

Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar

Nadiya Rayhan Fadhila¹, Farida S²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Interactive Learning Media, Canva App, Problem Based Learning, ADDIE.</i>	<i>This research is motivated by the lack of utilization and use of IT-based interactive learning media that is in accordance with the times and learning media that is less varied, making students feel bored and not enthusiastic about learning. This study aims to develop Interactive PPT learning media based on the Canva application in IPAS subjects using the Problem Based Learning model in grade IV SD where students will learn based on media that has been validated and has been categorized as valid and practical. This type of research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were obtained based on validation questionnaires from material experts, linguists, and media experts as well as practicality questionnaires from teacher and learner responses. The test subjects were 13 students in class IV SDN 15 Ulakan Tapakis and the research subjects in this study were 29 students in class IV SDN 08 Nan Sabaris. The results of the research developed, obtained the results of the validity level of the Canva application-based Interactive PPT learning media in IPAS subjects using the Problem Based Learning model in grade IV SD with a total validation value of 94.67% in the very valid category. The results of the validation test by material experts obtained a percentage of 95.75% with a very valid category, the results of the language validity test were 98.5% with a very valid category, and the results of media validity were 89.77% with a very valid category. While the results of the practicality test obtained a percentage of 95.5% with a very practical category for the teacher response questionnaire and 90.78% for the student response questionnaire with a very practical category and the effectiveness test results obtained a percentage of 95.26% with a very effective category. Thus, it can be concluded that the use of interactive PPT learning media based on the Canva application in IPAS subjects using the Problem Based Learning model in grade IV SD has proven to be valid, practical, and effective in the learning process.</i>

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Canva, Problem Based Learning, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang sesuai dengan perkembangan zaman serta media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV SD dimana peserta didik akan belajar berdasarkan media yang telah divalidasi dan sudah terkategori valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media serta angket praktikalitas respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba sebanyak 13 orang peserta didik di kelas IV SDN 15 Ulakan Tapakis dan subjek penelitian pada penelitian ini sebanyak 29 orang peserta didik di kelas IV SDN 08 Nan Sabaris. Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajarn PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV SD dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 94,67% dalam kategori sangat valid. Hasil dari uji validasi oleh ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 95,75% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas bahasa sebesar 98,5% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas media sebesar 89,77% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 90,78% untuk angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis serta hasil uji efektivitas memperoleh hasil persentase sebesar 95,26% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV SD telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran.

Corresponding author :
nadiaraihan22@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar yang dilakukan. Pendidikan diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik. Untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya

manusia, pendidikan telah menjadi kebutuhan penting. Pendidikan selalu dapat diperbarui dengan berbagai cara dan inovasi.

Kurikulum merupakan “ruh” pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman dan iptek, kompetensi yang diperlukan masyarakat

dan pengguna lulusan. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Perubahan kurikulum dengan demikian menjadi keniscayaan. Bahkan, perkembangan iptek yang sangat cepat tidak lagi memungkinkan dunia pendidikan berlama-lama dengan “zona nyaman” kurikulum yang berlaku (Suryaman, 2020).

Menurut BSNP atau badan standar nasional pendidikan, kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat (Wiguna & Tristaningrat, 2022). Kurikulum merdeka belajar ini diluncurkan oleh menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (kemendikbud ristek) Nadiem Makarim sebagai bentuk dari tindak evaluasi perbaikan kurikulum 2013. Keterlibatan guru dalam proses pengembangan kurikulum penting dilakukan untuk menyelaraskan isi kurikulum dengan kebutuhan peserta

didik dikelas (alsubaie, 2016).

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang politik, kebudayaan, seni, ekonomi, bahkan di dunia pendidikan. Menurut (Rahmatina et al., 2019) Era revolusi industri 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurut (Tommaso Agasisti, Germán Antequera, 2023 dalam Hafidh et al., 2023: 113) hasil beberapa penulisan juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

Namun, penggunaan media pembelajaran saja tidak cukup, model pembelajaran yang tepat juga dibutuhkan untuk mencapai pembelajaran yang aktif, efektif, dan inovatif. Menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013: 15) “model

pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh lebih banyak pengetahuan yang bermakna. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan model yang tepat untuk peserta didik dalam memaknai pembelajaran menggunakan model pembelajaran berorientasi pada masalah. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai masalah dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah dan menekankan pada proses pemecahan secara individu ataupun kelompok (Laili et al., 2019; Nurhikmayati & Sunendar, 2020; Wahyuni, 2019). Model pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis masalah mengarahkan siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran berkelompok (Phasa, 2020; Sianturi et al., 2018; Widayanti & Nur'aini, 2020).

