

Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbantuan *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Aisyah Azizatulatifah¹, Trisniawati^{2*}, Nelly Rhosyida³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: trisniawati@ustjogja.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: October 10th, 2023

Revised: March 13th, 2024

Accepted: April 22nd, 2024

Available: online April 30th, 2024

Kata Kunci:

PowerPoint Interaktif, Canva, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, tematik

Keywords:

Interactive PowerPoint, Canva, Primary School, Instructional, Thematic



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mendeskripsikan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* pada pembelajaran Tematik Tema 5 subtema 2 Pembelajaran 6 pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Pengumpulan data menggunakan wawancara dengan guru kelas dan kuesioner yang diberikan oleh guru yang dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2023. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD negeri di Yogyakarta. Penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model ADDIE dengan langkah *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Instrumen penelitian berupa kuesioner ahli media terdiri dari 8 indikator, kuesioner untuk ahli materi berjumlah 11 indikator dan juga 10 butir pedoman wawancara untuk guru. Validator terdiri dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi instrumen dihitung menggunakan skala Likert, kemudian hasil skor dihitung persentasenya. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa (1) mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* pada pembelajaran Tematik Tema 5 subtema 2 Pembelajaran 6 pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar berbantuan *Canva*. (2) Mendeskripsikan hasil dari pengembangan media pembelajaran (3) Media direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media. Hasil validasi di peroleh rata-rata skor 97,65% hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dengan bantuan *Canva* memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

ABSTRACT

The aim of this research is to develop and describe interactive PowerPoint learning media assisted by Canva for Thematic learning Theme 5 subtheme 2 Learning 6 for class II elementary school students. Data collection used interviews with class teachers and questionnaires given by teachers which was carried out on February 21, 2023. This research was conducted at one of the state elementary schools in Yogyakarta. This research and development adopt the ADDIE model with analysis, design, development, implementation, and evaluation steps. The research instrument is a media expert questionnaire consisting of 8 indicators, a questionnaire for material experts totaling 11 indicators and a 10-item interview guide for teachers. Validators consist of media experts and material experts. The instrument validation results are calculated using a Likert scale, then the score results are calculated as a percentage. In this research, it was found that (1) developing interactive PowerPoint learning media assisted by Canva for Thematic learning Theme 5 subtheme 2 Learning 6 for class II elementary school students assisted by Canva. (2) Describe the results of the development of learning media (3) The media is revised according to suggestions and comments from media experts. The validation results obtained an average score of 97.65%, this proves that Interactive PowerPoint learning media with the help of Canva has a high level of validity, so it can be an alternative learning media in class II elementary schools.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan disiplin ilmu yang sangat vital bagi kehidupan sehari-hari. Matematika terlibat dalam hampir setiap aspek kehidupan kita, sehingga penting bagi kita untuk mempelajarinya. Di sekolah dasar, pembelajaran matematika terintegrasi dengan pembelajaran tematik. Dalam proses pembelajaran di kelas, diperlukan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan pada tanggal 26 Juli 2022 di kelas II SD, terdapat total 26 siswa, terdiri dari 15 siswi dan 11 siswa. Selama proses pembelajaran, ada 4 siswa terlihat berlari-lari di sekitar kelas, ada yang bermain dengan sepatu, ada yang mengganggu teman mereka, dan ada pula siswa yang terlalu sibuk dengan kegiatannya sendiri. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif karena sulit mengontrol tingkah laku siswa. Beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru karena mereka terlalu sibuk dengan urusan pribadi mereka sendiri, sehingga sulit untuk fokus. Masalah ini timbul karena pembelajaran di kelas tidak difokuskan pada peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, hanya terbatas pada buku siswa dan buku guru. Akibatnya, minat belajar menurun karena proses pembelajaran terasa monoton Indriani et al. (2022).

Berdasarkan uraian di atas dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif, agar tercipta interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dewasa ini perkembangan IPTEK membawa dampak yang sangat luas salah satunya adalah media pembelajaran. Media merupakan unsur yang menjadi pokok dalam rangka menjembatani sarana interaksi sosial (Yuniastuti, 2021). Penggunaan media ini bisa berbentuk gambar, foto, grafik, bagan, diagram, *slides* dan banyak lainnya (Ibda, 2019). Adapun media dapat digunakan untuk acara massal baik kelompok besar maupun kecil dan bisa juga untuk individual (Purba, Rofki, Purba, & dkk, 2020). Media pembelajaran memiliki banyak jenis, terdapat tiga kecerdasan inti paling berpengaruh dalam setiap otak siswa yakni verbal/ linguistik, visual/ spasial, dan musikal/ ritmik (Marlina, Wahab, & dkk, 2021). Salah satu media yang bisa dipilih yaitu *PowerPoint*, dimana berbentuk presentasi slide yang dapat menampilkan kalimat, grafik, diagram, video, suara dan sebagainya (Kusuma, 2020).

