

## **PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA FAMILIE BERBASIS CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 1 GEDANGAN**

**Fanny Pudji Irania**

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[fannypudji.21019@mhs.unesa.ac.id](mailto:fannypudji.21019@mhs.unesa.ac.id)

**Audrey Gabriella Titaley**

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[audreytitaley@unesa.ac.id](mailto:audreytitaley@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

PowerPoint interaktif berbasis Canva menggabungkan teks, gambar, audio, dan hyperlink untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Pengembangan PowerPoint interaktif berbasis Canva ini didasarkan pada masalah yang dihadapi siswa saat mempelajari bahasa Jerman, terutama dalam memahami teks bacaan sederhana tentang topik keluarga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMAN 1 Gedangan. Metode penelitian ini berdasarkan pada model R&D (*Research and Development*) dari Borg dan Gall, yang terbatas pada langkah revisi desain. Validasi oleh ahli menghasilkan penilaian 96% untuk media dan 92% untuk materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif tema Familie berbasis Canva untuk keterampilan membaca layak digunakan untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gedangan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dengan menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan hyperlink serta mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall ini terbukti layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan, dengan hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% untuk media dan 92% untuk materi.

**Kata kunci:** PowerPoint interaktif, Keterampilan membaca bahasa Jerman, Canva, Pembelajaran Bahasa Jerman.

### **Abstract**

An interactive PowerPoint based on Canva combined text, images, audio, and hyperlinks to make learning more interesting. The development of this interactive PowerPoint was based on the problems that students had when learning German, especially in understanding simple reading texts on the topic of family. The aim of this research was to develop an interactive PowerPoint theme Familie based on Canva for the reading competence of class XI SMAN 1 Gedangan. The research method followed the R&D (Research and Development) model of Borg and Gall, limited to the step of design revision. The validation by experts resulted in a rating of 96% for media and 92% for material. This showed that the Canva-based interactive PowerPoint learning media on Familie theme for reading skills was suitable for Grade XI students of SMAN 1 Gedangan. Based on the results of the research, it can be concluded that the interactive PowerPoint based on Canva, which was developed by combining text, images, audio, and hyperlinks and referred to the Borg and Gall development model, proved to be feasible for use in improving the German reading skills of 11th grade students at SMAN 1 Gedangan, with validation results showed a feasibility level of 96% for the media and 92% for the material.

**Keywords:** Interactive PowerPoint, German reading skills, Canva, German Language Learning.

### **Auszug**

Eine interaktive PowerPoint-Präsentation auf Basis von Canva kombinierte Texte, Bilder, Audio und Hyperlinks, um das Lernen interessanter zu gestalten. Die Entwicklung dieser interaktiven PowerPoint-Präsentation basierte auf den Problemen, die Schülerinnen beim Erlernen der deutschen Sprache hatten, insbesondere beim Verstehen einfacher Lesetexte zum Thema Familie. Ziel dieser Untersuchung war die Entwicklung einer interaktiven PowerPoint-Präsentation zum Thema Familie auf der Grundlage von Canva für die Lesekompetenz der Klasse XI SMAN 1 Gedangan. Die Forschungsmethode basierte auf dem R&D-Modell von Borg und Gall, beschränkt auf den Schritt der Designüberarbeitung. Die Validierung durch Experten ergab eine Bewertung von 96 % für die Medien und 92 % für das Material. Dies zeigte, dass die auf Canva basierenden interaktiven PowerPoint-Lernmedien zum Thema „Familie“ für die Lesekompetenz

der Schüler der Klasse XI der SMAN 1 Gedangan geeignet waren. Basierend auf den Forschungsergebnissen kann geschlossen werden, dass die interaktive PowerPoint-Präsentation auf Basis von Canva, die durch die Kombination von Texten, Bildern, Audio und Hyperlinks entwickelt wurde und sich auf das Entwicklungsmodell von Borg und Gall stützt, sich als geeignet erwiesen hat, um die Deutschlesekompetenzen der Schüler der 11. Klasse der SMAN 1 Gedangan zu verbessern. Die Validierungsergebnisse zeigen eine Eignungsrate von 96 % für das Medium und 92 % für den Inhalt.

