



Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV

Nazhika Anaiya Pratiwi^{*1}, Esti Susiloningsih², Dwi Cahaya Nurani³

^{1,2,3}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: anazhika61@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-02 Keywords: <i>Development; Learning Media; Interactive Powerpoint.</i>	The development of interactive powerpoint learning media assisted by the Canva application in the IPAS subject matter of functions and parts of the plant body in class IV at SD Negeri 222 Palembang aims to determine the stages of media development, the level of media validity and the practicality of using the developed media. This research uses the R&D method (Research And Development) with the ADDIE research type (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the results of the validation of the subject matter experts obtained a score of 97.22% with the category "Very Valid". The results of media expert validation obtained a score of 91.66% with the category "Very Valid". Teacher response questionnaire scored 96.66% with the category "Very Practical". The students' response questionnaire with small group and large group trials obtained a score of 91.3% with the category "Very Practical". Based on the results of the study, interactive powerpoint learning media assisted by Canva applications in IPAS subjects on the functions and parts of the plant body in class IV at SD Negeri 222 Palembang is suitable for use in the learning process.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-02 Kata kunci: <i>Pengembangan; Media Pembelajaran; Powerpoint interaktif.</i>	Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media, tingkat validitas media dan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research And Development) dengan jenis penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 97,22% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi ahli media memperoleh skor 91,66% dengan kategori "Sangat Valid". Angket respon guru memperoleh skor 96,66% dengan kategori "Sangat Praktis". Angket respon peserta didik dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh skor 91,3 % dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang Pendidikan. Teknologi memegang peranan penting sebagai sarana penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan

motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Menurut Sadiman dalam Hasan (2021), sikap pasif peserta didik dapat diminimalisasi melalui penggunaan media yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik materi.

Seiring dengan digitalisasi Pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak dikembangkan. Salah satunya adalah media powerpoint interaktif yang dirancang dengan bantuan aplikasi canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur menarik dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan visual. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva

memiliki Tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mahbubah dkk., 2023; Aisyah & Rhosyidya, 2024; fadhia & Farida, 2024). Namun, Sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada mata Pelajaran tematik atau topik yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini difokus pada pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata Pelajaran IPAS, khususnya materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dirancang secara sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis. Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta mendukung pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menyenangkan.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D). Sugiyono dalam (Okpatrioka., 2023) metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

1. Model Pengembangan

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan aplikasi canva yang dirancang secara bertahap. Materi dalam media yang akan dirancang oleh peneliti adalah materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan media ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sesuai dalam model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SD Negeri 222 Palembang yang berlokasi di Jl. Ki Anwar Mangku, Sentosa, Kec. Plaju, Kota Palembang. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV.A SD Negeri 222 Palembang dengan jumlah 24 peserta didik yang terdiri 16 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). penelitian ini

menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Berikut ini prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

a) Analisis (Analysis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk melakukan observasi seperti analisis kurikulum, analisis media pembelajaran yang digunakan, analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan wawancara serta analisis ketersediaan sumber belajar. Kemudian, peneliti dapat menentukan kompetensi awal dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b) Perancangan (Design)

Tahap ini merupakan tahap merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Rancangan masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan di tahap setelah ini. Media pembelajaran yang akan dikembangkan akan membahas mengenai fungsi dan bagian tubuh tumbuhan dan akan diadakan kuis yang berisi pertanyaan mengenai materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan.

c) Pengembangan (Development)

Pada tahap desain telah dilakukan penyusunan kerangka konseptual dalam pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan canva. Dalam tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan. Setelah itu akan dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru untuk mengetahui produk yang telah dihasilkan valid atau sesuai dengan kebutuhan serta akan dilakukan revisi produk.

d) Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba media pembelajaran kepada peserta didik. Uji coba media ini untuk mendapatkan umpan balik mengenai produk yang telah dikembangkan. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang peserta didik. Uji coba kelompok besar terdiri dari 16 peserta didik. Pelaksanaan ini dilakukan dengan cara menunjukkan media yang dikembangkan kepada peserta didik, kemudian peserta didik akan diinformasikan untuk mengisi angket respon peserta didik yang bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

e) Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan atau belum.