Semakin media merangsang banyak stimulus kecerdasan tersebut semakin baik: media audio/verbal dan visual/gambar akan meningkatkan pemahaman, Komprehensi, dan pembelajaran lebih dalam dibanding hanya dengan salah satunya saja (Kadaruddin, 2018). Presentasi materi verbal-visual secara berdampingan dalam video terintegrasi dengan dialog/ narasi merupakan media paling efektif bagi siswa Indriani et al. (2022). *PowerPoint* Interaktif bisa dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva*. Dikutip dari Tanjung, R.E. dalam Pramuditya (2019). Desain online yang berisi fitur seperti poster, presentasi, grafik, *pamflet*, infografis, editing foto, *template*, dan banyak lainnya salah satunya adalah *Canva*. Kelebihan dari *Canva* yaitu tersedia desain serta *template* yang bervariasi, fitur pada *Canva* memfasilitasi pengguna untuk lebih kreatif, menggunakan *Canva* waktu bisa lebih efisien, dan mengakses *Canva* fleksibel bisa menggunakan laptop maupun HP (Susanti, 2021) Menggunakan *Canva* tersebut dapat memudahkan penggunaannya untuk membuat *PowerPoint* interaktif (Enterprise, 2021).

Peneliti Indriani et al. (2022) pernah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri Cakranegara hasil penelitian menunjukkan bahwa media "sangat layak". Validasi dilakukan ahli media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 90% dan rata-rata nilai 94% oleh ahli materi. Dilakukan uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 94% dan kemudian dilakukan uji kelompok besar mendapatkan nilai 95%. Dari nilai yang diperoleh, maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi bangun datar "sangat layak" untuk guru menerapkan media tersebut di kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. Indriani et al. (2022) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri Cakranegara memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan metode pengembangan serta penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*. Terdapat pula perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu *PowerPoint* ini dikembangkan berbantuan *Canva* dan materi pembelajaran yang diambil berbeda yang diteliti adalah satuan pengukuran sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi bangun datar.

Dengan mengacu pada penjelasan sebelumnya, diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* Interaktif berbantu *Canva* pada pembelajaran tematik di kelas II agar dapat membantu peserta didik dalam proses pemahaman materi di kelas. Perhatian peserta didik ditarik menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbantu *Canva* selain itu dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih seru karena adanya komunikasi yang berlangsung dua arah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 6 Pada peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. Dideskripsikan pula kevalidan media

pembelajaran pada media *PowerPoint* Berbasis *Canva* Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 6 Kelas II Sekolah Dasar.

METODE

R&D atau penelitian dan pengembangan merupakan bentuk kegiatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Proses penelitian dan pengembangan ini mengikuti metode ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Pramuditya, 2019). Tahap *analysis* digunakan untuk menentukan isi dari media, berupa kurikulum, KI dan KD, serta tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi ini adalah melalui media pembelajaran siswa dapat menentukan konvers satuan panjang cm dan m dengan tepat, melalui media pembelajaran siswa mampu mengukur panjang benda dengan satuan baku m dan cm dengan tepat. Tahap *design* yaitu menentukan pembuatan media menggunakan aplikasi *Canva*, aplikasi yang digunakan, jenis *font* pada tulisan, ukuran *background*, ukuran *font* dan foto yang relevan. *Development* disini akan merealisasikan apa yang sudah direncanakan di *design*. Pada tahap *Implementation*, media pembelajaran yang sudah jadi akan divalidasi oleh ahli media satu orang yaitu dosen PGSD dan ahli materi satu orang yaitu dosen pada Prodi Pendidikan Matematika. Guru kelas II SD melakukan validasi untuk media dan materi. Terakhir, pada tahap *evaluation* media direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media serta ahli materi.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memastikan validitas media pembelajaran. Untuk mencapai validitas tersebut, media pembelajaran dievaluasi oleh para ahli di bidang materi dan media dengan menggunakan instrumen validasi. Validator berasal dari dosen serta guru kelas II SD. Instrumen validasi terdiri dari aspek pembelajaran, materi, dan tampilan untuk instrumen validasi ahli materi. Sedangkan untuk instrumen validasi ahli media terdiri dari navigasi, bahasa dan desain tampilan.