**Schlüsselwörter:** Interaktive PowerPoint, deutsche Lesekompetenz, Canva, Deutschunterricht.

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan terus meningkat seiring dengan meluasnya penggunaan teknologi digital seperti aplikasi, dan situs website di kalangan generasi muda. Dengan perkembangan teknologi, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif guna meningkatkan mutu pembelajaran. Berbagai media pembelajaran tersedia untuk menunjang peningkatan kualitas tersebut, salah satunya adalah media interaktif. Menurut (Arrosyida, Annafi dan Suprpto, 2021), media interaktif adalah perangkat lunak dan keras yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar dengan metode pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dan umpan balik. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat empat kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai menurut (Purwono et al., 2021), yang harus dikuasai, yaitu kemampuan mendengar (*Hörfertigkeit*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Lesefertigkeit*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dengan menguasai keempat keterampilan berbahasa Jerman tersebut, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Jerman di SMA bertujuan untuk memastikan peserta didik mampu melatih kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Jerman. Untuk mencapai tujuan ini, penting untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik dalam keterampilan membaca. Menurut (Winarti & Suryana, 2020), membaca merupakan suatu kegiatan atau usaha untuk memperoleh banyak pengetahuan dan informasi. (Fatih, 2020), Juga ditegaskan bahwa membaca merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca sangat penting bagi peserta didik sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada masa Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dan wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Gedangan menunjukkan bahwa,

penggunaan media pembelajaran membaca bahasa Jerman masih terbatas pada buku teks. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar membaca bahasa Jerman kurang menyenangkan. Keadaan ini tercermin dari ekspresi peserta didik yang tampak tidak bersemangat dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas XI SMA. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut sebagai sarana yang dapat mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana proses pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca kelas XI SMA, dan (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) berdasarkan teori dari Gall dan Borg (1989), yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode ini dipilih untuk menguji kelayakan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan, agar produk yang dihasilkan tidak hanya valid secara teori tetapi juga bermanfaat secara praktis dalam dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada pendapat Gay (1990), yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model R&D yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, namun hanya menerapkan 5 dari 10 langkah, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3)

desain produk, (4) validasi desain, dan (5) perbaikan desain. Tahapan tersebut dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara saat kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), dilanjutkan dengan pembuatan media PowerPoint interaktif berbasis Canva, serta proses validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh dua pihak: ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa Jerman dan ahli media yang berasal dari bidang desain atau teknologi pendidikan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, disusun berdasarkan indikator kelayakan seperti kesesuaian isi materi, tampilan visual, serta kepraktisan penggunaan media. Lembar validasi berfungsi untuk menilai sejauh mana PowerPoint interaktif tema *Familie* layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman. Selain itu, lembar tersebut juga berfungsi untuk menghimpun kritik dan saran dari para ahli agar media dapat diperbaiki dan disempurnakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi. Teknik ini dipilih untuk memperoleh data yang akurat dan sistematis mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data dikumpulkan dari satu ahli materi dan satu ahli media yang telah ditentukan sebelumnya, dengan menggunakan instrumen dalam bentuk angket penilaian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap atau penilaian para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian dari masing-masing ahli kemudian dihitung rata-ratanya dan dikonversi ke dalam bentuk persentase kelayakan, sesuai rumus dari Sugiyono (2016):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian yang diberikan,

$\sum xi$  = jumlah jawaban tertinggi

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap atau penilaian para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian dari masing-masing ahli akan dikonversi ke dalam bentuk persentase kelayakan, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel skala Likert. Tabel ini berfungsi untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kelayakan media PowerPoint interaktif tema *Familie* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman.

