

IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) MENGGUNAKAN CANVA DALAM PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDI PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Estuhono^{1*}, Agus Saputra², Nadya Safitri³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

E-mail: nadyasafitri727@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS, hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih berupa media cetak, sedangkan sarana dan prasarana sangat memadai bahkan peserta didik sangat antusias terhadap pembelajaran digital sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan PowerPoint interaktif menggunakan canva sebagai media pembelajaran IPAS secara valid, praktis dan efektif.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development (R&D)*. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya yaitu: *analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang diambil dari pengembangan PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi canva yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

Hasil validasi PowerPoint interaktif mata pelajaran IPAS di kelas IV dan divalidasi oleh tiga validator, memperoleh presentase 80,55% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai dari respon pendidik memperoleh presentase 80% dikategorikan praktis, sedangkan hasil praktisi yang dihasilkan oleh respon peserta didik memperoleh presentase 78,3% dikategorikan praktis. Maka berdasarkan analisis tersebut disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi canva dinyatakan praktis. Selanjutnya efektifitas yang dinilai dari hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 83,52% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: PowerPoint; Interaktif; Canva; IPAS.

ABSTRACT

This research is motivated by difficulties students face in understanding IPAS learning. This is because the teaching materials used are still in the form of printed media, while the

517

Estuhono, Agus Saputra, Nadya Safitri. (2025). Implementasi Artificial Intelligence (Ai) Menggunakan Canva Dalam Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 517-528.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3408>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

facilities and infrastructure are very limited, and even students are very enthusiastic about digital learning. Therefore, this has impact on student's learning outcomes. The aim of this research is to produce interactive PowerPoint using canva as a learning medium for IPAS in a valid, practical, and effective manner.

The research method used is the research and development (R&D) method. The learning model used is the ADDIE model, consisting of five stages: Analyze (analysis), design, development, implementation, and evaluation. The type of data collected is qualitative and quantitative data. Data collection techniques used in this research are interviews, observations, and questionnaires.

The results of the validation of the interactive PowerPoint for IPAS subjects in fourth grade, validated by three validators, obtained a score of 80,55% categorized as valid. The practicality result assessed from students' responses obtained a score of 78,3% categorized as practical. Based on this analysis, it is concluded that the interactive PowerPoint using the canva application is declared practical. Furthermore, the effectiveness was assessed, and students' learning outcomes obtained an average score of 83,52% categorized as very effective.

Keywords: Interactive; PowerPoint, Canva; IPAS.

Submitted: 2025-07-11. **Revision:** 2025-07-29. **Accepted:** 2025-11-01. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap orang, seperti yang tertera dalam “Undang-undang nomor 20 Tahun 2003” tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan Nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”. Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan saja, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Junisawati et al., 2021). Pendidikan juga memiliki peran penting dalam mengembangkan karakteristik dan kepribadian seseorang serta membantu menghadapi tantangan kehidupan dalam bermasyarakat, dan dapat berkontribusi secara positif, pendidikan juga membantu seseorang dalam

mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek (Kemendikbud), lembaga pendidikan utama di Indonesia, menindak lanjuti dengan mengeluarkan sejumlah kebijakan penting, salah satunya program "Merdeka Belajar".

Merdeka belajar merupakan suatu kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks (Estuhono et al., 2023). Implementasi kebijakan merdeka belajar mendorong peran guru baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam proses pembelajaran. Selain sebagai salah satu sumber belajar, dalam merdeka belajar guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang didukung oleh kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Dengan kompetensi-kompetensi tersebut guru dapat mewujudkan pelaksanaan dan tujuan implementasi kebijakan merdeka belajar. Pada dasarnya konsep merdeka belajar ingin membebaskan

guru dan siswa. Guru bebas mengembangkan segala yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa (Daga, 2021). Kurikulum merdeka memberikan keluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan peserta didik (Marlianto et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar. IPA mencakup ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah. Sejalan dengan pendapat (Estuhono & Afriko, 2018).