Tabel 1. Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (<i>Higher Order Thinking Test</i>) pada peserta didik Mencakup ranah kognitif Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari Meningkatkan motivasi belajar Mendukung peserta didik belajar mandiri
2.	Materi	Kelengkapan materi Memberikan motivasi Menimbulkan interaksi peserta didik Kemudahan materi untuk dipahami
3.	Tampilan	Desain tampilan menarik Gambar sesuai dengan materi

Tabel 2. Lembar Validasi Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Navigasi	Kemudahan dalam penggunaan navigasi Kemudahan tata letak navigasi Ketepatan fungsi navigasi
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang tepat Ketepatan ejaan Kesesuaian dalam penggunaan <i>font</i> huruf
3.	Desain Tampilan	Kemenarikan dan pemilihan jenis warna tepat Ketepatan gambar dan warna

Analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan. Menganalisis data hasil dari instrumen validasi dengan rumus persentase. Rumus presentase yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{X_1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan produk keseluruhan
 $\sum X$: Jumlah skor jawaban secara keseluruhan
 $\sum X_1$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan
100% : Konstanta

Data kualitatif dan kuantitatif merupakan hasil akhir yang akan diperoleh. Data kuantitatif berupa hasil persentase hasil validasi oleh para ahli. Sedangkan untuk data kualitatif berupa deskripsi pembuatan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah-langkah ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan bantuan Canva untuk pembelajaran Tematik kelas II Sekolah Dasar. Tegeh & Kirna (2013) menjelaskan bahwa ADDIE memiliki tahapan-tahapan yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang digunakan sebagai langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan. Ahli media dan ahli materi juga terlibat dalam proses validasi dalam penelitian dan pengembangan ini.

1. Tahap *Analysis*

Peneliti menggunakan tahap analisis diawal guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan serta masalah yang ada di kelas. Observasi merupakan metode yang digunakan dalam Tahap analisis. Selain itu digunakan juga metode wawancara. Dilakukan observasi di kelas II SD terlihat bahwa peserta didik selama berproses dalam pembelajaran tidak bisa fokus kepada guru ketika menjelaskan.

Peserta didik tidak fokus kepada pembelajaran karena pembelajaran tidak berpusat kepada peserta didik (Malawi & Kadarwati, 2017). Terdapat 8 siswa ada yang gaduh di dalam kelas seperti bermain lempar-lemparan topi atau sepatu. Satu siswa juga berlarian keluar masuk ke dalam kelas. Terdapat dua siswa yang tidur di selama proses pembelajaran. Perilaku-perilaku dari siswa tidak dapat dikontrol guru karena apabila guru melarang, siswa tidak akan menurut Pramuditya (2019) guru perlu memusatkan pembelajaran kepada siswa.

Dilakukan wawancara terhadap guru kelas II SD. Di kelas guru menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Peserta didik kesulitan untuk memahami konteks dalam materi pembelajaran, untuk itu perlu penyederhanaan materi. Perlu menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu cara mempermudah dalam penyampaian informasi. Belum ada *PowerPoint* interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran di kelas.

Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik. Terdapat kompetensi dasar dan indikator dalam setiap subtema. Tema yang diambil dalam penelitian ini adalah tema 5 subtema 2 pembelajaran 6 materi satuan pengukuran.

2. Tahap *Design*

Halaman awal pada *PowerPoint* terdapat halaman judul yaitu "Media Pembelajaran Kelas II Tema 5 (Pengalamanku) Subtema 2 (Pengalamanku di Sekolah) Pembelajaran 6". Pada menu tersedia pilihan petunjuk penggunaan, pembelajaran, *games*, profil pengembang, dan daftar pustaka. Setiap *slide Powerpoint* menggunakan efek animasi, *hyperlink* serta transisi, selain itu terdapat pula gambar yang menunjang penyampaian materi. Disediakan audio untuk menjelaskan materi dan juga video pembelajaran. Dilengkapi dengan *Quiz* diakhir pembelajaran serta *games* interaktif sebelum pembelajaran.