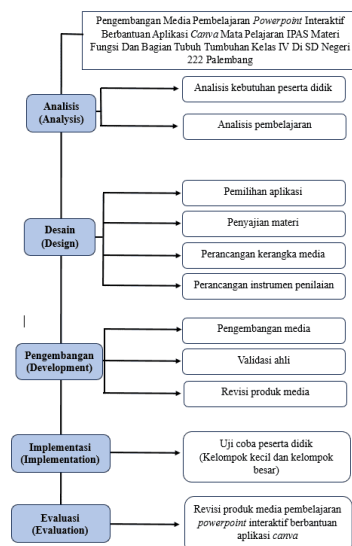
adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan antara pewawancara dan narasumber. Penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur karena peneliti dapat mengeksplorasi topik secara lebih dalam dan peneliti dapat mengembangkan pertanyaan berdasarkan respon dari narasumber serta tidak terkesan kaku.

b) Angket

Menurut Sekaran & Bougie dalam (Jailani., 2023) angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Dalam teknik ini, responden diminta untuk memberikan tanggapan yang dapat diukur dengan memilih opsi jawaban yang tersedia. Dalam penelitian ini angket digunakan angket validasi ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan, serta angket respon guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi guru dan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan.

c) Dokumentasi

Menurut Fuad & Sapto dalam (Yusra., 2021) mengatakan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen yang diperlukan dari sumber penelitian dan informasi melalui wawancara sehingga lebih nyata dibuktikan dengan dalam dokumen.



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Wawancara

Menurut Susilarini dalam (Yufrinalis., 2022), wawancara merupakan sebuah proses komunikasi antara dua pihak yang memiliki tujuan dan mengandung prinsip timbal balik. Menurut Kerlinger dalam (Rivaldi., 2023) wawancara merupakan situasi tatap muka secara interpersonal dimana seseorang (pewawancara) bertanya kepada orang yang diwawancarai untuk mendapatkan jawaban mengenai masalah penelitian. Flanagan dalam (Rivaldi., 2023) mengatakan wawancara

4. Teknik Analisis data

Menurut Sugiyono (2020) analisis data adalah proses menyusun data yang diperoleh secara sistematis, kemudian diorganisasikan ke dalam beberapa kategori dan dijabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih apa yang harus dipelajari, dan membuat Kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

a) Analisis Angket Validasi Ahli dan Guru

Analisis data dilakukan sesuai dengan aspek yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru untuk mengetahui kevalidan terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif canva. Teknik

analisis data dari hasil validasi ini menggunakan penilaian skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Kategori Jawaban	Skor Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sugiyono, 2022

Kemudian menghitung persentase nilai validasi tersebut. Rumus yang digunakan menghitung presentase nilai validasi adalah sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis sesuai dengan jenjang kriteria validitas media dan materi pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Kategori	Persentase
Tidak Valid	0%-20%
Kurang Valid	21%-40%
Cukup Valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat Valid	81%-100%

Sugiyono(Widiyanti&Anugraheni, 2022)

Media pembelajaran powerpoint ini dikatakan valid apabila hasil angket dari ahli media, ahli materi dan guru berada di presentase 61%-100% dengan kategori valid dan sangat valid.

b) Analisis Angket Respon Peserta Didik

Analisis angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif canva. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan skala Guttman dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Kategori	Persentase
Ya	1
Tidak	0

(Sugiyono, 2020)

Kemudian untuk menghitung hasil dari angket respon peserta didik menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai presentase yang telah

dilakukan, maka dilakukan interpretasi ke dalam kategori kepraktisan media.

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Media

Kategori	Persentase
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Valid Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

(Sabdarini, 2021)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (Analysis)

a) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka dengan media konkret dan buku pelajaran dalam proses pembelajaran. Media konkret dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata dan langsung kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi melalui pengamatan dan interaksi secara langsung. Seiring perkembangan teknologi, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dalam mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran power point interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang.

b) Analisis Pembelajaran

SD Negeri 222 Palembang telah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Materi yang dibahas yaitu fungsi dan bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS Kelas IV. Adapun capaian yang diharapkan yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi dan bagian-bagian tubuh tumbuhan dengan tepat. Tujuan pembelajarannya yaitu Peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan tepat serta peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan dengan tepat.

