Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 19228-19237

Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbantu *Canva* Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas 4 SD Negeri 011 Sungai Salak Indragiri Hilir

Nabila Safni Ranti[1], Putri Octa Hadiyanti[2]
[1 2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
Corresponding Author: nabilasafniranti@student.uir.ac.id[1], putrioctahadiyanti@edu.uir.ac.id[2]

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* serta mengetahui validitas media *PowerPoint* interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Data primer diperoleh langsung dari wawancara guru dan siswa. Kemudian melalui proses validasi oleh validator ahli serta respon guru dan siswa. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, atau artikel, yang relevan dengan penelitian pengembangan ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket menggunakan angket validasi serta angket respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari validator, sedangkan kuantitatif melalui perolehan skor validasi serta respon guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berada dalam kategori sangat valid tanpa memerlukan revisi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi yang mencapai rata-rata 89,17%, ahli bahasa 90%, dan ahli media 92,31%. Respon guru terhadap media menunjukkan rata-rata 96,43%, sementara respon siswa mencapai rata-rata 100%. Secara keseluruhan, respon guru dan siswa terhadap media ini termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *PowerPoint* Interaktif, Canva, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive PowerPoint media assisted by Canva and to determine the validity of interactive PowerPoint media. The method used in this study is development research with a qualitative and quantitative approach. The development model used in this study is the ADDIE model. Primary data was obtained directly from interviews with teachers and students. Then, through a validation process by expert validators and responses from teachers and students. Secondary data in this study consisted of books, journals, or articles relevant to this development research. Data collection techniques were conducted through interviews and questionnaires using validation questionnaires and teacher and student response questionnaires. Data analysis was conducted qualitatively based on comments and suggestions for improvement from validators, while quantitative analysis was conducted through validation scores and teacher and student responses. The validation results indicate that the interactive PowerPoint media falls into the highly valid category without requiring revisions. This is evidenced by the validation results from subject matter experts, which averaged 89.17%, language experts at 90%, and media experts at 92.31%. Teacher responses to the media averaged 96.43%, while student responses averaged 100%. Overall, teacher and student responses to this media fall into the "very good" category.

Keywords: Interactive PowerPoint, Canva, Elementary School.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk menciptakan proses pembelajaran aktif yang bertujuan mengoptimalkan potensi setiap individu. Rahman et al. (2022:2) menjelaskan bahwa pendidikan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dalam mengasah potensi dirinya, baik dalam hal spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan sosial yang diperlukan dalam masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang

Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 2, proses pendidikan dalam satuan pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, tidak membosankan, serta mampu memberikan tantangan dan motivasi. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, berani berinovasi, dan mampu mengembangkan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi dan kepribadian peserta didik. Proses tersebut dapat dicapai melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bermutu (Lestari & Putra, 2021:328).

Sejalan dengan pentingnya proses pendidikan tersebut, perkembangan sistem pendidikan juga menuntut guru untuk berperan aktif dalam meningkatkan prestasi siswa. Salah satu hal yang memengaruhi sistem pendidikan saat ini adalah tanggung jawab guru untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hubungan dan komunikasi antara guru dan siswa di dalam kelas sangat penting, karena hal itu menjadi bagian utama dari proses belajar mengajar dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Keaktifan siswa terlihat dari keterlibatannya selama proses pembelajaran, seperti keseriusan dalam menyimak penjelasan guru. Selain itu, keaktifan juga dapat ditunjukkan melalui keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum dipahami atau yang belum diketahui sebelumnya (Mau & Gabriela, 2021:102).

Siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget, di mana mereka memahami konsep lebih baik melalui pengalaman dan visualisasi nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran visual dan interaktif sangat tepat digunakan untuk membantu mereka mengaitkan informasi abstrak dengan dunia nyata (Imanulhaq & Ichsan, 2022:130). Interaksi yang baik antara guru dan siswa sangat penting dalam proses pembelajaran, karena jika metode yang digunakan terlalu kaku atau satu arah, hal ini dapat membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Andriani et al., 2023: 488). Proses ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan pembentukan karakter siswa, dengan bimbingan dari guru. Suasana belajar yang mendukung secara internal sangat diperlukan agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang berfungsi membantu guru dan siswa dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar (Kaniawati et al., 2023:20).

