

Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantu Aplikasi Canva Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar

Dhaniela Bernike ^a, Siti Halimatus Sakdiyah ^b, Arief Rahman Hakim ^c

^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

dhanielabernike@gmail.com, halimatus@unikama.ac.id, ariefrahman@unikama.ac.id

Abstract

This study aims to assess the feasibility and practicality of interactive PowerPoint-based learning media used by fourth-grade students at an elementary school in Malang Regency. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This model was chosen because the primary focus of the study is on product development rather than mass distribution. Data collection techniques combined both qualitative and quantitative approaches. The media development process involved several trial stages, including validation by media experts, subject matter experts, and language experts, as well as trials conducted by classroom teachers and individual students. Validation results from the experts indicated that the interactive PowerPoint learning media developed with the help of Canva is of good quality and feasible for use, although some aspects still require improvement. The feasibility scores obtained were 75% from media experts, 75% from subject matter experts, 75% from language experts, 96% from the classroom teacher, and 84% from individual student trials. Based on these findings, it can be concluded that the Canva-based interactive PowerPoint learning media is considered feasible and practical to support the teaching of historical heritage topics at the elementary school level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang digunakan oleh siswa kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah pada pengembangan produk, bukan pada penyebaran secara luas. Teknik pengumpulan data memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Proses pengembangan media melibatkan berbagai tahapan uji coba, termasuk validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba oleh guru kelas dan uji coba individu pada siswa. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan dengan bantuan Canva memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan, meskipun terdapat beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan. Adapun skor kelayakan yang diperoleh adalah 75% dari ahli media, 75% dari ahli materi, 75% dari ahli bahasa, 96% dari guru kelas, dan 84% dari uji coba individu. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini termasuk layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi peninggalan sejarah di jenjang sekolah dasar.

Article History

Submitted: 12 Juli 2025

Accepted: 17 Juli 2025

Published: 18 Juli 2025

Key Words

learning media,
interactive PowerPoint,
Canva, historical heritage

Sejarah Artikel

Submitted: 12 Juli 2025

Accepted: 17 Juli 2025

Published: 18 Juli 2025

Kata Kunci

media pembelajaran,
PowerPoint interaktif,
Canva, peninggalan
sejarah

PENDAHULUAN

Anak-anak usia 6 hingga 12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, terutama jika tidak disertai dengan media pembelajaran yang konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas kegiatan belajar

mengajar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV. Materi-materi dalam IPS, seperti topik mengenai peninggalan sejarah Indonesia, seringkali mengandung konsep yang abstrak dan tidak mudah dipahami bila hanya dijelaskan secara lisan atau melalui metode ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi bentuk konkret agar lebih mudah dicerna oleh siswa. (Daryanto, 2013a) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan yang dapat merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan adalah PowerPoint interaktif, yang tergolong sebagai multimedia karena memadukan fitur seperti hyperlink, suara, dan animasi sehingga dapat menyajikan materi secara lebih menarik (M. D. Dewi & Izzati, 2020)

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SD Negeri di Kabupaten Malang, diketahui bahwa pembelajaran IPS khususnya materi tentang peninggalan sejarah Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dilengkapi media pembelajaran yang konkret. Penyampaian materi hanya mengandalkan gambar-gambar dalam buku LKS, sehingga informasi yang diterima siswa kurang optimal dan beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan dalam memahami isi pelajaran. Minimnya penggunaan media pendukung menjadikan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, yang berakibat pada menurunnya minat belajar siswa. Padahal, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam memperlancar penyampaian materi serta meningkatkan interaksi antara guru dan murid agar proses belajar berjalan lebih efisien dan efektif. Media juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memvisualisasikan konsep secara nyata, memberikan pengalaman belajar mandiri, serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pertanyaan dan diskusi. Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran masih sering diabaikan karena berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu dalam mempersiapkan materi dan kesulitan dalam menemukan media yang relevan. Selain itu, fasilitas komputer yang tersedia di SD Negeri di Kabupaten Malang belum dimaksimalkan penggunaannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi, berbagai aplikasi pendukung pembelajaran seperti Canva hadir untuk mempercantik tampilan media, termasuk PowerPoint. Canva termasuk aplikasi desain grafis yang dapat dipakai untuk membuat presentasi, poster, hingga konten visual interaktif lainnya. Aplikasi ini dapat membantu guru menyusun presentasi multimedia yang efektif, kreatif, dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Analicia & Yogica, 2021a) serta (Syavira, 2021b), media pembelajaran berbasis Canva dan PowerPoint interaktif terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Namun, sampai saat ini belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang diintegrasikan ke dalam PowerPoint interaktif untuk materi peninggalan sejarah di Indonesia pada SD Negeri di Kab. Malang. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantu Canva untuk materi peninggalan sejarah di Indonesia kelas IV SD Negeri di Kab. Malang. Media ini dirancang dengan tampilan menarik, konten visual konkret, serta fitur interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