2. Tahap Perancangan (Design)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melakukan tahap desain atau perancangan. Berikut ini tahap-tahap yang peneliti lakukan:

a) Pemilihan Aplikasi

Pengembangan media PowerPoint Interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan platform desain online gratis yang menyediakan berbagai macam tools untuk membantu dalam merancang desain seperti poster, konten, dokumen, presentasi dan lain-lain.

b) Pemilihan Materi Pembelajaran

Pengembangan media PowerPoint Interaktif ini menyajikan materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS kelas IV yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

c) Perancangan Kerangka Media PowerPoint Interaktif

Peneliti merancang kerangka media pembelajaran yang dikembangkan. Kerangka media pembelajaran terdiri dari halaman cover, tombol navigasi, petunjuk penggunaan, menu utama (home), profil pengembang, identitas media, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, menu materi, isi materi, evaluasi.

d) Perancangan Instrumen Penelitian

Perancangan instrumen yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi praktisi guru dan angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli media ahli materi dan praktisi guru dibuat untuk mengukur kevalidan media yang dikembangkan, sedangkan angket peserta didik dibuat untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang diuji coba berdasarkan kelompok kecil dan kelompok besar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif produk ini dikembangkan sesuai dengan tahap perencanaan yang ditentukan. Tahap ini peneliti melakukan validasi media, validasi materi dan praktisi guru serta

revisi produk media berdasarkan saran dari validator.

a) Hasil pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media



Gambar 3. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Powepoint Interaktif

b) Validasi Ahli

Validasi media PowerPoint Interaktif dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sebelum di uji coba kepada peserta didik. Setelah melakukan validasi dengan ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan perbaikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Sehingga peneliti dapat melakukan uji coba media pembelajaran Powerpoint interaktif kepada peserta didik.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 02 Desember 2024. Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Susy Amizera SB, M.Pd Dosen Pendidikan Biologi Universitas Sriwijaya. Berikut ini adalah hasil penilaian instrumen ahli materi:

Tabel 5. Hasil Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan isi	8	8	100	Sangat Valid
2	Kelayakan Materi	19	20	95	Sangat Valid
3	Kelayakan Kebahasaan	8	8	100	Sangat Valid
Total		35	36	97,22	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil di atas hasil penilaian instrumen validasi ahli materi pada media pembelajaran PowerPoint interaktif memperoleh

skor 35 dan skor maksimal memperoleh 36. Sehingga, memperoleh persentase 97,22% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi memperoleh skor 97,22% dengan kategori "Sangat Valid".

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 04 Desember 2024. Validasi ahli media ini dilakukan oleh ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	29	32	90,62	Sangat Valid
2	Tulisan	12	12	100	Sangat Valid
3	Suara	3	4	75	Sangat Valid
4	Kemudahan Penggunaan	11	12	91,66	Sangat Valid
	Total	55	60	91,66	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel 6 penilaian validasi ahli media di atas peneliti memperoleh hasil skor 55 dan 60, sehingga mendapatkan persentase 91,66% dengan kategori "Sangat Valid".

3) Validasi Praktisi Guru

Peneliti melakukan validasi praktisi guru dengan wali kelas IV. A yaitu bapak Deddy Munizar, S.Pd. Validasi ahli praktisi guru dilakukan pada tanggal 11 Desember 2024

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Praktisi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Penyajian Media	28	28	100	Sangat Valid
2	Kelayakan Materi	22	22	91,66	Sangat Valid
3	Kelayakan Kebahasaan	8	8	100	Sangat Valid
	Total	58	60	96,66	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel penilaian validasi ahli praktisi guru di atas yang terdiri dari aspek kelayakan media, kelayakan materi dan kelayakan kebahasaan. Peneliti memperoleh hasil skor 58, sehingga

mendapatkan presentase 96,66% dengan kategori "Sangat Valid".