Proses pembelajaran yang demikian akan dapat merangsang siswa untuk berpikir dan mampu mengembangkan kemandirian belajar sekaligus belajar bersama dengan kelompoknya (Anita et al., 2020; Suari, 2018; Tabroni et al., 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis kurikulum, karakteristik, serta analisis kebutuhan guru dan peserta didik pada tanggal 15 Januari 2024 di SDN 18 Nan Sabaris, tanggal 16 Januari 2024 di SDN 08 Nan Sabaris, dan pada tanggal 13 Februari 2024 di SDN 15 Ulakan Tapakis ditemukan fakta bahwa : (1) Guru belum secara maksimal menguasai cara penggunaan perangkat teknologi laptop (2) Guru belum menggunakan kemajuan teknologi dalam merancang sebuah media pembelajaran (3) Guru belum mengetahui aplikasi-aplikasi terbaru yang dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran seperti aplikasi *Canva* (4) Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar konkret, dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Jika ada, yaitu menggunakan video pembelajaran yang

diambil dari youtube (5) Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif, terutama mengembangkan powerpoint interaktif (6) Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa kurang antusias dan merasa bosan dalam proses pembelajaran (7) Siswa menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi bergerak (8) Siswa suka belajar menggunakan infokus. (9) Siswa lebih mengerti ketika dalam pembelajaran ditampilkan gambar yang bersangkutan dengan materi pembelajaran (10) Siswa suka belajar menggunakan kelompok (11) Siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran menggunakan suara pada media pembelajarannya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu adanya sebuah inovasi baru yang membawa pembaharuan dalam proses pembelajaran di sekolah salah satunya media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif. Menurut Urnika (2020), penggunaan media pembelajaran dapat membuat pendidikan lebih menarik. Media pembelajaran, di sisi lain, dapat didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan

informasi yang berguna untuk membangkitkan minat, keinginan, dan kemauan siswa" (Tafonao, 2018). Hal ini memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sukses. Hal yang sama disampaikan oleh Hamalik (1986) mengemukakan bahwa "pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah salah satu media pembelajaran yang berguna di era digital saat ini (Rohma & Sholihah, 2021). Menurut Junaedi (2021), *Canva* adalah program desain yang menawarkan berbagai macam produk, termasuk media pembelajaran yang dapat ditemukan di aplikasi. Berbagai produk yang ditawarkan oleh *Canva* termasuk presentasi pendidikan. Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) *Canva* memiliki desain menarik berupa template dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu *Powerpoint*. *Powerpoint*

dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. *Powerpoint* dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA (Anomeisa & Ernaningsih, 2020).

Pembuatan media pembelajaran ppt interaktif merupakan media yang tepat digunakan pada mata pelajaran IPAS. Yang mana menurut Rusilowati (2022) dalam laman resmi FMIPA Unnes yang mengemukakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang didalamnya sudah terintegrasi mata pelajaran IPA dengan mata pelajaran IPS. Hubungan kedua mata pelajaran tersebut berada pada sifat dasarnya yaitu alam dan hubungan timbal balik antar manusia. Dan dengan banyaknya muatan materi dalam mata pelajaran ini membuat siswa kesulitan dan merasa bosan jika pembelajaran tidak dibuatkan dengan inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran perlu adanya inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka dari itu peneliti memilih aplikasi *Canva* sebagai solusi dari

masalah yang telah dipaparkan diatas.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah R&D, yakni penelitian dan pengembangan (research and development) dimana jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru. Salah satu model yang akan digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yang terdiri dari lima Langkah yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan yang terakhir evaluasi. Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 15 Ulakan Tapakis, dan SD Negeri 08 Nan Sabaris dengan jumlah masing-masing peserta didik 13 dan 19 orang peserta didik yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2023/2024.

Beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini, diantaranya ialah melalui observasi, wawancara, dan pengisian angket kuisioner. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga didapatkan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi terhadap pembelajaran, kurikulum, kebutuhan guru dan peserta didik, serta karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Adapun angket yang pada penelitian ini dibuat untuk melihat kelayakan dan kemudahan produk yang peneliti kembangkan dalam penerapannya di lapangan. Terdapat 3 angket yang dibuat dalam penelitian ini diantaranya angket uji validitas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik, serta angket penilaian efektivitas pada peserta didik.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis aplikasi *Canva* oleh para ahli. Kemudian data yang diambil dari

pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan praktikalitas media. Menurut Setyosari (2016) Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik karena data yang diperoleh dari validator dan respon merupakan data berupa angka-angka. Kriteria penilaian yang digunakan oleh para validator yakni kriteria penilaian skala 1 sampai 4 dengan kategori skor 4 kategori valid, skor 3 kategori cukup valid, skor 2 kategori kurang valid, skor 1 kategori tidak valid. Sedangkan untuk guru dan peserta didik menggunakan kriteria penilaian yang berbeda, dimana skor 4 kategori sangat setuju, skor 3 kategori setuju, skor 2 kategori tidak setuju, skor 1 kategori sangat tidak setuju. Adapun rumus untuk mengolah data hasil uji validitas dan praktikalitas adalah sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang didapatkan kemudian disesuaikan dengan kualifikasi pada tingkat kevalidan serta kepraktisan tanggapan guru dan peserta didik.

Tabel 1. Kategori Kevalidan

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Valid
76-85%	Valid
60-75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Purwanto (2013)

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Rentang (100%)	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76-85%	Praktis
60-75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
00-54%	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi Purwanto 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas IV sekolah dasar, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut uraian kelima tahapan tersebut.

1) Tahap *Analysis* (Analisis), pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran kelas IV di sekolah, serta analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Analisis kurikulum yang dilakukan mencakup pada modul ajar

kurikulum merdeka terkait KI, CP, dan TP yang nantinya akan dikembangkan ke dalam sebuah media pembelajaran PPT Interaktif pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Analisis kurikulum juga mencakup materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang nantinya akan dikembangkan dalam media pembelajaran PPT Interaktif. Sedangkan, analisis kebutuhan guru dan peserta didik peneliti lakukan dengan melakukan observasi dan pemberian angket kuisioner. Hasil analisis yang peneliti temukan yaitu : (a) Peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif berbasis IT terbaru sesuai dengan perkembangan zaman. (b) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memuat animasi, gambar, dan video sehingga membuatnya lebih bersemangat dalam pembelajaran. (c) peserta didik menyukai pembelajaran yang interaktif seperti berdiskusi, tanya jawab menggunakan media pembelajaran yang menarik dan belajar sambil bermain. (d) peserta didik membutuhkan sumber belajar seperti media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir melalui game yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.

(e) peserta didik membutuhkan metode pengajaran yang baru yang dapat menstimulasi kemampuan berpikirnya yang dilakukan secara berkelompok dengan melakukan diskusi tanya jawab. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut.

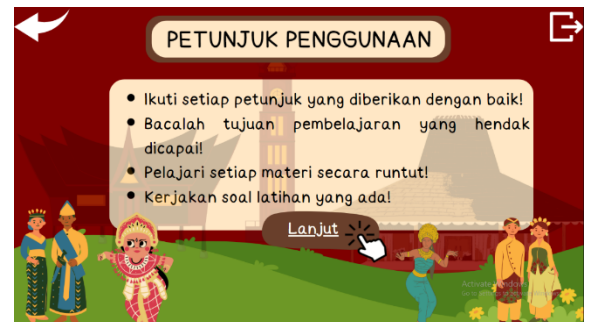
2) Tahap *Design* (Perencanaan), pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran PPT Interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Pada tahap perancangan, peneliti juga menyiapkan materi, video, audio, gambar, dan juga latihan soal dalam bentuk game yang ditambahkan ke dalam media pembelajaran yang akan dibuat.



