

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Materi Siklus pada Makhluk Hidup Kelas III di SDN 4 Kalibarumanis

Happy Fadia Rahmayani¹, Agustiningsih²

SD Negeri 4 Kalibarumanis¹, Universitas Jember²

Corresponding Author: ningsihagustin83.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia menghadapi tantangan global, sehingga pemanfaatan teknologi seperti media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva menjadi sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar yang aktif dan menarik. Pengembangan Media Pembelajaran IPAS PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Materi Siklus Pada Makhluk Hidup Kelas III Di SDN 4 Kalibarumanis bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media, tingkat validitas, keefektifan dan kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan jenis penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil kevalidan media pembelajaran dihitung dengan rumus Valpro termasuk kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 88,78. Tingkat kepraktisan media dihitung menggunakan rumus Sas termasuk kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 89,43 dan tingkat keefektifan media dihitung menggunakan rumus N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,40 termasuk kategori dengan kriteria “sedang”. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran IPAS PowerPoint interaktif berbasis Canva materi siklus pada makhluk hidup Kelas III Di SDN 4 Kalibarumanis masuk dalam kategori valid, praktis dan efektif serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: PowerPoint interaktif, media pembelajaran, hasil belajar.

Abstract

Education plays an important role in preparing human resources to face global challenges; therefore, the use of technology such as Canva-based interactive PowerPoint learning media is highly needed to support active and engaging learning processes. The development of Interactive Canva-Based PowerPoint Learning Media for Science (IPAS) on the Life Cycle Material for Grade III Students at SDN 4 Kalibarumanis aims to identify the stages of media development, as well as the validity, effectiveness, and practicality of the developed media. This study employed the R&D method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validity of the learning media, calculated using the Valpro formula, was categorized as very valid with an average score of 88.78. The practicality of the media, calculated using the Sas formula, was categorized as very practical with an average score of 89.43. The effectiveness of the media, calculated using the N-Gain formula, obtained an average score of 0.40, which falls into the “moderate” category. Based on these findings, the interactive Canva-based PowerPoint learning media for the life cycle material in Grade III at SDN 4 Kalibarumanis can be categorized as valid, practical, and effective, and is feasible for use in the learning process.

Keywords: Interactive PowerPoint, learning media, learning outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi di era global. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif terhadap peserta didik, guna untuk mengembangkan potensi dirinya Yuerae et al., (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini bukan hanya sekadar pendukung, tetapi juga menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter peserta didik masa kini. Usaha untuk mewujudkan potensi tersebut dapat dilakukan dengan mengkombinasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media dapat diartikan sebagai segala bentuk benda, manusia maupun peristiwa yang dapat menciptakan situasi belajar sehingga Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses transfer ilmu dalam pembelajaran terhadap peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar Nafisah, (2021). Menurut Hasan dkk, (2021) Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Husein, (2020), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah benda dan alat yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang berasal dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Azhar dalam Pagarra H & Syawaludin, (2022), media pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis, yaitu media visual yang mengandalkan indra penglihatan saja dalam penggunaannya, seperti gambar, buku, peta, jurnal, dan lain sebagainya. Media audio yang mengandalkan pendengaran saja, seperti radio dan tape recorder. Media audio visual yang membutuhkan fokus dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran, seperti film, video, program TV dan lain sebagainya. Multimedia, media ini dapat menyajikan unsur media secara lengkap dalam suatu proses kegiatan pembelajaran, seperti menampilkan suara, teks, video, animasi, dan grafis.

Sesuai dengan teori pengalaman kerucut oleh Edgar Dale dalam (Sari, 2019). eori **Kerucut Pengalaman Edgar Dale** digunakan karena sesuai dengan tujuan media pembelajaran ini yang memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Melalui PowerPoint interaktif berbasis Canva, peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi. Hal ini sejalan dengan konsep Edgar Dale yang menekankan bahwa semakin nyata pengalaman belajar, maka pemahaman siswa akan semakin baik. Teori ini menunjukkan bahwa peserta didik akan mudah memahami dan mengingat materi dengan menggunakan pengalaman belajar yang nyata. Teori Edgar Dale mengemukakan pemahaman tentang peran media untuk mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik yang dinamakan dengan kerucut pengalaman (cone of experience). Dalam kerucut pengalaman tersebut disebutkan gambaran pengalaman dari paling konkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman dengan tujuan tertentu, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi, (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukasi, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio, gambar diam, (10) simbol visual, (11) simbol verbal. Kerucut pengalaman ini memberikan model tentang berbagai jenis media audiovisual dari yang paling abstrak hingga paling konkrit.