Tabel 8. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi, Media dan Praktisi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	35	36	97,22%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	55	60	91,66%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Praktisi Guru	58	60	96,66%	Sangat Valid
	Total	58	60	94,87%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah nilai 35 memperoleh persentase skor 97,22% dengan kategori "Sangat Valid". Dan hasil validasi ahli media memperoleh jumlah nilai 55 dengan persentase skor 91,66% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi praktisi guru memperoleh jumlah nilai 58 memperoleh persentase skor 96,66%. Maka skor keseluruhan dari rekapitulasi hasil penilaian mendapatkan skor 94,87%.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap uji coba ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV yang peneliti kembangkan dan telah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi guru. Produk ini akan di uji coba kepada peserta didik kelas IV. A di SD Negeri 222 Palembang yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPAS fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Tahap uji coba ini akan dilakukan dengan kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang, kelompok besar yang terdiri dari 16 orang.

a) Uji Coba Peserta Didik

1) Kelompok Kecil

Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik di SD Negeri 222 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket. Sebelum memberikan lembar angket respon kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu menyang-

kan produk yang telah dikembangkan dan peserta didik mencoba media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV.

Tabel 9. Hasil Penilaian Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	10	30	100%	Sangat Praktis
2	Materi	11	15	73.3%	Sangat Praktis
3	Bahasa	10	10	100%	Sangat Praktis
	Reaksi Pengguna	15	15	100%	Sangat Praktis
	Total	55	60	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian angket uji coba kelompok kecil di atas memperoleh jumlah nilai 46 dengan persentase 92% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

2) Kelompok Besar

Peneliti melakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 16 orang peserta didik di SD Negeri 222 Palembang.

Tabel 10. Hasil Penilaian Angket Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	31	32	96.87%	Sangat Praktis
2	Materi	42	48	73.3%	Sangat Praktis
3	Bahasa	30	32	100%	Sangat Praktis
	Reaksi Pengguna	44	48	100%	Sangat Praktis
	Total	147	160	91.87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 10 hasil penilaian angket uji coba kelompok besar di atas memperoleh jumlah nilai persentase 147 dengan persentase 91,87% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Uji Coba Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Kelompok Kecil	46	50	92.2%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Kelompok Besar	147	160	91.66%	Sangat Praktis
	Total	193	210	91.93%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 11 rekapitulasi hasil penilaian angket uji coba peserta didik di atas memperoleh jumlah nilai persentase 147 dengan persentase 91,93% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dari pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini mengacu pada hasil penilaian dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran tersebut telah memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi dilakukan setelah validator ahli media, ahli materi, praktisi guru memberikan saran dan kritik saat peneliti mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif penelitian. Kemudian peneliti akan melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dan kritik masukan validator ahli media, validator ahli materi dan praktisi guru agar produk pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri dari tahap analisis, (Analysis), tahap desain (Design), tahap pengembangan produk (Development), tahap uji coba (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluation), (Syuhada dkk, 2024). Analisis, tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menetapkan tujuan yang ingin dicapai, serta memahami karakteristik peserta didik. Tahap desain, tahap ini merupakan penyusunan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan yang meliputi tampilan media pembelajaran, isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap pengembangan, tahap ini berisi pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari desain tampilan awal isi media pembelajaran hingga penerapan langkah model ADDIE. Tahap ini

dilakukan validasi oleh ahli yang bertujuan untuk memastikan produk tersebut optimal. Hasil akhir dari proses penilaian ini berupa persentase penilaian dari validator ahli. Kemudian, tahap implementasi merupakan langkah konkret dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini media pembelajaran akan dilakukan secara dua tahap yaitu uji coba pada peserta didik kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Terakhir, evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan addie yang bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan. (Yunita dkk, 2024)

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan wawancara dengan wali kelas IV. A yaitu bapak Deddy Munizar, S.Pd. Analisis pembelajaran yang dilakukan bertujuan untuk menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk materi yang dikembangkan yaitu fungsi dan bagian tubuh tumbuhan. Setelah itu, tahap perancangan, tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva. Tahapan yang dilakukan peneliti antara lain yaitu pemilihan aplikasi untuk pengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi canva dengan memilih materi pelajaran fungsi dan bagian tubuh tumbuhan pada topik A kelas IV, kemudian melakukan perancangan instrumen berupa lembar validasi ahli media, ahli materi dan praktisi guru yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan dan angket respon peserta didik dan respon guru untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan berdasarkan dengan kerangka media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah produk selesai, selanjutnya adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi yaitu ibu Susy Amizera SB, M.Si. Validasi ahli media yaitu ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. Validasi ahli praktisi guru yaitu bapak Deddy Munizar, S.Pd. Kemudian sebelum media dilakukan uji coba media akan di revisi terlebih dahulu sesuai saran dan