**Tabel 1 Skala Likert**

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 - 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 - 89	Layak, tidak perlu revisi
65 - 74	Cukup layak, perlu revisi
55 - 64	Kurang layak, perlu revisi
0 - 54	Tidak layak, revisi total

Setelah hasil validasi ditampilkan dalam tabel skala Likert, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Langkah ini penting agar media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas dan menjadi acuan bagi pengembangan media sejenis di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun untuk penelitian ini menggunakan dua jenis angket validasi, yaitu angket untuk validasi media dan angket untuk validasi materi. Angket validasi media dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi aspek visual, penggunaan, dan bahasa pada media pembelajaran. Sementara itu, angket validasi materi digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian dan kualitas isi materi *Familie* dalam media pembelajaran. Semua lembar validasi dalam penelitian ini diarahkan kepada validator media dan validator materi, yaitu Herr Sigit Tri Rahadi, S.S. yang merupakan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Gedangan, serta Pak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan pada Jumat, 23 Mei 2025 di SMA Negeri 1 Gedangan, pada pukul 10.00 WIB, serta proses validasi media dilakukan pada Selasa, 27 Mei 2025 di Gedung T14 UNESA, pada pukul 09.00 WIB.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa PowerPoint (presentasi) interaktif berbasis Canva yang dioperasikan secara *online*. Pengolahan data lembar validasi dilakukan dengan metode Sugiyono (2016), yaitu dengan menjumlahkan skor yang diperoleh, lalu dikali seratus dan dibagi dengan jumlah skor ideal seluruhnya.

### Pembahasan

#### 1) Potensi dan Masalah

Tahap ini dijelaskan tentang potensi dan masalah yang melatarbelakangi penelitian yang dilakukan. Identifikasi dilakukan guna menemukan mengapa pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMAN 1 Gedangan ini perlu dikembangkan.

Pada tahap ini ditemukan potensi dan masalah dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan membaca kelas XI SMA, yakni sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah yang kurang beragam dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar.
- b. Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih konvensional dan kurang inovatif.
- c. Peserta didik seringkali mengalami rasa takut atau keraguan saat membaca teks sederhana berbahasa Jerman.

Dengan potensi dan masalah yang dipaparkan, diperlukan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran terkait masalah tersebut. Dengan begitu diperlukan pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA untuk dijadikan sebagai solusi terkait permasalahan tersebut. Hal ini juga memperkenalkan media pembelajaran yang terbaru dalam pelajaran bahasa Jerman, khususnya pada materi *Familie*.

## 2) Pengumpulan Data

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, pada tahap ini dijelaskan proses pengumpulan data yang berkaitan dengan media pembelajaran PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA. Data yang digunakan didasarkan pada modul ajar yang digunakan oleh guru Bahasa Jerman, dengan mengacu pada buku *Beste Freunde A1.1*, informasi yang tersedia di layanan internet, serta sumber, seperti: Kanal Bahasa Jerman, dan website *DW Learn German*. Data yang diperoleh dari sumber tersebut menjadi isi materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan tema *Familie* yang dikembangkan menggunakan Canva. Pengumpulan data sangat signifikan karena data yang diolah harus dapat dipertanggungjawabkan dan valid. Berikut adalah tampilan dari website *DW Learn German* yang digunakan untuk memperoleh data materi terkait anggota keluarga dalam bahasa Jerman:



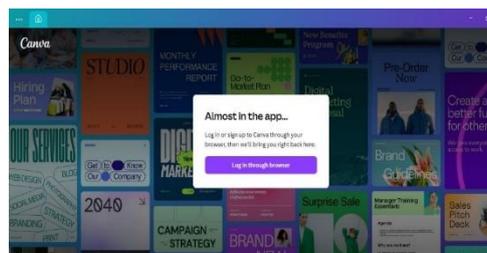
Gambar 1 Tampilan website *DW Learn German*

Data yang diperoleh kemudian diolah dengan merangkum dan memilah informasi

yang relevan dengan materi keluarga. Hal ini dilakukan untuk memastikan pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA tetap sesuai dengan kurikulum sekolah dan berjalan efektif. Data dirangkum dalam Microsoft Word untuk mempermudah akses, lalu dikembangkan menjadi PowerPoint interaktif menggunakan Canva.