Gambar 1. Cover Judul Media Pembelajaran



Gambar 2. Halaman Tombol Navigasi



Gambar 3. Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Menu Home



Gambar 5. Menu Informasi

3) Tahap *Development* (Pengembangan), Pada tahap

pengembangan ini merupakan tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran PPT Interaktif yang sebelumnya telah dirancang, lalu dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini juga meliputi validasi oleh para ahli, yakni ahli materi, bahasa, dan media. Kemudian, dilakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan dan komentar dari para ahli tersebut.

a) Validasi Aspek Materi, Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Drs. Arwin, M.Pd, selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi materi yang dilakukan sebanyak dua kali memperoleh hasil yang berbeda. Hasil validasi pertama diperoleh skor 94% dengan kategori sangat valid. Namun, meskipun begitu, perlu dilakukan revisi. Berdasarkan saran, perbaikan, dan komentar dari ahli materi sehingga materi lebih mudah dan dapat dimengerti dengan baik. Setelah dilakukan revisi sesuai arahan validator, diperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran sudah layak diujicobakan di lapangan.

b) Validasi Aspek Bahasa, Uji

validitas kebahasaan dilakukan oleh ahli bahasa yakni bapak Dadi Satria, S.Pd., M.Pd, selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNP. Uji validasi ini dilakukan dengan memberikan penilaian pada lembar validasi yang telah disediakan. Aspek yang dinilai dapat dilihat pada lampiran perhitungan lembar validasi. Validasi kebahasaan yang dilakukan sebanyak dua kali memperoleh hasil yang berbeda. Hasil validasi pertama diperoleh hasil 97,2% dengan kategori sangat valid. Namun meskipun begitu, perlu dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan validator, diperoleh hasil 100% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran sudah layak diujicobakan di lapangan.

c) Validasi Aspek Media, Uji validitas media dilakukan oleh ahli media yakni bapak Atri Walid, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNP. Uji validasi ini dilakukan dengan memberikan penilaian pada lembar validasi yang telah disediakan. Aspek yang dinilai dapat dilihat pada lampiran perhitungan lembar validasi. Validasi media yang

dilakukan sebanyak dua kali memperoleh hasil yang berbeda. Hasil validasi pertama diperoleh hasil 86,36% dengan kategori sangat valid. Namun meskipun begitu, perlu dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan validator, diperoleh hasil 93,18% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran sudah layak diujicobakan di lapangan.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Presentase Ketiga Validasi

No	Nama Ahli	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Drs. Arwin, M.Pd	Materi	95,75%	Sangat Valid
2	Dadi Satria, S.Pd., M.Pd	Bahasa	98,5%	Sangat Valid
3	Atri Waldi, S.Pd., M.Pd	Media	89,77%	Sangat Valid
Rata-rata			94,67%	Sangat Valid

4) Tahap *Implementation*

(Implementasi), tahap implementasi merupakan tahapan uji coba media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh

ahli dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dapat diujicobakan kepada peserta didik di kelas IV SD N 15 Ulakan Tapakis. Setelah diujicobakan di SD N 15 Ulakan Tapakis, maka langkah selanjutnya yaitu pengimplementasian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah penyebaran. Peneliti memilih SD N 08 Nan Sabaris sebagai sekolah implementasi.

Setelah produk diimplementasikan maka guru dan peserta didik juga diberikan angket kepraktisan dari media pembelajaran yang telah digunakan. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif yang sudah diujicobakan. Media pembelajaran ini diujicobakan di kelas IV SD N 15 Ulakan Tapakis dengan jumlah peserta didik 13 orang pada hari Kamis tanggal 18 April 2024. Dan pelaksanaan penyebarannya pada tanggal 23-24 April 2024 di kelas IV SD N 08 Nan Sabaris dengan jumlah peserta didik

sebanyak 19 orang.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk

Praktikalitas Respon Guru	95%
Praktikalitas Respon Peserta Didik	98,08%
Efektivitas Media Pembelajaran	90%

Tabel 5. Hasil Uji Produk di Sekolah Penelitian

Praktikalitas Respon Guru	97,5%
Praktikalitas Respon Peserta Didik	90,78%
Efektivitas Media Pembelajaran	95,26%

5) **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**, Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

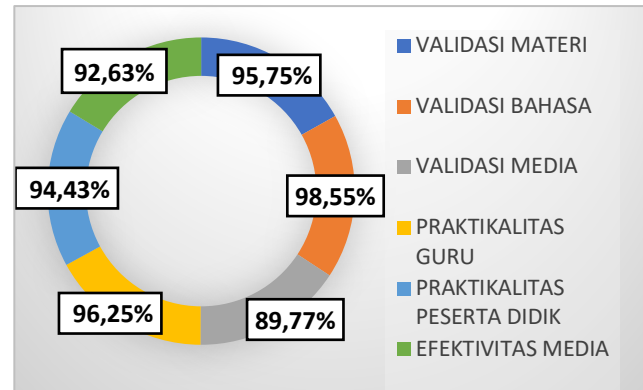
SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar maka diperoleh kesimpulan

bahwa hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar” sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 95,75% yang dengan kategori sangat valid, validasi bahasa diperoleh hasil 98,5% dengan kategori sangat valid dan validasi media diperoleh hasil 89,77% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 95% untuk respon guru dan 98,08% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah

97,5% untuk respon guru dan 90,78% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar sudah praktis dan layak digunakan di lapangan. Dan hasil uji efektivitas media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Dengan uraian, pada sekolah uji coba persentase keefektifan 90% dan pada sekolah penelitian persentase keefektifan 95,26%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT Interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV Sekolah Dasar efektif dan layak digunakan di lapangan.

Berikut diagram persentase hasil dari validasi, praktikalitas, dan efektivitas



Gambar 5.Hasil Persentase terhadap Validasi Para Ahli, Respon Guru dan Peserta Didik, serta Efektivitas Media

REFERENSI

- Andari, Eni. 2022. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS).” *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1 (2): 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>.
- “Fatimah Suri.” 2019.
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. 2022. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media.” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3 (2): 81–87.
- Femi, Endah Marwanti, and Arya Dani Setyawan. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota

- Semarang.” *Skripsi*, 1–146.
- . 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PPT Interaktif Muatan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bangunharjo Sewon Bantul.” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 9 (3): 294–302. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14872>.
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2 (1): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Fitri Rahmawati, B. 2020. “Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring.” *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 4 (2): 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih - Nita. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1 (2): 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Listya, Andi Alfina. 2023. “Pemanfaatan Canva for Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sma Negeri 1 Bantaeng Utilization Canva for Education for the Making of Indonesian Language Teaching Materials in Limited Face to F.” *Anterior Jurnal* 22 (1): 119–23. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/ant>.
- Manurung, Purbatua. 2021. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14 (1): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Marryono Jamun, Yohannes. 2018. “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10 (1): 1–136.
- Media, Pengembangan, Pembelajaran Digital, Avivah Khairunnisa, and Tri Wintolo Apoko. 2023. “KEWARGENEGARAAN

- PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA MATA PELAJARAN” 20
(September): 191–203.
<https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>.
- Nova Berliana, 2021 : 41). 2021.
“Implementasi Kurikulum Merdeka
Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di
SD 3 Garung Lor Kaliwungu Kudus.”
Dasar-Dasar Ilmu Politik, 17–39.
- Nurhayati, Nurhayati, Machdalena Vianty,
Medio Lailatin Nisphi, and Dian Eka
Sari. 2022. “The Data Tes Awal Dan
Tes Akhir.” *Dinamisia : Jurnal
Pengabdian Kepada Masyarakat* 6 (1):
171–80.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>.
- richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018).
2021. “Merdeka Belajar Landasan
Teori.” *Angewandte Chemie
International Edition*, 6(11), 951–952.,
2013–15.
- Sabilli, Mohamad, Firman Syah, Agus Mukti
Wibowo, Pendidikan Guru, Madrasah
Ibtidaiyah, Maulana Malik, and
Ibrahim Malang. 2015. “Muallimuna :
Jurnal Madrasah Ibtidaiyah.” *Terbit
Sejak* 8 (1): 96–106.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v>
- 8i1.10553.
- Septiana, Ayu Nanda. I Made Ari Winangun.
2023. “Analisis Kritis Materi Ips Dalam
Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka
Di Sekolah Dasar.” *Ilmiah Pendidikan
Guru Sekolah Dasar* 1 (1): 43–54.
[file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-
7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf).
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza.
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.v
7i2.104261](https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261).
- Wahidah, MIiftahul. 2019. “Penerapan
Media Power Point Interaktif Untuk
Meningkatkan Keterampilan Berbicara
Siswa Kelas I Sdn Genukwatu Iv Ngoro
Jombang.” *Kemampuan Koneksi
Matematis (Tinjauan Terhadap
Pendekatan Pembelajaran Savi)* 53 (9):
1689–99.
- Yulianti, Eka, Indra Gunawan, Ayu Dewi
Wahyuni, Arik Aguk Wardoyo,
Sugiyono, dkk 2018) richard oliver (dalam Zeithml., 2021 : 41) Nova Berliana, et al. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA

Siswa Kelas VI SD.” *Jurnal Penelitian*

Dan Pengembangan Pendidikan 14 (1):

2013–15.

<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1>.

33.