Selanjutnya, media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena berperan menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan terarah. Media tidak hanya menciptakan suasana belajar yang kondusif, tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Secara khusus, media pembelajaran dapat membantu tugas guru dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Mau & Gabriela, 2021:102). (Nurfadhillah, 2021:7) menjelaskan bahwa media pembelajaran bisa berupa alat fisik maupun digital, yang fungsinya adalah membantu proses penyampaian materi dari guru kepada siswa secara lebih menarik dan efektif di dalam kelas.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 011 Sungai Salak dengan bantuan narasumber Ibu Wiwid Arewa S.Pd pada tanggal 21 April 2025 permasalahan yang dihadapi salah satunya adalah berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang bervariasi terutama didalam materi pembelajaran IPAS mengenai materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang membuat penyampaian materi menjadi kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi pelajaran. Selama ini guru masih mengandalkan metode pengajaran ceramah, yang dapat membosankan sehingga menimbulkan kekurang menarikan didalam pembelajaran.

Sejalan dengan pandangan yang ungkapkan (Rohim & Wardhani, 2021:99) Pada dasarnya, siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan alami untuk menyukai aktivitas yang menyenangkan, terutama bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di jenjang ini perlu dirancang agar menarik dan bervariasi, sehingga mampu menyampaikan materi secara lebih efektif. Menurut (Gulo & Harefa, 2022:40) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian materi ajar. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan manfaat besar, terutama dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran juga menjadi

dasar pendukung yang penting dan berperan sebagai unsur pelengkap yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sementara itu, (Harsiwi & Arini, 2020:2) menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya variasi sumber belajar yang digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan membuat siswa kehilangan minat. Selain itu, guru juga cenderung belum memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara optimal dalam proses mengajar.

Mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif diyakini bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Menurut (Anindya, 2023:3), media pembelajaran interaktif yang berbasis Microsoft *PowerPoint* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih cepat dan efisien. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga memudahkan siswa dalam memahami informasi dengan cara yang menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Keunggulan dari *PowerPoint* interaktif terletak pada kemampuannya menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, teks, audio, serta video animasi, yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pada penelitian ini media *PowerPoint* interaktif dikembangkan dengan bantuan aplikasi desain *Canva*. Menurut (Resmini et al., 2021:337), *Canva* adalah platform desain online yang menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Canva* mempermudah guru dalam mendesain tampilan slide yang lebih menarik dan profesional, karena menawarkan berbagai elemen visual seperti ikon, ilustrasi, bentuk, serta font yang mudah diakses dan digunakan. (Triningsih, 2021: 131) juga menegaskan bahwa *Canva* mampu mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas, sehingga dapat meningkatkan daya tarik materi yang disajikan. Dengan demikian, *Canva* dapat berperan sebagai alat bantu desain yang sangat efektif dalam pembuatan template *PowerPoint* interaktif. Melalui perpaduan antara fitur desain *Canva* dan fungsi presentasi *PowerPoint*, guru dapat menyusun media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga visualnya menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa karakteristik khusus. Media ini disusun secara sistematis, dimulai dari tujuan pembelajaran, submateri, gambar ilustratif, hingga kuis sederhana. Desain media dibuat menarik dan ramah anak dengan warna cerah, ikon visual, dan tombol navigasi yang mudah digunakan. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV, yakni menggunakan kalimat yang sederhana dan komunikatif. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan audio dan video pendek yang ditampilkan secara langsung maupun melalui kode QR. Dengan desain yang demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa, serta mendukung kegiatan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahaan tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk memberikan semangat kepada siswa serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbantu *Canva* Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 011 Sungai Salak".**

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Anafi et al., 2021). Dalam penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan tiga tahap pertama, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba langsung di lapangan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 011 Sungai Salak yang terletak di Jl. Lintas Rengat, Kecamatan Tempuling, Kabupaten Indragiri Hilir. Alasan peneliti memilih melakukan penelitian di