Menggunakan *Font* atau tulisan *Lucky Bones* pada media. Penggunaan *font* tersebut untuk menarik dan juga berbeda dari *font* pada buku. Ukuran dari *font* mulai dari judul dengan ukuran 40pt. Namun pada tulisan materi ukuran *font* adalah 36pt. Adapun Warna dari setiap *font* ada yang putih atau hitam. Pemberian warna pada *Background* disesuaikan agar cocok dengan tulisan. Diberikan efek *bold* pada semua tulisan agar tegas dan mudah terbaca. Berikut desain Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis Canva.



Gambar 1. Tampilan Awal PowerPoint

Tampilan awal PowerPoint berisi judul yaitu "Media Pembelajaran Kelas II Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pengalamanku di Sekolah Pembelajaran 6". Pada PowerPoint di lengkapi dengan sound sebagai *backsound*. Jenis font yang digunakan adalah *lucky bones* dengan ukuran 40pt. Tombol biru akan mengarahkan ke *slide* selanjutnya.



Gambar 2. Tampilan Menu

Pada tampilan menu ada 4 pilihan yang tersedia. Klik pada pilihan yang diinginkan, maka *slide* akan langsung berpindah. Pada kegiatan inti berisi materi dan kegiatan selama pembelajaran. Menu *quiz* berisi soal evaluasi setelah pembelajaran. Menu kegiatan awal berupa kegiatan awal sebelum pembelajaran seperti berdoa, games, apersepsi, presensi.

Berikut *barcode* berisi hasil pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbantuan Canva. Penggunaan *barcode* ini untuk mempermudah dalam mengakses media pembelajaran. Sebelumnya media pembelajaran di upload di *Google Drive* kemudian linknya diubah menjadi *barcode* melalui link di internet.



Gambar 3. Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbantu Canva

3. Development

Pada tahap *development* dibuat media menggunakan aplikasi berbantuan Canva. Berikut realisasi dari skenario yang sudah dibuat pada tahap design:

a. Tampilan Awal

Tampilan awal pada media pembelajaran akan terlihat seperti gambar dibawah ini. Terdapat judul dari media tersebut. Anak panah pada media digunakan untuk berpindah pada *slide* berikutnya. Animasi yang digunakan berupa memencet tombol maupaun animasi otomatis bersifat interatif, sehingga peserta didik bisa berperan aktif dalam penggunaannya (Zulfiani & Suwarna, 2022). Gambar terlihat anak-anak sedang menaiki bus sekolah.



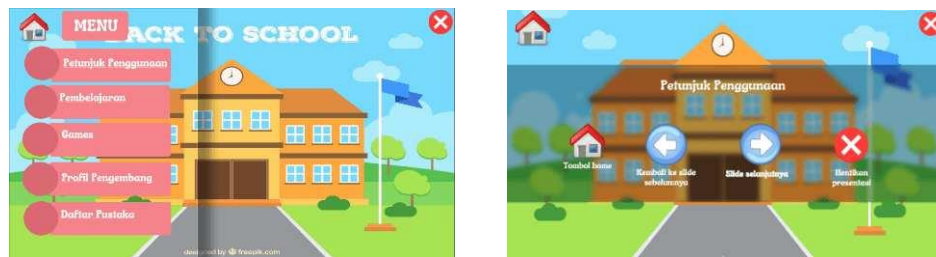
Gambar 4. Tampilan Awal

Tampilan awal tidak bisa di klik sembarang tempat. Harus klik ikon anak panah untuk berpindah ke slide berikutnya. Terdapat *background* lagu yang ceria pada tampilan awal. Pemberian *background* untuk memberikan kesan menyenangkan.

b. Tampilan Isi *PowerPoint* Interaktif

1) Tampilan menu dan petunjuk penggunaan

Tampilan sesuai gambar 5, terdapat lima pilihan tombol yang akan mengarahkan kepada *slide* dipilih. Terdapat menu yang apabila mengklik tersebut akan mengarah ke petunjuk penggunaan, menu pembelajaran, menu *games*, profil pengembang dan daftar pustaka. *PowerPoint* ini setiap *Slidenya* dilengkapi dengan audio musik agar menyenangkan. Terdapat beberapa icon tombol yang disajikan pada menu petunjuk penggunaan. Penggunaan tombol *home* untuk kembali ke menu. Pada icon bergambar panah ke kiri fungsinya untuk ke *slide* sebelumnya. Tombol bergambar panah ke kanan fungsinya untuk slide selanjutnya. Untuk menghentikan presentasi pencet tombol silang.