Penggunaan buku sebagai satu-satunya sumber belajar dan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran dapat membatasi variasi penyampaian materi, sehingga peserta didik cenderung kurang terlibat dan tujuan pembelajaran pun menjadi kurang optimal. Menurut Ali, (2025) sebagai guru perlu merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun tetap relevan. Oleh karena itu, salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dengan mengkolaborasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Abdussalam, (2022) PowerPoint merupakan aplikasi presentasi yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. PowerPoint dapat menampilkan slide yang berisi kalimat, gambar, suara dan lainnya sebagai penunjang proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan aplikasi yang semakin canggih, PowerPoint dapat dikreasikan sehingga dapat bersifat lebih interaktif. PowerPoint interaktif merupakan PowerPoint yang dirancang untuk penggunaannya dengan memungkinkan adanya interaksi antara dua arah. Interaksi antar dua arah ini terjadi antara PowerPoint itu sendiri yang di rancang misalnya di padukan dengan adanya tombol navigasi yang ketika di klik dapat beralih ke tampilan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, bisa juga dikombinasikan dengan kuis atau fitur pengerjaan soal – soal.

Menurut Wati (2016) kelebihan PowerPoint yang bersifat interaktif yaitu: (1) Penyajian materi yang menarik, dengan kombinasi teks, warna, huruf, gambar, foto atau video; (2) Dapat merangsang peserta didik dalam menjelajah lebih jauh tentang materi yang sedang di pelajarnya; (3) Tampilan visual yang mudah dipahami oleh peserta didik; (4) Memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran PowerPoint; (5) Bersifat kondisional atau dapat digunakan berulang serta dapat diperbanyak; (6) Bersifat praktis, dalam penggunaan dan penyimpanannya dapat di simpan sebagai bentuk file atau link yang tertera.

Salah satu aplikasi yang mendukung dalam pembuatan PowerPoint interaktif selain dari Microsoft Office adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki berbagai tampilan desain yang menarik (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021). Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis online yang memuat fitur berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, grafik, pamflet dan fitur lainnya yang dapat memudahkan dalam hal desain editing. Canva dapat membantu dan mempermudah guru dalam merancang atau mendesain media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Canva juga memiliki berbagai macam pilihan desain serta template yang bervariasi yang telah tersedia. Fitur pada Canva memfasilitasi pengguna untuk lebih kreatif, juga dapat menghemat waktu lebih efisien, dan cara mengaksesnya pun fleksibel, bisa menggunakan laptop maupun HP (Susanti 2021, dalam Azizatulatifah et al., 2024).

Hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN 4 Kalibarumanis pada guru kelas 3 menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas belum mengalami peningkatan pemahaman dan hasil belajar secara optimal. Pembelajaran di kelas menggunakan LKS sebagai satu-satunya sumber belajar. Penyampaian materi tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran lain yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Kondisi tersebut membuat peserta didik cenderung pasif, merasa jenuh dan bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri hanya melalui bacaan, sehingga berdampak pada rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa salah satu materi yang termasuk sulit di pahami oleh peserta didik yaitu materi tentang siklus pada makhluk hidup, karena pada materi tersebut membutuhkan visual yang mendukung seperti gambar yang berwarna. Penelitian sebelumnya oleh Santia & Oktira (2024) yang bertujuan untuk mengembangkan media

pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva di kelas 3 Sekolah Dasar pada pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Perubahan Energi. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan Canva yang di kembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap materi yang di sampaikan.