Pada saat ini teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat dan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan munculnya Era Society 5.0. Society 5.0 bermula dari negara Jepang, konsep ini memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (AI, robot, IoT, dsb) untuk melayani kebutuhan manusia. Menurut Mayumi Society 5.0 adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*) yang dikembangkan oleh Jepang. Konsep ini lahir sebagai pengembangan dari Revolusi Industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peran manusia. Konsep yang diusung dalam Society 5.0 ini mengusung keseimbangan dalam 5 unsur utama yang ada dalam kehidupan seorang manusia, yaitu; Emosional, Intelektual, Fisikal, Sosial, dan; Spiritualitas untuk keseimbangan. Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things*

(internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0, sebuah masa di mana masyarakat berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh sistem yang mengintegrasikan ruang dunia maya dan ruang fisik. Society 5.0 akan menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah social (Suherman et al., 2020).

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat di gunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar (Aristanto et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, majalah, buku, LCD dan lain sebagainya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media interaktif (Ani, 2019).

PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari media pembelajaran PowerPoint interaktif. Menurut (Hikmah et al., 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut (Sakti et al., 2024) mengatakan bahwa media interaktif mampu menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan audiovisual sehingga efektif untuk pembelajaran berupa program aplikasi

PowerPoint. Program PowerPoint ini dilakukan dengan cara mengemas bahan ajar agar menarik perhatian, singkat, padat, serta jelas.

Menurut (Pelangi et al., 2020) Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, video, presentasi, dan lain sebagainya yang tersedia dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sebagainya. Terdapat jutaan foto, vektor dan ilustrasi yang disediakan dalam aplikasi ini sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan. selain itu, terdapat pula ikon, bentuk grafis dan ratusan *font* untuk melengkapi setiap desain yang dibuat oleh pengguna.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara pada wali kelas IV (SY) dan menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan angket. Diketahui bahwa mayoritas peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint berbasis canva, sehingga materi IPAS sering dirasakan sulit dipahami hanya melalui buku paket dan penjelasan secara lisan. Meskipun sarana dan prasarana sekolah sudah lengkap serta peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran digital, pembelajaran masih dominan menggunakan media cetak, dan sebagian peserta didik merasa bosan karena metode pembelajaran yang monoton. Hal ini berdampak pada hasil belajar, dimana masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. Permasalahan utamanya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang bervariasi dan menarik, padahal fasilitas pendukung sudah tersedia dan siswa

memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran digital.

Selain dari permasalahan diatas terdapat juga pengalaman saya selama PLP di SDN 04 Sitiung yaitu, saya dapat melihat secara langsung karakteristik anak yang berbeda-beda, baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan daya pemahaman siswa secara konkret, salah satunya adalah media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D). Model pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya yaitu: *analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang diambil dari pengembangan PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi canva yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan kuesioner (angket).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis kebutuhan guru penulis melakukan wawancara terhadap wali kelas IV, melalui wawancara yg telah dilakukan dapat diketahui bahwa SDN 04 Sitiung sudah menggunakan kurikulum merdeka sejak tahun 2023 dan guru sudah menggunakan modul ajar sebagai bahan ajar, modul yang di gunakan juga sudah sesuai dengan ketentuan kurikulum

merdeka, selain itu sarana dan prasarana juga sudah memadai, dan juga guru membutuhkan media yang bervariasi dan Berbasis teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang baru dikarenakan peserta didik cenderung kurang memperhatikan materi yang di ajarkan karena merasa kurang. Setiap gambar harus diperkenalkan dalam kalimat sebelum kemunculan gambar yang bersangkutan. Jika gambar memuat informasi penting bagi adanya tantangan dlm pembelajaran tersebut dan kurangnya motivasi belajar serta media yang digunakan juga kurang menarik, sehingga hasil belajar beberapa siswa masih di bawah KKM. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif Menggunakan AI dan Canva.

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik ini, penulis menggunakan penyebaran angket kepada peserta didik kelas IV. Melalui angket tersebut diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku pembelajaran pada saat proses pembelajaran diketahui juga bahwa peserta didik ingin bereksplorasi dan ingin menemukan jawaban sendiri pada saat proses pembelajaran, kemudian peserta didik ingin mendapatkan apresiasi ketika dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, dan juga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang beragam misalnya media yang berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif yang berbasis aplikasi Canva. Analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan juga untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi mengenai faktor penghambat peserta didik dalam mengembangkan potensinya dalam kegiatan belajar. Analisis karakter peserta didik adalah analisis survei karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan. Melalui

pembagian angket yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV , diketahui bahwa peserta didik merasa sulit memahami materi yang diajarkan terutama pada materi IPAS. Peserta didik lebih memahami pembelajaran jika media yang digunakan bersifat audio visual, dan menyukai media yang berbentuk interaktif seperti PowerPoint. Interaktif yang berbasis aplikasi Canva. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan keterampilan peserta didik, terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. Hasil analisis ini dapat dijadikan gambaran untuk pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Canva.