METODE

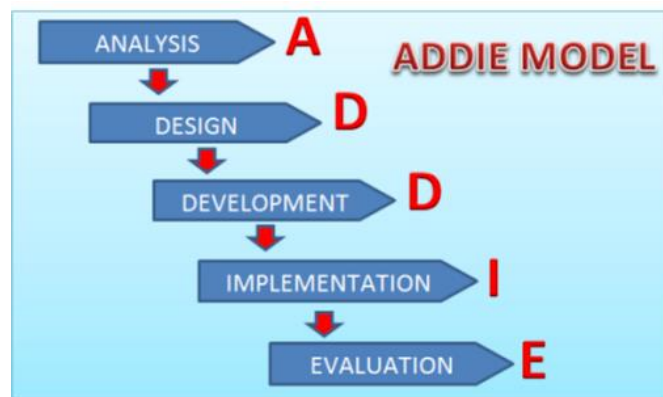
Selama berada di tingkat sekolah dasar, siswa cenderung lebih antusias terhadap materi yang disajikan secara visual, seperti gambar atau permainan edukatif. Penggunaan media visual semacam ini membantu mereka dalam memahami materi pelajaran secara lebih nyata

dan mudah dicerna. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan sumber belajar yang inovatif guna membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mudah dipahami oleh siswa. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk PowerPoint interaktif dengan memanfaatkan model ADDIE sebagai pedoman kerja. Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis serta menyediakan langkah-langkah pengembangan produk secara terstruktur dan rinci. Setiap tahap penelitian dijalankan secara berurutan agar prosesnya dapat dijelaskan secara menyeluruh dan mendalam.

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analyze, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi di lapangan serta studi literatur untuk memahami kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung. Selanjutnya, pada tahap Design, dirancang media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva, yang mencakup perencanaan isi materi, desain visual, serta navigasi media. Tahap Development mencakup proses pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli, baik dalam aspek media, isi materi, maupun bahasa.

Setelah proses validasi dan perbaikan dilakukan, media dilanjutkan ke tahap Implementation, di mana media diujicobakan kepada guru dan siswa untuk memperoleh umpan balik serta menilai tingkat efektivitas dan kepraktisannya. Terakhir, pada tahap Evaluation, hasil uji coba dianalisis untuk mengevaluasi kelayakan media sekaligus melakukan penyempurnaan terhadap produk. Dengan melalui tahapan ini secara lengkap, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadi sarana belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar.



Gambar 1.1 Tahap Model ADDIE (Sumber : S. R. Ningsih et al., 2022)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan dengan dukungan Canva untuk materi peninggalan sejarah Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri Kabupaten Malang masuk dalam kategori layak, praktis, dan efektif. Temuan ini sesuai dengan sasaran utama penelitian, yakni menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual, mudah dioperasikan, juga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang didukung oleh Canva, yang diterapkan dalam pembelajaran materi Peninggalan Sejarah Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri di

Kab. Malang. Proses pengembangan media mengikuti model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Menurut Branch (2009), model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang sistematis dan terstruktur, dirancang untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya efisien, namun juga efektif dalam mendukung proses belajar.

Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa masing-masing memperoleh skor 75%, yang termasuk kedalam kategori **layak**. Media ini dinilai memenuhi beberapa aspek penting, seperti: kesesuaian materi dengan kurikulum (Suprpti, 2016), penyajian visual yang menarik (Mayer, 2009), serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami (Syavira, 2021a). Kombinasi antara teks, gambar, video, dan animasi dalam media ini memperkuat prinsip multimedia learning yang dijelaskan oleh (Heinich et al., 2005). Penilaian ini menunjukkan bahwa secara substansi materi, penyajian media, tata bahasa, serta tampilan media sudah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pelajaran. Penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Daryanto, 2013b) bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, menarik, dan mampu merangsang perhatian siswa. Selain itu, hasil ini didukung oleh penelitian (Syavira, 2021b) yang menyatakan bahwa media Powerpoint Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran SD karena mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif.

Berdasarkan angket kepraktisan yang diberikan kepada guru kelas, diperoleh skor 96% dengan kategori **sangat praktis**. Penilaian kepraktisn ini didapat melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Siswa memberikan nilai sebesar 84%, yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori **sangat praktis** (Widodo & Jasmadi, 2008). Guru merasa terbantu karena media ini memudahkan proses penyampaian materi yang sebelumnya dilakukan dengan metode ceramah. Hal ini didukung oleh penelitian (Analicia & Yogica, 2021b) yang menyatakan bahwa media Canva sangat praktis digunakan oleh guru dan mampu meningkatkan interaksi dengan siswa.

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui hasil post-test yang diambil setelah siswa menggunakan media tersebut. Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa 93% siswa mencapai nilai di atas standar ketuntasan, yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis Canva sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Dewanty, 2017) dan (Munir, 2012) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Sanjaya, 2010), yang menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan perhatian siswa, dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. multimedia dapat membantu mengubah materi abstrak menjadi konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Dengan kombinasi animasi, gambar, video, serta quiz interaktif, media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peninggalan sejarah di Indonesia.

Proses revisi dilakukan atas saran dan masukan dari validator dan guru kelas, seperti penambahan logo, perbaikan pada tanda baca, penyesuaian dalam bahasa, serta penambahan input nama pada quiz. Hal ini menunjukkan bahwa media terus dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Tabel

Participant code	<u>Respon kriteria per item setelah interview</u>	
	Confirmed	Unconfirmed
R-01	1	2,3,4
R-02	1,3	2,4
R-03	1,3	2,4

R-04	3	2,4
------	---	-----

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa setiap peserta memberikan respon terhadap item-item kriteria setelah dilakukan wawancara. Respon yang diberikan dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu *Confrimed* dan *Unconfrimed*. Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta setuju terhadap item 1 dan 3, sementara item 2 dan 4 masih memerlukan penyempurnaan karena banyak peserta yang tidak mengonfirmasi kriteria tersebut

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dirancang dengan dukungan Canva terbukti memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam menunjang proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi peninggalan sejarah di kelas IV SD Negeri wilayah Kabupaten Malang. Hasil ini selaras dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Daryanto, 2013a), yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian, membangkitkan minat, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat siswa pada jenjang sekolah dasar (usia 6–12 tahun) masih berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga diperlukan media konkret seperti presentasi visual dan interaktif untuk mempermudah pemahaman (Syavira, 2021a). Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan media PowerPoint interaktif di kelas IV SD Negeri wilayah Kabupaten Malang, ditemukan sejumlah poin penting yang dijabarkan sebagai berikut:

Hasil Validasi dari Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 75%, yang tergolong dalam kategori "layak". Media ini dinilai memiliki desain visual yang menarik, perpaduan warna yang serasi, serta mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meski demikian, validator media memberikan beberapa masukan untuk perbaikan, antara lain pada bagian tampilan awal dan navigasi ikon yang perlu disempurnakan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto dalam (Abi Hamid, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian peserta didik, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (Arsyad, 2011) juga menegaskan bahwa media visual yang dirancang secara optimal dapat meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Penggunaan elemen-elemen visual seperti gambar, animasi, dan transisi interaktif dalam media ini selaras dengan teori *Multimedia Learning* dari (Mayer, 2009), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara bersamaan melalui teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman serta memperkuat daya serap peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Kelayakan Media Menurut Ahli Materi Hasil validasi ahli materi juga menunjukan kategori **Layak** dengan nilai 75%. Materi yang diambil sudah menarik dengan diberikan beberapa gambar peninggalan sejarah yang ada di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa. Beberapa saran dan perbaikan juga diberikan oleh validator materi diantaranya lebih diperhatikan relevansi CP, TP dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Syavira, 2021c) yang menyatakan bahwa media PowerPoint Interaktif layak digunakan karena mampu menyajikan materi secara sistematis dan menarik. Hal ini juga diperkuat oleh Sadiman dkk dalam (Mahnun, 2012), yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara tepat, menarik, dan

dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Hasil Validasi dari Ahli Bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor sebesar 75%, yang termasuk dalam kategori "layak". Bahasa yang digunakan dalam media dinilai telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta disampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, validator bahasa memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan pada penggunaan ejaan dan tanda baca, serta penambahan logo institusi untuk meningkatkan kredibilitas media. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sanjaya, 2010) yang menekankan bahwa media pembelajaran harus bersifat komunikatif, efisien, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa peserta didik. Sejalan dengan itu, (Mulyasa, 2018) juga menyatakan bahwa salah satu prinsip penting dalam pengembangan media dan bahan ajar adalah penggunaan bahasa yang tepat, karena bahasa memegang peran penting dalam menyampaikan informasi dan membangun pemahaman peserta didik. berpengaruh langsung terhadap keterbacaan dan pemahaman peserta didik. Hal serupa ditegaskan oleh (Riyana, 2007) yang menekankan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, aspek linguistik tidak boleh diabaikan, karena dapat memengaruhi keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Kepraktisan Menurut Guru Hasil angket kepraktisan dari guru memperoleh nilai **96%** dan termasuk dalam kategori **Sangat Praktis**. Guru menyatakan bahwa media sangat membantu dalam pembelajaran, mudah digunakan, tampilannya menarik, dan mampu memotivasi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (K. Dewi & Izzati, 2020) bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kepraktisan Menurut siswa Angket kepraktisan siswa memperoleh nilai **84%** dengan kategori **Praktis** siswa memberikan respon positif terhadap media ini, merasa senang belajar menggunakan media tersebut, dan merasa lebih mudah memahami materi. Tampilannya yang menarik dan fitur kuis membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan **Hasil Uji Efektivitas**, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran, dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 93%. Capaian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif yang menyajikan materi secara visual mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Mayer, 2009), pembelajaran berbasis multimedia yang mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara simultan dapat memperkuat proses berpikir dan pengolahan informasi siswa. Kehadiran elemen visual seperti gambar, animasi, dan video dalam media PowerPoint turut berperan dalam mengurangi kejenuhan siswa, yang sebelumnya muncul ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah (Suryani, 2020).

Proses pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan bantuan Canva dilakukan berdasarkan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis dan berurutan guna memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, terutama dalam penyampaian materi mengenai peninggalan sejarah Indonesia bagi siswa kelas IV di SD Negeri yang berada di wilayah Kabupaten Malang.

Penggunaan aplikasi **Canva** sebagai alat bantu desain PowerPoint menjadikan media lebih menarik secara visual. Fitur-fitur seperti gambar, transisi, animasi, dan hyperlink meningkatkan keterlibatan siswa (M. D. Dewi & Izzati, 2020). Hal ini sesuai dengan teori multimedia (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara secara terpadu.

Peneliti menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan menggunakan model ADDIE sebagai acuan. Tahap awal yang dilakukan adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan secara komprehensif. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi langsung di salah satu SD Negeri yang berada di Kabupaten Malang. Hasil dari kegiatan analisis tersebut menunjukkan beberapa temuan penting, yaitu: 1) Siswa cenderung kurang aktif dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung; 2) Guru masih mengandalkan metode ceramah tanpa menggunakan media berbasis teknologi informasi; 3) Materi tentang peninggalan sejarah Indonesia tergolong abstrak sehingga memerlukan dukungan media visual yang interaktif agar lebih menarik bagi siswa; dan 4) Diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mengurangi rasa bosan, serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah.