komentar dari ahli media, ahli materi dan praktisi guru. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor nilai 97,22% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi ahli media memperoleh skor nilai 91,66% dengan kategori "Sangat Valid". Kemudian hasil validasi praktisi guru memperoleh skor nilai 96,66% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan dari hasil tersebut media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva dinyatakan sangat valid dan layak di uji coba kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan juga akan dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Hasil pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif ini sejalan dengan teori belajar menurut John Sweller, dalam dunia pendidikan, teori ini diterapkan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dengan memperhatikan tingkat beban kognitif yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran. (Syagif, 2024).

Tahap implementasi, pada tahap ini produk media akan di uji coba kepada peserta didik kelas IV. A di SD Negeri 222 Palembang. Uji coba dilaksanakan dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 5 orang peserta didik dan kelompok besar terdiri dari 16 orang peserta didik. Hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan skor nilai 92% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar mendapatkan skor nilai 91,87% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan peserta didik juga sangat antusias dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mendapatkan umpan balik sebagai dasar untuk perbaikan atau revisi setelah diberikan saran dari validator ahli materi, ahli media, praktisi guru dan peserta didik untuk memastikan produk yang dikembangkan sistematis dan efektif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi).

Kevalidan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan mendapatkan skor nilai 97,22% dengan kategori "Sangat Valid" dari ahli materi, 91,66% dengan kategori "Sangat Valid" dari validasi ahli media. 96,66% dengan kategori "Sangat Valid" dari praktisi guru. Hasil rekapitulasi ahli materi, ahli media dan praktisi guru mendapatkan skor 94,87% dengan kategori "Sangat Valid".

Kepraktisan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang dinilai melalui angket respon peserta didik yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang dan uji coba kelompok besar terdiri dari 16 orang. Hasil penilaian angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 92% dengan kategori "Sangat Praktis" dari .Hasil penilaian angket respon kelompok besar memperoleh skor 91,87% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil rekapitulasi kepraktisan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva memperoleh skor 91,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil uji kevalidan dan kepraktisan media powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SD Negeri 222 Palembang dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran antara lain yaitu bagi peserta didik, diharapkan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi

canva dapat digunakan pada saat belajar di sekolah maupun di rumah. Bagi guru, diharapkan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, A., & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 19-29.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56.
- Ardiansyah, M. A. M., & Nugraha, M. L. (2022, January). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 6, No. 1).
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate*, No. December.
- Fadhila, N. R., & Farida, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 631-646.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16

- MALANG. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4-4.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372-378.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *DiklatReview : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Lenggono, W. (2019). Peran Media Ict Pada Pembelajaran Al Islam Dan Kemuhmadiyah Dan Penggunaanya Di Smp Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 157. <https://doi.org/10.29300/Attalim.V18i1.1612>
- Mahbubah, N. H., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS III UPT SD NEGERI SRENGAT 03 KABUPATEN BLITAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3719-3733.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MI DAN SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37-49.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- 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.
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Rivaldi, A. F., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1-89.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., ... & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60-69.
- Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3765-3777.
- Santia, L., & Oktira, Y. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS III SD NEGERI 13 LOLONG. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 3(2), 30-37.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77.
- Sugianto, O., & Afifah, M. S. (2023). Pengelolaan Teknologi Pendidikan dan Peranannya pada Pendidikan Agama Islam. *Social Science Academic*, 1(2), 213-220.
- Susilarini, T. (2022). Pengantar Psikodiagnostik III Interview-Wawancara. Purwokerto: Pena Persada
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35-44.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yufrinalis, M., & Fil, S WAWANCARA SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*, researchgate.net, https://www.researchgate.net/profile/Ahmad-Syamil/publication/376828943_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/658ae7440bb2c7472b130b23/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf#page=64
- Yunan, M., & Fitriati, I. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI BUKU MENUJU DIGITALISASI PERPUSTAKAAN STKIP TAMAN SISWA BIMA. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 6(2), 130-137.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.