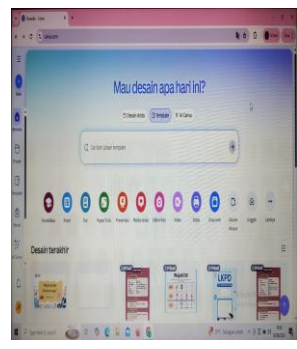
Tahap *Design* (perancangan)

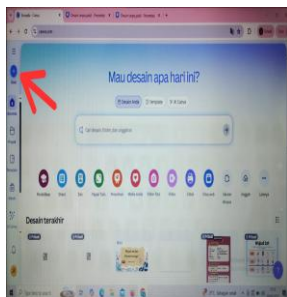
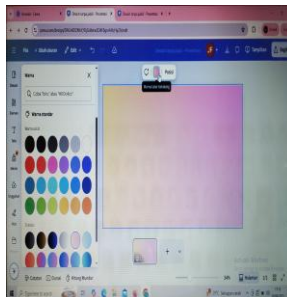
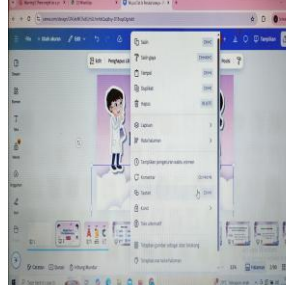
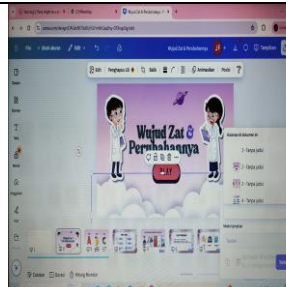
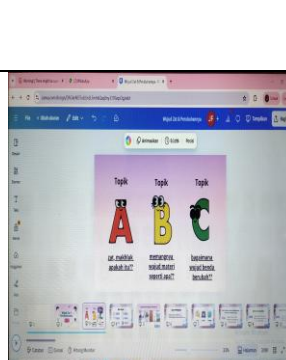
Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- **Hasil Tahapan *Design* (perancangan)**

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif menggunakan Canva yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Hasil perancangan media PowerPoint interaktif:

	Tampilan awal dari aplikasi Canva sebelum memulai mengedit
--	---

	pertama klik buat untuk membuat desain yang diinginkan		selanjutnya klik elemen untuk mencari gambar atau elemen-elemen lainnya yang ingin di tambahkan
	selanjutnya setelah halaman desain di buka klik warna untuk memilih background yang diinginkan		selanjutnya untuk membuat media interaktif klik kanan pada elemen yang ingin di tautkan, kemudian pilih tautan
	jika ingin membuat background yang menarik dan praktis bisa meminta bantuan AI yang ada pada fitur Canva kemudian deskripsikan sesuai keinginan kemudian simpan dan background otomatis akan tersimpan kedalam galeri dalam bentuk foto		jika telah di klik maka akan muncul tabel halaman mana yang ingin di tautkan
	selanjutnya untuk memasukkan teks, pilih tambah kotak teks dan bisa menggunakan berbagai varian font yang menarik.		jika sudah mentautkan link ke halaman yang diinginkan, maka jika di klik gambar/elemen yang di pilih maka kita akan membuka halaman yang telah ditautkan
	selanjutnya untuk memasukkan teks, pilih tambah kotak teks dan bisa menggunakan berbagai varian font yang menarik.		setelah di klik maka akan otomatis menuju halaman yang telah di tautkan



Gambar 1. langkah-langkah pembuatan PowerPoint interaktif

- **Tahap Depelovment (pengembangan)**

Tujuan tahap pengembangan PowerPoint interaktif ini yaitu menindak lanjuti dari tahap perancangan dan menciptakan produk berupa PowerPoint interaktif materi wujud zat dan perubahannya pada mata pelajaran IPAS yang diuji validitasnya. Untuk mengetahui validitasnya adanya validator ahli kegrafikaan, isi, dan bahasa, yang telah dibuat. Selain produk yang dikembangkan adalah instrumen.