Tahap kedua, yang disebut tahap desain, adalah saat konsep produk dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang desain media Powerpoint Interaktif dengan menyusun : 1) Tampilan slide yang interaktif : terdiri dari judul, video, kuis. Dan animasi menarik, 2) Navigasi yang mudah digunakan : tombol-tombol ikon untuk memudahkan siswa berpindah antar slide, dan 3) Kuis interaktif : di akhir materi untuk mengukur pemahaman siswa. Perancangan media dilakukan berbasis aplikasi Canva untuk memperkaya visualisasi dan estetika media.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, di mana media PowerPoint interaktif yang telah dirancang sebelumnya mulai direalisasikan. Langkah-langkah dalam tahap ini mencakup: a) pembuatan media menggunakan bantuan platform Canva dan aplikasi PowerPoint, b) penyusunan instrumen validasi berupa angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, serta siswa, c) pelaksanaan validasi oleh tiga ahli, dengan hasil penilaian sebagai berikut: ahli media memperoleh skor 75% (kategori layak), ahli materi 75% (kategori layak), dan ahli bahasa 75% (kategori layak), serta d) perbaikan media dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari para validator, yang mencakup penyempurnaan aspek kebahasaan, penambahan logo institusi, dan fitur pengisian nama pada bagian kuis.

Tahap yang ke empat implementasi. Pada tahap ini media yang telah direvisi diuji cobakan kepada 14 siswa kelas IV SD Negeri di Kab. Malang. Uji coba dilakukan dengan menampilkan media melalui LCD proyektor, diikuti post-test untuk mengetahui pemahaman siswa. Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media. Dengan hasil : Keefektifan media : 93% siswa tuntas (kategori Sangat Efektif), Kepraktisan menurut guru : 96% (kategori Sangat Praktis), Kepraktisan Menurut siswa : 84% (Kategori Praktis).

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap, mulai dari analisis, perancangan, hingga pengembangan dan implementasi. Media disempurnakan berdasarkan saran dan komentar dari validator dan guru, sehingga media PowerPoint Interaktif yang dihasilkan dinyatakan layak, efektif, dan praktis untuk digunakan di kelas.

PENUTUP

Kesimpulan Dan Saran

Dari hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk materi peninggalan sejarah Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri di Kabupaten Malang dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk

menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga praktis dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak agar lebih konkret dan menarik. Aspek kelayakan media didasarkan pada validasi dari tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang masing-masing memberikan skor sebesar 75%, yang masuk dalam kategori "layak". Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dari segi desain visual, isi materi yang akurat, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Kepraktisan media ini ditunjukkan melalui penilaian dari guru kelas dengan skor 96% (sangat praktis), serta siswa dengan skor 84% (praktis), yang berarti media ini mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Efektivitas media juga dibuktikan melalui hasil post-test, di mana 93% siswa mencapai ketuntasan belajar, yang dikategorikan sebagai "sangat efektif". Oleh karena itu, media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantu Canva ini terbukti berhasil dikembangkan sesuai dengan tujuan awal penelitian, yakni sebagai alat bantu ajar yang mampu menunjang pembelajaran secara optimal, khususnya pada topik peninggalan sejarah di jenjang sekolah dasar. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang menantang secara kognitif, seperti peninggalan sejarah, agar siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi dengan baik. Siswa juga diharapkan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada para guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang terbuka terhadap kemajuan digital. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa pada topik pembelajaran dan jenjang yang berbeda, serta melakukan uji coba pada lingkungan sekolah yang lebih bervariasi agar diperoleh data yang lebih komprehensif dan generalisasi hasil dapat diperluas.

REFERENSI

- Abi Hamid, M. (2020). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*. CV Global Aksara Pers.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021a). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021b). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains* (Vol. 5, Issue 2).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>
- Daryanto. (2013a). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2013b). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dewanty, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau untuk Kelas V SD Negeri Depok*. 29.
- Dewi, K., & Izzati, R. (2020). Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 54–61.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and*

- Technologies for Learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Mahnun, nunu. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 37(01). <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Universitas Terbuka.
- Sanjaya, wina. (2010). *PERENCANAAN DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN*. Kencana Prenanda Media Group.
- Suprapti, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe STAD dengan Media Powerpoint Ispring pada Materi Jajargenjang, Layang-Layang dan Trapesium di Kelas VII SMP. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.30651/must.v1i1.98>
- Suryani, L. (2020). Penerapan Media Interaktif PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 30–36.
- Syavira, N. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 66–75.
- Syavira, N. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Syavira, N. (2021c). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(3), 212–222.