan hasil tabel 4.10 dapat diketahui hal itu, di mana nilai ($R = 0,688a$) dan nilai ($R^2 = 0,473$). Hal ini menegaskan bahwa pengaruh media powerpoint interaktif berbantu canva adalah sebesar 0,473 yang jika didesimalkan maka menjadi 47,3% terhadap minat belajar siswa pada materi bahasa indonesia kelas V di SDN 023 Pandau Jaya.

Tabel 10. Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	23.308	4.799		4.856	.000
	Media Power Point Interaktif	.645	.081	.688	7.984	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4.10 diatas hasil dari analisis uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS 22 dapat dilihat bahwa nilai constant sebesar = 23.308 dan nilai B sebesar 0,645 serta tingkat signifikansi sebesar 0,000 (X). Jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba angket media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* dan minat belajar siswa yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 17 Pandau Jaya dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Hasil uji validitas media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang terdapat 15 pernyataan angket setelah di uji valid memperlihatkan hasil bahwa terdapat 14 pernyataan angket media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* valid, sedangkan yang tidak valid terdapat 1 pernyataan atau 1 pernyataan tidak dipakai. Ketidak valid dan dikarenakan nilai r hitung yang dihitung melalui SPSS masih dibawah ketentuan pada r tabel yakni 0,361 dan nilai signifikansi diatas 0,05. Sehingga pernyataan angket

media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang dapat digunakan sebanyak 14 pernyataan.

Sedangkan uji valid angket minat belajar siswa yang memiliki jumlah pernyataan angket sebanyak 20 pernyataan, setelah dilakukan uji valid menggunakan SPSS terlihat hasil bahwa terdapat 17 pernyataan angket minat belajar valid, sedangkan terdapat 3 pernyataan angket tidak valid atau tidak dipakai. Maka jumlah pernyataan angket minat belajar siswa untuk penelitian sebanyak 17 pernyataan.

Setelah dilakukan uji valid, kemudian dilakukan penyebaran angket kembali kepada para siswa kelas V SDN 023 Pandau Jaya dengan jumlah siswa sebanyak 73 siswa. Dimana nantinya para siswa akan menjawab angket media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* sebanyak 15 pernyataan dan angket minat belajar siswa sebanyak 17 pernyataan.

Setelah dilakukan penyebaran data dan melakukan perhitungan angka terhadap hasil jawaban angket siswa, kemudian pengujian hipotesis dengan analisis regresi linier sederhana yang dilakukan dengan SPSS versi 22. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 023 Pandau Jaya dengan total pengaruhnya yakni sebesar 47,3%.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan jumlah sampel yakni sebanyak 73 siswa kelas V SDN 023 di Pandau Jaya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 023 Pandau Jaya dengan pengaruhnya bersifat positif. Artinya semakin baik terlaksana media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* maka semakin meningkat minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas, maka peneliti ingin mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Hasil ini menunjukkan kepada: Bagi guru, terutama guru di SDN 023 Pandau Jaya untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai masukan dan pertimbangan dalam melihat pengaruh media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* terhadap minat belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa indonesia
2. Bagi siswa, anak diharapkan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan ilmu yang diperoleh lebih lama diingat.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik pada media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, Z., Lestari, D., Oktarianti, E., & Faizah, H. (2024). Analisis Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Riau Pada Mata Kuliah Arab Melayu Kelas 2021 B. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 202–206.
- Imelda, & Tulak, T. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 64–70. <https://doi.org/10.47178/elementary.v4i1.1265>
- Kaharuddin, A., Salmawati, Syam, N., Tulak, T., Asrawati, N., & Mulyati. (2025). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian untuk Ilmu Pendidikan*. CV. Eureka Media Aksara.
- Kaharuddin, A., Tulak, T., Magfirah, I., & Ode, R. (2021). Mengapa Kita Membutuhkan Teknologi Dalam Pendidikan? *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 57–61. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1279>
- Mhd Panerangan Hasibuan, R. A. B. A. U. R. (2023). *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method*.
- Munandar2;, A. R. B. S. A., & Yumrian, A. F. Y. K. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Pratama, Muh. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v7i2.1843>
- Rokhamah, R., Yana, P. R., Hernadi, N. A., Rachmawati, F., Irwanto, I., Dey, N. P. H., Purwanti, E. W., Noviana, R., Bawono, Y., Rianto, R., Masruha, M., Kosasih, K., Mola, M. S. R., Djumaty, B. L., & Putra, G. K. (2024). Metode Penelitian Kualitatif (Teori, Metode dan Praktik). In E. Damayanti (Ed.). *CV Widina Media Utama*.
- Syawal, S., Tulak, H., Ishak, S., Wajdi, F., Rante, S. V. N., & Tulak, T. (2025). IOC: Merangsang Minat Belajar Siswa SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 30–41. <https://doi.org/10.47178/a6qz5e16>
- Tangkearung, S. S., Tulak, T., & Patintingan, M. L. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3, 67–76.
- Trisnani, N., Zuriah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., Watunglawar, B., Mutaqin, A., Farid, M. G., Juwita, A. R., Dianita, E. R., Tulak, T., & Yunefri, Y. (2024). *Pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Tulak, T. (2020). Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(3), 17–23. <https://doi.org/10.47178/jkip.v9i3.1144>
- Tulak, T., Tangkearung, S. S., Tulak, H., & Paseno, E. W. (2023). *Application of Meaningful Learning Model To Improve Student's Learning Outcomes*. 664–675. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_66

- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Literacy and Numeracy in Early Grades*. UNESCO Publishing.
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1844>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Zulaeha, O., Mustaqimah, N., Almubarokah, N. H., Arifin, M. Z., Indriasari, D., Ismail, A. N., Masnur, Hidayana, A. F., Mutia, N. B., Effendi, Yansa, H., Sabon, Y. O. S., Tulak, T., Hayati, R. M. N., Dewi, R. S. I., & Ermawati, D. (2025). *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar* (2nd ed., Vol. 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.