## 3) Desain Produk

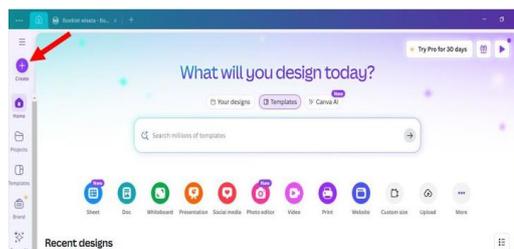
Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain produk, yang dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi Canva. Dengan Canva, desain PowerPoint interaktif dapat dibuat dengan mudah dan dilengkapi berbagai fitur interaktif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Aplikasi Canva dapat diakses dengan menginstal aplikasinya maupun melalui situs webnya. Setelah menginstal aplikasi Canva, pengguna akan melihat tampilan seperti di bawah ini:



Gambar 2 Tampilan aplikasi Canva

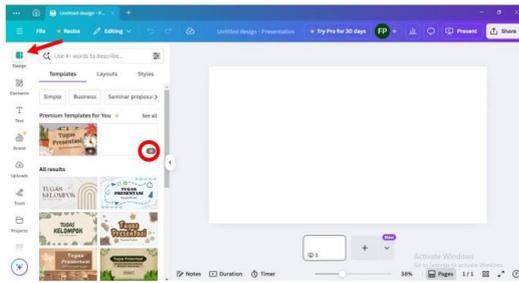
### A. Desain Awal

Pada tahap ini pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA dapat dilakukan dengan menekan tombol "Login". Setelah berhasil login akan muncul tampilan awal pada aplikasi Canva seperti berikut. Setelah itu pilih ikon "Create" (panah merah). Setelah memilih ikon *Create*, akan muncul menu macam-macam *layouts*. Lalu, pilih model *layouts presentation* (16:9).



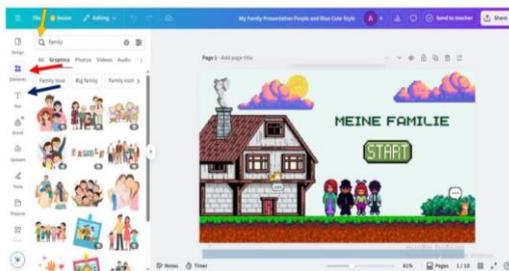
Gambar 3 Tampilan awal aplikasi Canva

## Pengembangan PowerPoint Interaktif Tema Familie Berbasis Canva untuk Keterampilan Membaca Kelas XI SMAN 1 Gedangan



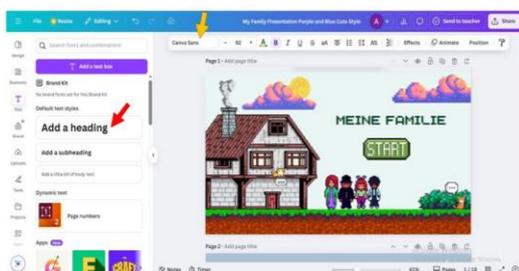
Gambar 4 Tampilan canvas baru

Langkah selanjutnya, akan muncul tampilan canvas baru seperti di atas. Lalu, pilih ikon *Design* (panah merah), dan pilih *template* (bagi yang ingin menggunakan *template*) sesuai preferensi masing-masing. Logo mahkota (lingkaran merah) pada *template* menandakan versi Pro yang dimana pengguna harus membayar atau berlangganan terlebih dahulu agar dapat menggunakan *template* dengan ikon mahkota (lingkaran merah).