SDN 011 Sungai Salak ini adalah pada saat wawancara awal menunjukkan adanya permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru di Sekolah Dasar tersebut. Kurangnya inovasi dalam penerapan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang focus selama proses belajar mengajar.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Menurut sugiyono (2020:193) dalam (Gea et al., 2024), data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama, yaitu dari obejek yang sedang diteliti. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari wawancara guru dan siswa. Kemudian melalui proses validasi oleh validator ahli serta respon guru dan siswa. Menurut sugiono (2019: 193) dalam (Gea et al., 2024), data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain, bukan langsung dari objek penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa buku, jurnal, atau artikel yang relevan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara dan angket. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SDN 011 Sungai Salak Kecamatan Tempuling Indragiri Hilir. Wawacara ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Hasil dari wawancara ini akan mendasari dalam perancangan media pembelajaran yang akan dibuat. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi yang akan diisi oleh validator ahli untuk menilai kevalidan dari media yang dikembangkan, kemudian angket respon guru dan siswa yang dilakukan untuk mengetahui tanggapan terhadap media tersebut. Kemudian instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari komentar dan saran dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Komentar dan saran dari para validator akan dijadikan ajuan dalam memperbaiki media pembelajaran yang telah dibuat. Data kuantitatif dalam penelitian ini terdiri dari skor yang dihasilkan saat validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta skor dari respon guru dan siswa.

Uji validitas dan respon guru terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah dibuat akan diukur menggunakan skala likert. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Skor	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Kurang Baik (KB)
1	Tidak Baik (TB)

(Sumber: Sevtia et al., 2022:1169)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data hasil validasi diadopsi dari Sevtia et al., (2022:1169) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Apabila persentase dari hasil validasi telah diperoleh, maka peneliti menetapkan kriteria kevalidan produk berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
< 40%	Kurang Valid

(Sumber: Kurnia & Sunaryati, (2023:1359) dimodifikasi oleh peneliti).

Proses validasi media *PowerPoint* interaktif dapat dikatakan selesai apabila memperoleh persentase/skor minimal 81% tanpa revisi.

Rumus yang digunakan dalam pengolahan data angket respon guru ini diadopsi dari Wibowo et al., (2022:65) sebagai berikut ini:

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Angket respon siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan skala Guttman dengan ketentuan dalam pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3. Ketentuan Pemberian Skor (Skala Guttman)

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya
2.	0	Tidak

(Sumber: Pramesti & Rosmiati, (2021:1379) dimodifikasi oleh peneliti).

Adapun rumus yang digunakan dalam pengukuran atau pengolahan data angket respon siswa dalam penelitian ini diadopsi dari Efendi et al., (2021:50) berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase
∑x = Jumlah skor yang diperoleh
∑i = Jumlah skor maksimal

Setelah memperoleh data atau hasil dari angket respon guru dan siswa, maka peneliti menentukan kriteria berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
< 40%	Kurang Baik

(Sumber: Efendi et al., (2021:51) dimodifikasi oleh peneliti).

Hasil angket respon guru dan siswa akan dinyatakan selesai apabila memperoleh persentase/skor minimal 81% dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, pada bagian ini akan diuraikan pembahasan secara rinci. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada upaya menghasilkan media *PowerPoint* interaktif untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk berupa media *PowerPoint* interaktif yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang sistematis dan banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Menurut Sugiyono (dalam (Ardiansah & Miftakhi, 2020:255) model ADDIE terdiri atas 5 tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan dikembangkan. Tahap desain merupakan rancangan awal media atau perangkat pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Kemudian tahap pengembangan adalah proses pembuatan dan penyempurnaan produk berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Implementasi merupakan tahap di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan dalam kegiatan pembelajaran nyata. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan kualitas media pembelajaran. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya melaksanakan sampai tahap pengembangan

(development). Batasan tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu dan situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba langsung di lapangan.