Penilaian validator ahli digunakan untuk menentukan validitasnya dan keefektifan produk PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan guna terciptanya produk PowerPoint interaktif yang sesuai dengan keinginan. Jika belum memenuhi kriteria valid maka dilakukan perbaikan.

- **Data Hasil Validasi**

Data hasil validitas media pembelajaran PowerPoint interaktif. Data yang diperoleh dari hasil validitas media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajarn PowerPoint interaktif

Tabel 1. Data hasil validitas media PowerPoint interaktif

Validator	Presentase
Aprimadedi, M.Pd	96%
M. Anggrayni, M.Pd	82,8%
Rendi Marlianda, M.Pd	63,3%

Berdasarkan hasil ketiga aspek penilaian validator, dapat dipersentasekan rata-rata 80,55% adalah kategori sangat valid. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sistematis, menarik perhatian siswa, gambar yang ada pada media sudah sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. validasi ini juga menunjukkan bahwa kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang disajikan mudah dimengerti oleh peserta didik, dan juga materi yang dikembangkan oleh peneliti

dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan semangat peserta didik untuk belajar.

• **Tahap *Implementation* (implementasi) data praktikalitas respon peserta didik**

Tabel 2. Data hasil praktikalitas respon peserta didik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4
2.	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran PowerPoint interaktif	4
3.	Penampilan media pembelajaran PowerPoint interaktif terlihat jelas dan menarik dengan warna dan suara	4
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep	4
5.	Topik yang disajikan dalam penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif sudah sesuai dengan CP, TP, ATP.	4
6.	Bahasa yang digunakan media	4

	pembelajaran PowerPoint mudah dipahami oleh peserta didik	
7.	Adanya media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran	4
8.	Media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat dipelajari peserta didik secara individu maupun kelompok	4
9.	Memudahkan guru dalam aspek waktu dan keterlaksanaan proses pembelajaran	4
Jumlah		36
Skor Maksimum		45
Presentase		80%

Data hasil praktikalitas menggunakan angket respon pendidik, dengan hasil persentase 80% dikategorikan praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas PowerPoint interaktif ini tepat digunakan dan bisa diimplementasikan disekolah dasar.

• **Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

No.	Nama	Nilai	Kategori
1.	ASAP	75,3	Praktis
2.	AG	83,3	Sangat praktis
3.	A	73,8	praktis

4.	AM	76,9	Praktis
5.	AK	80	Praktis
6.	AA	75,3	Praktis
7.	BDN	80	Prakis
8.	EM	80	Praktis
9.	GYM	76,9	Praktis
10.	GA	75,3	Praktis
11.	HO	64,6	Praktis
12.	HRM	98,4	Sangat praktis
13.	JRE	81,5	Sangat praktis
14.	KAF	73,8	Praktis
15.	MA	75,3	Praktis
16.	MA	80	Praktis
17.	MH	76,9	Praktis
18.	QAF	76,9	Praktis
19.	RPH	81,5	Sangat Praktis
20.	R	83	Sangat praktis
21.	SAS	73,8	Praktis
22.	SKA	64,6	Praktis
23.	ZS	81,5	Sangat praktis
24.	ZIA	83	Sangat praktis
25.	MRA	83	Sangat praktis
26.	JTZ	76,9	Praktis

27.	MR	84,6	Sangat praktis
Jumlah		2.115,8%	Praktis
Rata-rata		78,3%	

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bahwa jumlah dengan skor rata-rata keseluruhan 78,3% hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang peneliti buat masuk dalam kategori praktis.

• Data uji efektivitas PowerPoint interaktif

Tabel 4. Data Uji Efektifitas.

No.	Nama	Nilai	Kategori
1.	ASAP	73	Tuntas
2.	AG	100	Tuntas
3.	A	100	Tuntas
4.	AM	80	Tuntas
5.	AK	53	Tidak Tuntas
6.	AA	100	Tuntas
7.	BDN	100	Tuntas
8.	EM	100	Tuntas
9.	GYM	80	Tuntas
10.	GA	100	Tuntas