Gambar 5 Menu *Elements* PowerPoint

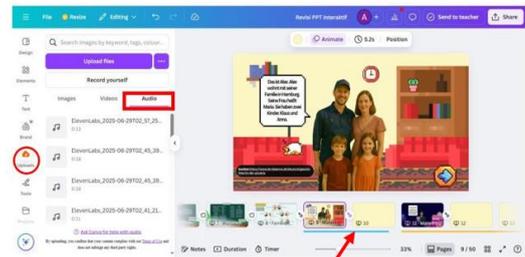
Setelah memilih *template*, edit *slides* PowerPoint sesuai dengan kebutuhan masing-masing, dengan cara menekan ikon *Elements* (panah merah) lalu, ketikkan *Elements* yang ingin dipakai dan pilih ikon kaca pembesar (panah kuning). Selanjutnya, pilih *Graphics* seperti gambar diatas. Jika ingin menambahkan tulisan pada slide PowerPoint pilih ikon *Text* (panah biru).



Gambar 6 Menu *Text* pada Canva

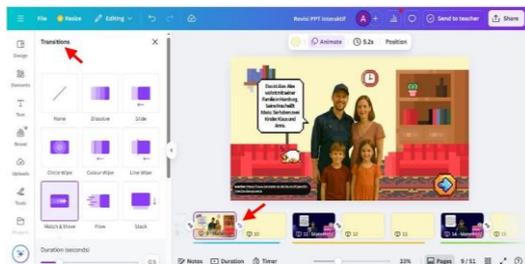
Berikut tampilan menu *Text*, pilih tombol *Add a heading* (panah merah) setelah itu, pilih jenis *font* (panah kuning) sesuai preferensi masing-masing. Setelah teks

ditambahkan, selanjutnya adalah menambahkan materi *Familie* yang mengacu pada buku *Beste Freunde A1.1*, dan website *DW Learn German*.



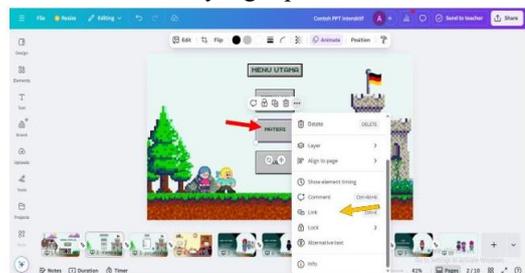
Gambar 7 Menu *slide* dengan audio

Langkah selanjutnya, pilih *Uploads* (lingkaran merah) untuk mengunggah audio yang telah disesuaikan dengan teks seperti gambar diatas. Lalu, pilih *Audio* (persegi panjang merah) untuk melihat unggahan audio yang telah dipilih. Setelah itu, pilih *slide* yang sesuai dengan audio dan audio akan otomatis terpasang pada *slide* tersebut. Jangan lupa berikan tambahan *slide* kosong seperti gambar diatas (panah merah) agar audio pada *slide* tersebut tidak tercampur dengan *slide* selanjutnya.



Gambar 8 Proses Transisi

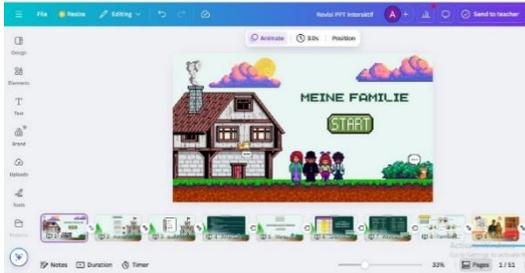
Langkah selanjutnya, tekan tanda berkilau antara dua *slides* (panah merah), lalu pilih *Transitions* (panah merah) sesuai preferensi masing-masing. Lakukan langkah di atas ke *slide* yang diperlukan.



Gambar 9 *Hyperlink* pada Canva

Setelah semua slides dihias dan diisi materi, klik *Elements* yang diinginkan (panah merah) lalu klik kanan dan pilih *Link* (panah

kuning). Setelah itu, pilih slides yang relevan dengan materi. *Hyperlink* pada Canva membuat PowerPoint lebih interaktif, dengan kemampuan untuk menghubungkan *slide-slide* yang relevan dan mengakses sumber informasi lain secara *online*.



Gambar 10 Hasil akhir PowerPoint

Setelah proses desain selesai, dilakukan beberapa penyesuaian hingga semua materi tema *Familie* termuat dalam aplikasi Canva dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif.