Berdasarkan hal tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif berbasis Canva yang memadukan visualisasi menarik, interaksi dan keterlibatan peserta didik secara aktif dapat menjadikan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan elemen visual dan desain menarik dari Canva, dikombinasikan dengan fitur interaktif PowerPoint seperti tautan dan kuis, memungkinkan penyajian materi yang lebih konkret dan mudah dipahami dibandingkan sekadar metode verbal yang membaca atau mendengarkan saja. Oleh karena itu, media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata bagi peserta didik, tetapi juga diharapkan dapat secara aktif mendorong keterlibatan kognitif mereka melalui navigasi dan eksplorasi mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan pemahaman peserta didik pun diharapkan meningkat.

PowerPoint interaktif ini akan bersifat lebih kompleks dengan memadukan adanya uraian singkat materi dan kuis interaktif yang dipadukan dengan aplikasi kuis Quizizz. Aplikasi kuis Quizizz merupakan aplikasi kuis yang dapat diakses melalui *website* internet, selain itu dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembuatan dan pengerjaan kuis lebih menarik. Aplikasi ini memiliki fungsi sebagai media untuk pengadaan kuis yang bersifat interaktif. Quizizz dapat membantu seorang guru dalam melaksanakan kegiatan ulangan harian, latihan soal maupun permainan yang berbasis kuis dan dapat diakses melalui perangkat masing-masing peserta didik. Quizizz tidak hanya menyediakan fitur latihan soal saja, tetapi sudah dilengkapi dengan fitur laporan hasil dari pengerjaan peserta didik secara otomatis (Supriadi et al., 2021). Hal ini dapat mempermudah guru dalam memantau perkembangan dan pencapaian hasil pengerjaan peserta didik secara cepat dan fleksibel. Penggunaan aplikasi ini dapat dioperasikan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran ini nantinya dapat dioperasikan oleh peserta didik menggunakan bantuan *Chromebook* yang tersedia di sekolah.

Penelitian oleh Putri dkk, (2023) yang menggunakan metode R&D (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Mengembangkan media interaktif berupa PowerPoint ini dilakukan dengan bantuan *software* microsoft PowerPoint. Media PowerPoint interaktif ini juga dapat meningkatkan hasil belajar dan kerjasama antarpeserta didik.

Penelitian oleh Nursyifa dkk, (2024) menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Mengembangkan media PowerPoint interaktif pada pembelajaran PAI "Prophet Paths" tentang kisah Nabi Muhammad SAW menggunakan aplikasi Canva. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa produk yang di kembangkan dapat memicu rasa semangat peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran PowerPoint berbasis Canva ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi khususnya materi siklus pada makhluk hidup. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva yang juga dipadukan dengan aplikasi Quizizz sebagai kegiatan evaluasi. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan PowerPoint pada Canva dan tidak menggabungkan aplikasi lain untuk kegiatan evaluasinya. Melalui kombinasi ini, media

yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi secara digital.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan dan dikembangkan menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Adapun tahapan dari model ADDIE ini yaitu tahap *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas III dengan jumlah Peserta didik 28 di SDN 4 Kalibarumanis. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, karena jumlah peserta didik di kelas tersebut tidak terlalu besar sehingga seluruh siswa dijadikan subjek penelitian. Pemilihan ini juga didasarkan pada pertimbangan guru kelas, agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar seluruh peserta didik di kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan di Dusun Barurejo, Desa Kalibarumanis, Kecamatan Kalibaru, Kabupaten Banyuwangi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif berbasis Canva. Media pembelajaran ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPAS sub bab “Siklus pada MakhluK Hidup” bab 2 “Ayo, Mengenal Siklus pada MakhluK Hidup”.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, tes hasil belajar dan pengisian angket respon peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi, soal tes dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan dengan menguji kevalidan produk media pembelajaran, soal tes, dan angket respon. Analisis keefektifan menggunakan rumus *N-Gain* dan analisis kepraktisan menggunakan rumus *Sas*.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini tidak lepas dari perolehan dari proses setiap tahapan yang dilalui mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penyajian hasil ini bertujuan untuk menunjukkan data menyeluruh mengenai media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap uji coba dan evaluasi akhir.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan menganalisis dari segi kebutuhan belajar peserta didik, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik kelas III di SDN 4 Kalibarumanis. Hasil dari analisis tersebut yaitu hasil belajar peserta didik tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku LKS sebagai sumber belajar utama. Belum pernah menggunakan media pembelajaran yang memadukan dengan teknologi khususnya menggunakan laptop atau komputer selama proses belajar dilaksanakan. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini yaitu kurikulum merdeka. Salah satu karakteristik Kurikulum Merdeka adalah kemudahan dalam pemilihan media pembelajaran, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar. Peserta didik lebih antusias saat pembelajaran menggunakan visual yang berwarna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan LKS.