11.	HO	60	Tidak Tuntas
12.	HRM	100	Tuntas
13.	JRE	100	Tuntas
14.	KAF	60	Tidak Tuntas
15.	MA	100	Tuntas
16.	MA	93	Tuntas
17.	MH	66	Tidak Tuntas
18.	QAF	100	Tuntas
19.	RPH	100	Tuntas
20.	R	73	Tuntas
21.	SAS	100	Tuntas
22.	SKA	100	Tuntas
23.	ZS	93	Tuntas
24.	ZIA	80	Tuntas
25.	MRA	53	Tidak Tuntas
26.	JTZ	86	Tuntas
27.	MR	86	Tuntas
Jumlah		2.336	Sangat Efektif
Rata-rata		86,5%	

Dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 86,5% dikategorikan sangat efektif karena PowerPoint interaktif tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sehingga PowerPoint interaktif

menggunakan aplikasi Canva dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran

• Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan PowerPoint interaktif Menggunakan aplikasi Canva pada pelajaran IPAS wujud zat dan perubahannya di kelas IV dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas IV. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva yang diterapkan di UPT SDN 04 Sitiung.

Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva. Jadi sebelum melakukan penelitian media pembelajaran yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva, dengan materi wujud zat dan perubahannya pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 04 Sitiung. Telah memenuhi standar kategori yang diinginkan yaitu valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya. Validitas

media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva.

Berdasarkan hasil penilaian tiga validator, media pembelajaran PowerPoint interaktif mempunyai persentase 80,55%. Kemudian setelah dianalisis berdasarkan kategori yakni hasil kelayakan isi mempunyai kategori sangat valid dengan persentase skor 82,8%. Yang menyatakan materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP dan TP. Hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori valid dengan persentase skor 63,3% yang menyatakan bahasa yang digunakan dalam media sudah dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil dari aspek kegrafika mempunyai kategori sangat valid pada validasi akhir dengan skor 92%. Validator menyimpulkan pada produ yang peneliti kembangkan yakni media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva layak diuji cobakan dalam penelitian.

Hasil praktikalitas PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva diperoleh dari pendidik dan peserta didik, hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 80% dikategorikan praktis, sedangkan hasil praktisi yang dihasilkan dari respon peserta didik adalah 78,3% dikategorikan praktis, kemudian untuk rata-rata hasil dari keduanya diperoleh 79,15% dikategorikan praktis.

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik yang didapatkan dari lembar praktikalitas. Penggunaan PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva dapat membantu peserta didik fokus dalam menemukan hal-hal yang baru dalam dunia pendidikan, serta peserta didik menjadi semangat dan termotivasi dengan PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada PowerPoint interaktif menggunakan

aplikasi Canva gambar dan warna yang menarik, suara yang dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan kriteria yang praktis sehingga hal ini menyatakan bahwa PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Hasil efektifitas PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi Canva diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan PowerPoint interaktif yang mencakup 15 pertanyaan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya KKM (Kriteria Ketercapaian Maksimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persentase nilai 83,52% keefektifan yang dilihat dari hasil tes dengan persentase nilai yang mana terdiri dari 27 peserta didik yang tuntas 22 peserta didik dan 5 peserta didik tidak tuntas KKM maka media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Canva ini dinyatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 04 Sitiung dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam memberi materi dan soal-soal, juga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, memotivasi serta dapat menarik minat belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar PowerPoint interaktif menggunakan aplikasi

Canva materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.

Aristanto, A., Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. (2024). New Learning Paradigm Through Kurikulum Merdeka in Primary Schools. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5398–5408.

Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

Estuhono, E., Aditya, A., & Asmara, D. N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Research Based Learning Menggunakan Pageflip Application Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 159–168. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.483>

Estuhono, E., & Afriko, J. (2018). Designing learning tools by using problem based instruction model on science integrated to character education. *International Conferences on Educational, Social Sciences and Technology*, 491–495. <https://doi.org/10.29210/2018171>

Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). *Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius*.

Junisawati, J., Estuhono, E., & Subhan, M. (2021). Pengembangan Modul IPA SD Berbasis Model Research Based

Learning (RBL) untuk Keterampilan 4 C's Siswa Kelas IV pada Tema Pahlawanku. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 148–152.

Marlianto, F., Oktarika, D., Rasyid, B., Fajar Friandi, R., Mardinata, A., Ananto Putra, D., saputra, E., & PGRI Pontianak, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Pengenalan Perangkat Lunak Kelas VIII di SMP Negeri 4 Singkawang. *Mutiara Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 134–144.

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>

Suherman, M., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0. CV. Pena Persada*.