Pada tahap analisis (analysis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dengan tujuan memahami berbagai aspek yang harus dikembangkan dalam penyusunan media pembelajaran, sehingga media tersebut sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa. Melalui ketiga aspek tersebut, peneliti memperoleh informasi yang menjadi dasar pengembangan media *PowerPoint* interaktif agar lebih efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan atau desain (design) media *PowerPoint* interaktif. Pada tahap ini, proses perancangan media dilakukan melalui beberapa langkah terstruktur sebagai berikut: 1) Perancangan materi, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan isi materi yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Materi yang dipilih untuk dikembangkan ke dalam media *PowerPoint* interaktif berbantuan aplikasi *Canva* adalah Tema 6 dengan judul "Indonesiaku Kaya Budaya"; 2) Perancangan Visual dan Navigasi yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Media *PowerPoint* interaktif yang telah selesai dibuat akan dilanjutkan ke tahap pengembangan (development) yang meliputi validasi kepada ahli materi, bahasa, media, serta melakukan respon guru dan siswa. Melalui proses validasi, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan maupun kesalahan yang terdapat dalam pengembangan media *PowerPoint* interaktif, sehingga memungkinkan dilakukannya perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Adapun enam orang validator yang terlibat dalam proses validasi terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut: 1) Bapak Yeyendra, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau); 2) Ibu Wiwid Arewa, S.Pd (Guru SDN 011 Sungai Salak); 3) Bapak Latif, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau); 4) Ibu Ariza Wardati, S.Pd (Guru SDN 011 Sungai Salak); 5) Bapak Muhamad Nukman, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau); 6) Ibu Nurhayati, S.Pd (Guru SDN 011 Sungai Salak).

Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) Pada tahap validasi pertama oleh ahli materi, media *PowerPoint* interaktif memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,67% dan termasuk dalam kategori sangat valid, namun masih terdapat beberapa revisi. Setelah dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari validator 1 (Bapak Y) dan validator 2 (Ibu WA), peneliti melanjutkan ke tahap validasi kedua. Pada tahap ini, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid tanpa saran revisi, sehingga tidak diperlukan validasi tahap ketiga. 2) Ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. 3) Ahli media memperoleh rata-rata persentase 92,31% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa dan ahli media pada tahap validasi pertama sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke tahap validasi kedua. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dari segi kualitas materi, bahasa, maupun media.

Setelah seluruh hasil validasi terhadap media *PowerPoint* interaktif diakumulasikan, peneliti memperoleh rata-rata keseluruhan yang disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Media *PowerPoint* Interaktif

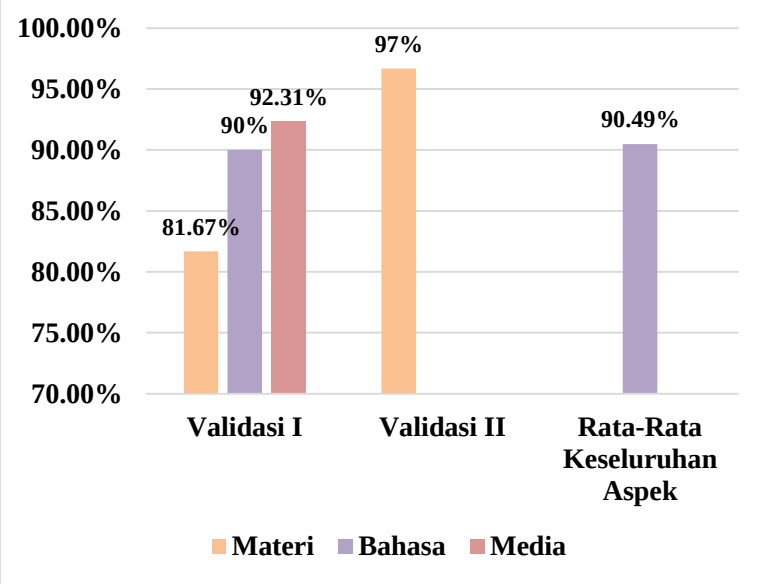
Aspek yang dinilai	Validasi I		Validasi II		Rata-Rata	Kategori
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori		
Materi	81,67%	Sangat Valid	96,67%	Sangat Valid	**89,17%**	**Sangat Valid**
Bahasa	90%	Sangat Valid	-	-	**90%**	**Sangat Valid**
Media	92,31%	Sangat Valid	-	-	**92,31%**	**Sangat Valid**
Rata-Rata Keseluruhan Aspek					**90,49%**	**Sangat**

Aspek yang dinilai	Validasi I		Validasi II		Rata-Rata	Kategori
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori		
						Valid

(Sumber: Data olahan peneliti)