2. Desain (*Design*)

Setelah menggumpulkan data, dilanjutkan dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan data yang telah dilakukan pada tahap analisis. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva sebagai media dalam menunjang pemahaman dalam proses pembelajaran peserta didik. Aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik untuk memfisasialisasikan materi pembelajaran, dari mulai gambar nyata maupun animasi serta pilihan model dan bentuk animasi yang menyediakan banyak pilihan.

Pemilihan media ini dilihat dari kemudahan akses serta sarana berupa chromebook yang tersedia di sekolah tersebut. Selain itu, penggunaan Canva tersedia versi gratis dan tersedia bentuk website yang bisa diakses melalui Google serta dapat dipadukan dengan aplikasi pada website lain seperti Quizizz menggunakan *hyperlink*. Materi yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini yaitu sub bab “Siklus pada Makhluk Hidup” bab 2 “Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup” dikarenakan materi tersebut memerlukan pembahasan yang disertai dengan gambar siklus pertumbuhan makhluk hidup yang konkret sehingga peserta didik akan dapat lebih mengenal proses pertumbuhan makhluk hidup secara visual melalui media pembelajaran. Rancangan awal media pembelajaran ini yaitu berisi uraian materi, latihan soal, dan kuis.



Gambar 1. Tampilan Judul



Gambar 2. Tampilan Kuis

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran PowerPoint interaktif dibuat dan dirancang menggunakan Canva, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan telah sesuai, baik dari segi media, bahasa maupun isi materi. Dalam proses ini, validator memberikan masukan dan saran perbaikan agar media pembelajaran dapat digunakan secara layak. Media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh 2 validator. Uraian hasil validasi disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Validasi Media Pembelajaran

No	Validator Ahli	Instansi	Skor
1.	Validator 1	Universitas Jember	80,60
2.	Validator 2	SDN 04 Kalibarumanis	96,96
Total			177,57
Valpro			88,78
			(Sangat Layak)

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Materi Siklus pada Makhluk Hidup Kelas III di SDN 4 Kalibarumanis (Happy Fadia Rahmayani)

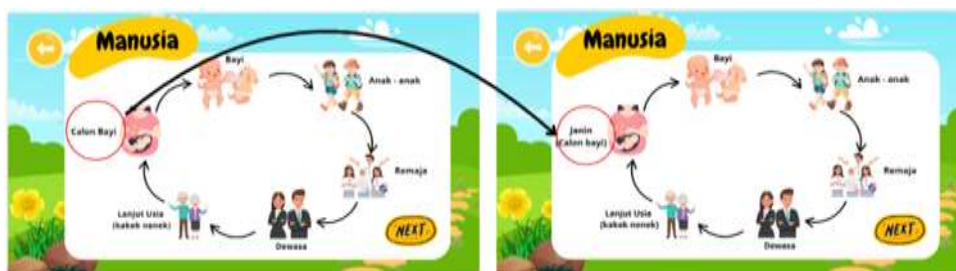
Berikut merupakan saran perbaikan dari kedua validator:

Tabel 2. Perbaikan dan Saran dari Validator

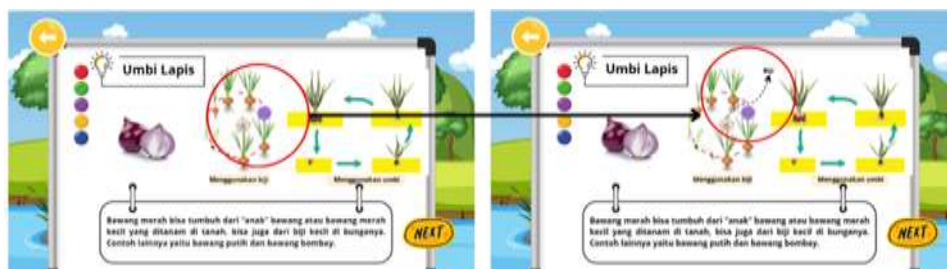
No	Validator	Instansi	Revisi dan Saran
1.	Validator 1	Dosen Universitas Jember	- Melengkapi keterangan gambar pada materi slide 13 - Perbaikan kalimat pada slide 5 - Perbaikan kata pada slide 8 - Perbaikan kalimat pada slide 15 dan 16
2.	Validator 2	Guru SDN 4 Kalibarumanis	Link penyebaran media dibuat lebih pendek dan praktis



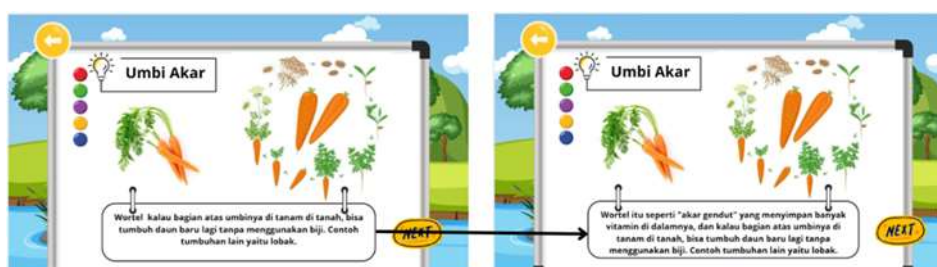
Gambar 3. Tampilan Kalimat Sebelum dan Sesudah Direvisi



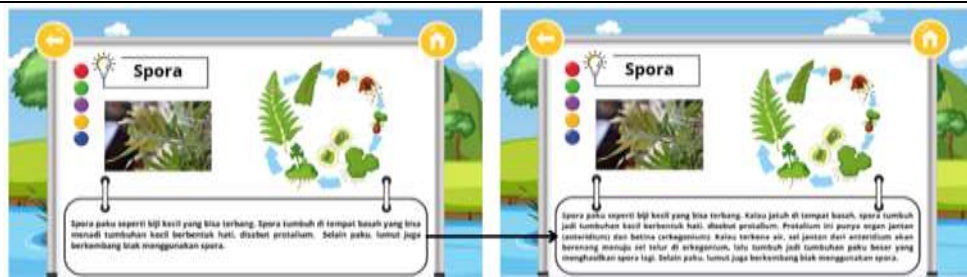
Gambar 4. Tampilan Perbaikan Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 5. Melengkapi Keterangan Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 6. Perbaikan Kalimat Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 7. Tampilan Kalimat Sebelum dan Sesudah Direvisi

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik kelas 3 sebanyak 28 peserta didik di SDN 4 Kalibarumanis. Uji coba yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peserta didik diberikan soal sebanyak 20 soal pilihan ganda dan pengerjaannya melalui aplikasi Quiziz sebagai kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pengoperasian media pembelajaran ini dalam 1 *chromebook* di operasikan oleh 2 orang peserta didik.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis keefektifan dan kepraktisan. Berikut merupakan perolehan hasil analisis keefektifan dan kepraktisan dari media pembelajaran setelah diujicobakan:

Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain* pada Uji Coba Lapangan

Jumlah Peserta Didik	Rata-rata			Kategori
	Pretest	Posttest	N-Gain	
28	54,46	73,21	0,40	Sedang

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Jumlah Peserta Didik	Total Skor	Skor Maksimal	$SAPD = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$	Kategori
28	601	672	89,43	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,40 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Berdasarkan hasil perhitungan perolehan skor angket respon peserta didik, didapatkan nilai rata-rata dari keseluruhan peserta didik sebesar 89,43 dengan kategori sangat praktis. yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran

Hasil analisis keefektifan dan kepraktisan pada kegiatan implementasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan masuk dalam kategori efektif dan praktis untuk digunakan sebagai menunjang pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dibanding sebelum menggunakan media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil pengujian media pada peserta didik dapat menunjukkan bahwa produk layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan produk melalui skor *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran, hasil *pretest posttest* dan hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva melalui serangkaian tahapan model ADDIE, dimana dalam tahap model ini terdiri dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penggunaan Canva dipilih karena platform ini memungkinkan pembuatan desain yang menarik dan mudah diakses, sekaligus dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran ini dihasilkan dan dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya dalam materi siklus pada makhluk hidup. Berdasarkan hasil analisis kevalidan media pembelajaran yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata total dari ketiga aspek sebesar 88,78 dengan masuk kategori valid.