**B. Validasi Produk**

Validasi produk dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, dengan melibatkan ahli materi, yakni Herr Sigit Tri Rahadi, S.S. yang merupakan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Gedangan, dan ahli media, yakni Pak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya. Melalui lembar validasi, para ahli dapat memberikan masukan untuk perbaikan produk. Hasil validasi menjadi acuan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan.

**- Validasi Ahli Media**

Validasi media adalah proses evaluasi dan penilaian terhadap visual pengembangan PowerPoint tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA dan validasi ini dilakukan oleh seorang ahli materi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tabel penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari validasi tersebut dapat mengetahui persentase kelayakan media pengembangan PowerPoint tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMAN 1 Gedangan. Berikut profil ahli media dan hasil validasinya:

NAMA : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.  
NIP : 197502132008011008

JABATAN : Dosen Desain Komunikasi Visual  
INSTANSI : Universitas Negeri Surabaya

**Tabel 2 Lembar Validasi Media**

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan	Desain tata letak media pembelajaran memiliki keselarasan dan konsistensi.					✓
		Warna dan elemen tata letak serasi.			✓		
		Tampilan gambar pada media pembelajaran memperjelas materi yang disampaikan.					✓
		Penggunaan <i>font</i> pada media pembelajaran mudah terbaca.					✓
		Desain yang digunakan pada tampilan sesuai dengan preferensi peserta didik.					✓
2	Aspek Kebahasaan	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.					✓
		Isi materi disampaikan dengan bahasa yang jelas dan efektif.			✓		
3	Aspek Penggunaan	Media pembelajaran dapat diakses online kapanpun dan di manapun.					✓
		Media pembelajaran dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas.					✓
		Dapat dioperasikan dengan cara yang efektif dan efisien.					✓
		Kemudahan akses media bagi peserta didik.					✓
4	Aspek Keterbaruan	Media pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan terkini.					✓
		Media pembelajaran memiliki potensi untuk dikembangkan.					✓
<b>Jumlah Skor</b>							<b>63</b>

Dari tabel hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Pak Hendro Aryanto, selaku Dosen Desain Komunikasi Visual di UNESA, dapat diperoleh persentase kelayakan produk PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMAN 1 Gedangan. Perhitungan menggunakan Skala Likert menghasilkan data sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{65} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

*Pengembangan PowerPoint Interaktif Tema Familie Berbasis Canva untuk Keterampilan Membaca Kelas XI SMAN 1 Gedangan*

Jumlah skor yang diperoleh 63, dikalikan dengan 100 kemudian dibagi dengan jumlah skor tertinggi seluruhnya berjumlah 65 yang didapat dari mengalikan seluruh indikator yang berjumlah 13 dengan 5. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, media pembelajaran PowerPoint interaktif memiliki tingkat kelayakan sebesar 96%, sehingga dapat disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**- Validasi Ahli Materi**

Validasi materi adalah proses evaluasi dan penilaian terhadap materi pengembangan PowerPoint tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA dan validasi ini dilakukan oleh seorang ahli materi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tabel penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari validasi tersebut dapat mengetahui persentase kelayakan materi yang digunakan pada pengembangan PowerPoint tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan. Berikut profil ahli materi dan hasil validasinya:

NAMA : Sigit Tri Rahadi, S.S.  
 NIP : 198406032011011011  
 JABATAN : Guru Bahasa Jerman  
 INSTANSI : SMA NEGERI I GEDANGAN

**Tabel 3 Lembar Validasi Materi**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan Kompetensi Bahasa Jerman yang ingin dicapai: Peserta didik memiliki pemahaman terhadap budaya lain dan interaksinya dengan budaya Indonesia yang dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang budaya Indonesia, memperkuat identitas dirinya sebagai manusia Indonesia, dan dapat menghargai perbedaan dalam rangka menyiapkan diri sebagai warga global ( <i>global citizenship</i> ).					✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran terhadap Kurikulum Merdeka.					✓
3.	Media pembelajaran telah selaras dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Kesesuaian antara materi <i>Familie</i> dan media pembelajaran.					✓