Tabel 5 di atas menyajikan hasil validasi dari keseluruhan aspek dalam media *PowerPoint* interaktif, yang meliputi aspek materi, bahasa, dan media, berdasarkan penilaian dari enam orang validator. Berdasarkan data pada Tabel 4.13, validasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu validasi tahap I dan validasi tahap II. Pada validasi tahap pertama, aspek materi memperoleh persentase sebesar 81,67%, aspek bahasa sebesar 90%, dan aspek media sebesar 92,31%. Ketiga aspek tersebut berada pada kategori sangat valid. Meskipun demikian, pada aspek materi masih terdapat komentar dan saran perbaikan dari validator 1 dan validator 2. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan tersebut, peneliti melanjutkan ke tahap validasi kedua. Hasil pada tahap ini menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid dan tanpa revisi.

Rata-rata keseluruhan hasil validasi dari seluruh aspek menunjukkan persentase sebesar 90,49% dengan kategori sangat valid. Capaian ini mengindikasikan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berikut disajikan grafik yang menggambarkan hasil penilaian terhadap seluruh aspek media *PowerPoint* interaktif:



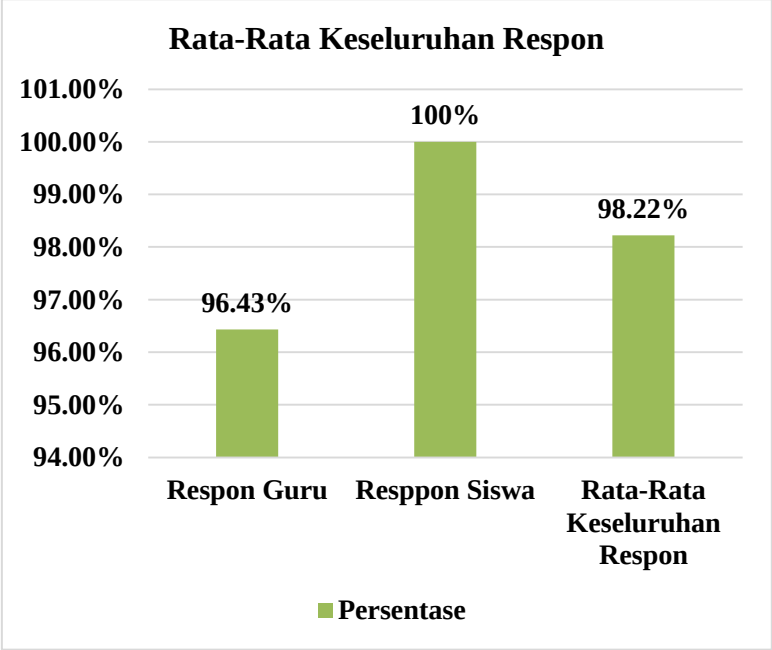
Tahap selanjutnya dalam pengembangan media *PowerPoint* interaktif adalah mengetahui respon guru dan siswa. Hasil respon guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,43% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, hasil respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Tabel 6 berikut menyajikan rekapitulasi rata-rata hasil respon guru dan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan:

Tabel 6. Hasil Validasi Aspek Media *PowerPoint* Interaktif

No.	Hasil Respon	Persentase	Kategori
1.	Guru	96,43%	Sangat Baik
2.	Siswa	100%	Sangat Baik
Rata-Rata		**98,22%**	**Sangat Baik**

(Sumber: Data olahan peneliti)

Tabel 6 memperlihatkan bahwa hasil rata-rata respons dari guru dan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif mencapai 98,22% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil rata-rata keseluruhan respons tersebut disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Hal ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif memperoleh respon positif dari guru maupun siswa. Menurut Intaniasari & Utami (2022:34) respons siswa yang positif terhadap media pembelajaran membuat mereka merasa pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta diperkuat oleh respon positif yang diberikan oleh guru dan siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pare et al., (2025:834) yaitu media *PowerPoint* interaktif pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV sekolah dasar, terbukti layak dengan validitas ahli materi 86%, media 80%, dan desain 88%; respon guru 98% & siswa 100%, semua dalam kategori sangat layak. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al., (2025:4914) hasil validasi media *PowerPoint* interaktif menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 97,22%, sedangkan dari ahli media sebesar 91,66%, keduanya termasuk kategori sangat valid. Respon guru terhadap media ini mencapai 96,66% dan respon siswa, baik dari uji coba kelompok kecil maupun besar, rata-rata mencapai 91,3%.