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan ini ditentukan berdasarkan nilai N-Gain dan diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada uji coba lapangan. Soal pretest dan posttest terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan tingkat kognitif C1-C3 yang diujikan melalui aplikasi Quizizz. Rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh dari hasil posttest peserta didik kelas III yaitu 0,40 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari presentase rata-rata angket respon peserta didik dari indikator 1 sampai 8. Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan pada kegiatan akhir setelah peserta didik melakukan uji coba produk media pembelajarannya. Berdasarkan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik memperoleh presentase nilai rata-rata 89,43. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan termasuk dalam kategori praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva mampu memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Temuan dalam penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aufa, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif menjadi langkah awal yang strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi secara bertahap kepada peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, tetapi dapat juga digunakan sebagai bentuk upaya penerapan pembelajaran pada abad 21 yang berfokus pada peserta didik seperti penerapan teknologi pada media pembelajaran yang bersifat interaktif melalui chromebook pada kelas rendah.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva menjadi relevan dengan permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas 3 di SDN 4 Kalibarumanis. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual, dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi, hingga kuis, yang membuat peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Jika dilihat dari kerucut pengalaman Dale, PowerPoint interaktif ini berada pada level kategori demonstrasi (*demonstration*) dan gambar bergerak (*motion pictures*), khususnya saat digunakan untuk menjelaskan proses dan praktik pada materi

tersebut. Peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi dan memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Berdasarkan penjabaran di atas, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung pemahaman peserta didik pada materi siklus makhluk hidup.

4. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran ini melalui serangkaian tahapan model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kevalidan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 88,78, tingkat kepraktisan media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 89,43, dan tingkat keefektifan media pembelajaran berada pada kategori efektif dengan kriteria “sedang” dengan nilai rata-rata 0,40. Berdasarkan data tersebut media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung pemahaman peserta didik pada materi siklus makhluk hidup. Dari temuan tersebut peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut: (1) Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa disarankan untuk mencoba menggunakan materi atau mata pelajaran yang berbeda guna memperluas penerapan media PowerPoint interaktif berbasis Canva; (2) Guru disarankan untuk perlu memberikan pengarahan atau pelatihan awal kepada peserta didik terkait penggunaan perangkat seperti laptop atau *Chromebook* agar memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS terkhusus pada materi siklus makhluk hidup berjalan optimal; (3) Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah ada.

5. Daftar Pustaka

- Abdussalam, A., Pratiwi, S., Hariyani, Y., & Firmansyah, I. (2022). Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. *Abdi Masyarakat*, 4(1), 1-4. <https://doi.org/10.58258/abdi.v4i1.3707>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Aufa, S., Ismatullah, I., & Dayurni, P. (2025). Dampak Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika: Studi Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 65- 74.
- Azizatullatifah, A., Trisniawati, & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan media powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(2), 164-171. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Materi Siklus pada Makhluk Hidup Kelas III di SDN 4 Kalibarumanis (Happy Fadia Rahmayani)

Husein, B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. In Semarang: Fatawa.

Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1.

Nursyifa, R., Nurjannah, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif “ Prophet Paths ” Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW pada Mata Pelajaran PAI. 169–181.

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM.

Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>

Putri, D. S. A., Erdiana, L., & Rahmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema 9 Subtema 3. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10742–10748. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3050>

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.

Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://eprints.uny.ac.id/65664/>

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Wati, E. R. (2016). Kelebihan media pembelajaran PowerPoint interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 107-108.

Yuerae, N.-A., Surya Utama, F., & Kunci, K. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Organ Pernapasan Manusia Berbantuan Media Video. *Jukasi: Jurnal Edukasi*, 10(2), 93–101.