5.	Materi disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.					✓
6.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami.				✓	
7.	Judul penulisan media pembelajaran sesuai dengan isi materi.					✓
8.	Materi yang disajikan relevan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman.					✓
9.	Media pembelajaran dapat diaplikasikan dengan mudah dan fleksibel.					✓
10.	Materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					✓
<b>Jumlah Skor</b>						<b>46</b>

Dari tabel hasil validasi ahli media, dapat diperoleh persentase kelayakan produk PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan. Perhitungan menggunakan Skala Likert menghasilkan data sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Jumlah skor yang diperoleh 46, dikalikan dengan 100 kemudian dibagi dengan jumlah skor tertinggi seluruhnya berjumlah 50 yang didapat dari mengalikan seluruh indikator yang berjumlah 10 dengan 5. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, media pembelajaran PowerPoint interaktif memiliki tingkat kelayakan dari segi materi sebesar 92%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi dalam PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan termasuk dalam kategori layak.

**4) Revisi Desain**

Setelah tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media selesai, produk kemudian disempurnakan berdasarkan catatan dan saran dari validator. Tahap ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas produk. Berikut adalah saran dan masukan dari ahli materi dan media yang digunakan sebagai acuan perbaikan.

**Tabel 4 Komentar dan saran validator**

No	Validasi	Validator				Komentar dan Saran
		Nama	NIP	Pekerjaan	Instansi	
1.	Ahli Media	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.	197502132008011008	Dosen Desain Komunikasi Visual	UNESA	Ikon pada media pembelajaran belum tampak seperti pembelajaran dalam bahasa Jerman
2.	Ahli Materi	Sigit Tri Rahadi, S.S.	198406032011011011	Guru Bahasa Jerman	SMAN 1 GEDANGAN	Media pembelajaran dibuat menarik dan interaktif, namun, lebih menarik jika ditambahkan dengan memberi <i>feedback</i> pada pembelajar

Dengan demikian, saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi dapat dijadikan acuan untuk perbaikan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman yang lebih efektif dan menarik.

### Proses Revisi

Pada tabel 4 terdapat masukan dari ahli media dan ahli materi. Proses revisi pengembangan PowerPoint interaktif dengan tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA dilakukan agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. Pada ahli media diberikan saran berupa penambahan, dan penggantian ikon desain dengan ikon Jerman, agar terlihat seperti pembelajaran dalam bahasa Jerman.



Gambar 11 Sebelum revisi

Ikon bendera menggunakan warna merah, tidak ada ciri khas Jerman.



Gambar 12 Sesudah revisi

Ikon bendera menggunakan bendera negara Jerman, dan ada logo negara Jerman terlihat ciri khas dari negara Jerman. Setelah dilakukan tahap revisi, diperoleh hasil produk akhir berupa media pembelajaran PowerPoint (presentasi) interaktif dengan tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan yang dapat diakses melalui tautan [https://www.canva.com/design/DAGf5UPrD1c/5Z-ixqxYoNsATTQWdZ-ZLA/edit?utm\\_content=DAGf5UPrD1c&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGf5UPrD1c/5Z-ixqxYoNsATTQWdZ-ZLA/edit?utm_content=DAGf5UPrD1c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Tautan tersebut dapat diakses secara *online* melalui aplikasi atau *website* Canva dan dapat menampilkan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan. Pada media pembelajaran yang dikembangkan tersebut ditampilkan isi materi yang berkaitan dengan materi *Familie*. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat dioperasikan oleh pengguna dengan menekan tombol yang tersedia di dalamnya sehingga pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan ini dapat dioperasikan secara mandiri.

### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan saat menginterpretasikan hasilnya.

1. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva untuk keterampilan membaca bahasa Jerman, sehingga belum mencakup keterampilan berbahasa lain seperti berbicara, menulis, atau mendengar yang juga penting dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Media yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas menurut ahli, namun belum dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui dampaknya terhadap pembelajaran siswa.
3. Pengembangan dan perbaikan desain media menjadi fokus utama penelitian ini, sedangkan evaluasi dampak media terhadap kemampuan membaca siswa belum dibahas secara mendalam.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

## Pengembangan PowerPoint Interaktif Tema Familie Berbasis Canva untuk Keterampilan Membaca Kelas XI SMAN 1 Gedangan

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah PowerPoint interaktif berbasis Canva, yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan *hyperlink* untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman pada siswa kelas XI, serta telah divalidasi oleh ahli media dan materi dengan hasil sangat layak digunakan
2. Proses pengembangan PowerPoint interaktif dengan tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca kelas XI SMA dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain. Pengembangan media pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan bertahap untuk mencapai hasil yang optimal.
3. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 96% dan materi sebesar 92% setelah dilakukan validasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif tema *Familie* berbasis Canva untuk keterampilan membaca layak digunakan untuk siswa kelas XI SMAN 1 Gedangan

### Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman pada peserta didik kelas XI SMA dengan tema "*Familie*".

Disarankan untuk guru bahasa Jerman agar dapat memanfaatkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mendukung pengembangan kemampuan membaca siswa secara lebih optimal.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengujikan validitas serta keefektifan media ini pada peserta didik skala kecil dan skala besar atau materi pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat diketahui lebih lanjut tentang konsistensi hasil validitas dari ahli materi dan media, serta untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran dan skala peserta didik yang berbeda..

### DAFTAR PUSTAKA

- Abrahams, S. Q., & Wiputra Cendana. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Minat Membaca Permulaan Siswa Kelas 1. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 13(1), 161–172. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Arrasyid, I. A., & Sidqi, A. (2024). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN HYPERLINK BERBASIS CANVA PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS X. *Masaliq*, 4(November), 1212–1225.
- Arrosyida, Annafi dan Suprpto, M. . (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2, 1–8.
- Dewi, T. M., & Kurniawan, E. (2020). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 9 Nomor 4 Agustus 2020 Development of Interactive Powerpoint Learning Media Theme 5 Ecosystem Subtheme 1 Ecosystem ' S Component for Fifth Grade Students of Sdn 007 Tebing Karimun Pengembangan Media Pe. 9*, 421–431.
- Fatih, M. (2020). A Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar | Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 506–514. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/277](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277)
- Fitriana, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008%0Ahttp://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature08473%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Gall, & Borg. (1989). *Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. Educational Research an Introduction; Third Edition . (USA: Pearson Education, 1983), p.772 1 24. 24–34.*
- Jemali, S., & Samsul, S. I. (2022). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Sma Kelas Xi Semester Ii Berbasis Game Billiard Art. *Laterne*, 11(01). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/46219/38966>
- Khotimah, K. (2019). PEMANFAATAN POWERPOINT TERINTEGRASI DENGAN I-SPRING PRESENTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ICT. *Jurnal Eksponen*, 32.
- Nikmah, B. H., Makrifah, I. A., & Saifudin, A. (2022). Developing Interactive Powerpoint Media to Teach Reading for 8th Grade students at MTs Ma'arif NU Gandusari. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(3), 565. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.812>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

[http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sa\\_sindo/article/view/8354](http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sa_sindo/article/view/8354)

- Purwono, P. Y., Rasiawan, M. F., & Wijaya, O. V. (2021). Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Mahasiswa Berbantuan Aplikasi AWANASA. *Brila: Journal of Foreign Language Education*, 1(2), 55–67.
- Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram. *Skripsi*, 1–69.
- Soro, S., Sariningsih, A., Linda, O., & Mulyanah. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi. 5, 2219–2224.
- Sukmawati, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD TEMA ESSEN UND TRINKEN SEBAGAI PELATIHAN KETERAMPILAN MEMBACA XI MAN. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppert Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>
- Wulandari, S. R., & Julaikah, D. I. (2021). Analisis Materi Laman Web [www. deutsch-perfekt. com](http://www.deutsch-perfekt.com) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA Kelas XII. *Laterne*, 10(1), 139-151.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/39466>  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/39466/34477>