Media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan yaitu media ini dapat digunakan secara berulang kali, dapat di akses secara online dan offline, dalam media ini terdapat video pembelajaran yang bisa diakses secara offline tanpa memerlukan kuota internet, selain itu terdapat juga kuis interaktif yang disajikan langsung dalam media *PowerPoint* interaktif ini. Sementara itu, kekurangan dari media *PowerPoint* interaktif ini hanya mencakup materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan adalah media *PowerPoint* interaktif yang berfokus pada materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV sekolah dasar. Dalam proses pembuatannya, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva*. Pembuatan Media *PowerPoint* interaktif ini dimulai dengan perancangan materi, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan isi materi yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Materi yang dipilih untuk dikembangkan ke dalam media *PowerPoint* interaktif berbantuan aplikasi *Canva* adalah Tema 6 dengan judul "Indonesiaku Kaya Budaya". Langkah selanjutnya, perancangan visual dan navigasi yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan telah melalui proses validasi yang melibatkan 6 orang validator, terdiri atas 2 validator ahli materi, 2 validator ahli bahasa, dan 2 validator ahli media. Kemudian respon guru dan siswa dilakukan terhadap 1 orang guru dan 6 orang siswa. Berdasarkan hasil

penilaian dari para validator serta respon guru dan siswa, media *PowerPoint* interaktif ini dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

2. Media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Hal ini berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 89,17 %, ahli bahasa memperoleh 90%, dan ahli media memperoleh 92,31%. Semua aspek penilaian ini memperoleh kategori sangat valid. Sementara itu, respon guru memperoleh nilai 96,43% dengan kategori sangat baik dan respon siswa memperoleh nilai 100% dengan kategori baik. Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap media *PowerPoint* interaktif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,49% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil respon guru dan siswa memperoleh rata-rata sebesar 98,22% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. https://doi.org/10.35445/alishlah.v9i4.5320

Andriani, Yusna, Yosi Romadona, Eka Pratiwi Estiningtias, & Anita Satriani. (2023). Interaksi Guru dan Siswa: Analisis Mendalam terhadap Kurangnya Motivasi Belajar di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional Andriani1, Yusna2, Yosi romadona3Eka PratiwiEstiningtias4, Anita Satriani5. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 440–446. https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.496

Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Informasi. 4, 1–11. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146

Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model ADDIE pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *JOEAI (Journal of Education and Instruction),* 3(2), 247–258.

Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi PowerPoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763

Gea, F. I., /Gea, N. E., Eliagus, T., & Zalukhu4, Y. (2024). Analisis Strategi Riset Pemasaran Dalam Meningkatkan Keputusan Pembelian Konsumen Pada UMKM Pasar Yaahowu Kota Gunungsitoli. 1895–1904. https://doi.org/10.47709/jebma.v4i3.4732

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. Buletin Literasi Budaya, 4(1), 25–34. https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. Waniambey: *Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Lestari, S., & Nugroho, A. (2023). Strategi Implementasi Pembelajaran Inkuiri dalam Kurikulum Merdeka. *International Journal of Engineering Business and Social Science*, 1(05), 340–352. https://doi.org/10.58451/ijebss.v1i05.61

Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat*. In CV Jejak Anggota IKAPI (pp. 1–138).

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Pare, M. I. T., Wau, M. P., Sayangan, Y. V., & Laksana, D. N. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Natakupe. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 823–836. https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.287

Pramesti, D., & Rosmiati, M. (2021). Tingkat Pengetahuan Pasien Terhadap Dagusibu Obat ditengah Pandemi Covid-19 di Klinik Rita Medika Cisirung Periode April-Mei 2021. *Jurnal Sosial Sains*, 1(11), 1377–1385. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i11.251

Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan),* 8(5), 4906–4916. https://doi.org/10.46837/jiip.v8i5.4906

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335–343. http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859

Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2963–542), 91–101. https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721

Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743

Triningsih, k D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. Cendekia, 15(1), 128–144. https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667.Selama

Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119