Gambar 5. Menu dan Petunjuk Penggunaan

2) Tampilan Pembelajaran

Tampilan pembelajaran akan berisi seperti pada gambar 6. Tampilan menggunakan *background* sekolah dengan pemilihan warna yang cerah. Selain itu penggunaan jenis *font* juga besar agar terlihat sampai belakang kelas.

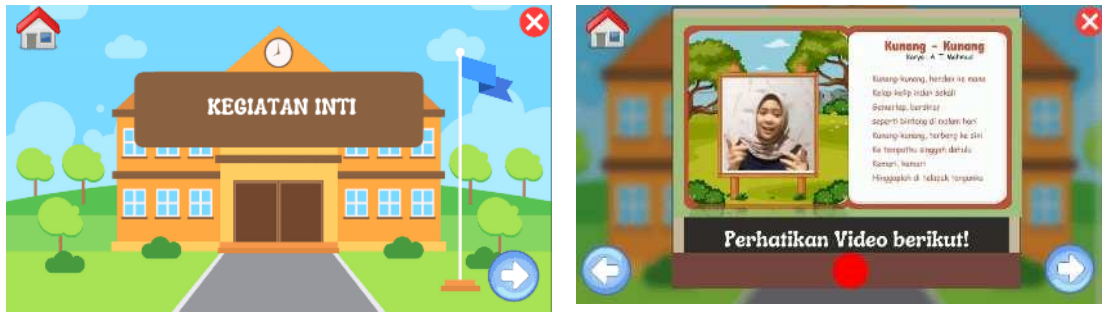


Gambar 6. Tampilan Pembelajaran

Menu awal adalah kegiatan inti yang berisi materi serta kegiatan pembelajaran. *Quiz* berisi soal evaluasi pada akhir pembelajaran. Kegiatan awal berisi kegiatan berdoa, presensi, *games* serta apersepsi. Terakhir kegiatan penutup berisi kesimpulan pada pembelajaran yang telah dilakukan.

3) Kegiatan inti

Kegiatan inti seperti pada Gambar 7. Kegiatan inti berupa penjabaran dari materi yang akan dibawakan. Materi adalah satuan pengukuran.



Gambar 7. Kegiatan Inti

Materi dibawakan dengan penjelasan menggunakan video. Selain video terdapat penjelasan materi menggunakan suara atau *voice*. Gambar juga digunakan dalam media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Gambar dibuat besar dengan jenis *font* yang besar agar siswa yang duduk dibelakang akan tetap bisa melihat dengan jelas.

4) *Quiz*

Kegiatan *quiz* dilakukan pada akhir pembelajaran. Ketika materi sudah selesai akan masuk pada *slide quiz*.



Gambar 8. Ketika Jawaban Benar dan Salah

Kegiatan *quiz* dibawakan dengan cara siswa memilih jawaban. Setelah memilih nanti, jawaban pada kotak diklik sehingga nanti akan muncul apakah jawaban benar atau salah. Jawaban benar akan terlihat pada gambar 8 bagian kiri dan jawaban salah pada gambar 8 bagian kanan. Selain tulisan “benar” dan “salah” dilengkapi juga dengan *background* agar lebih menyenangkan.

5) Kegiatan Awal

Kegiatan awal disediakan beberapa menu. Menu tersebut ada berdoa, presensi, bernyanyi, apersepsi dan penjelasan KI serta KD.



Gambar 9. Kegiatan Awal

Tampilan pada kegiatan awal terdapat lima pilihan menu. Pilihan menu tersebut kemudian di klik untuk berpindah *slide*. Menu tersebut sudah urut sesuai dengan kegiatan awal. Hal pertama yang dilakukan adalah berdoa dilanjutkan presensi. Kemudian bernyanyi dengan ditampilkan video. Apersepsi berisi pertanyaan yang kontekstual. KI dan KD dijabarkan pada menu terkahir.

6) Tampilan Games

Tampilan games sesuai dengan gambar 10 dibawah ini. Games dilakukan sebelum pembelajaran.



Gambar 10. Tampilan Petunjuk Games

Sebelum memulai games terdapat aturan dan cara bermain games tersebut. Games dilengkapi dengan *background* agar lebih menyenangkan. Siswa mengklik pada ikon *start* kemudian bola akan memutar atau *spin*. Ketika panah menunjuk pada salah satu angka, maka angka tersebut diklik yang akan memunculkan soal. Jika jawaban benar, maka siswa yang menjawab mendapatkan skor sesuai yang ada pada *spinnernya*.

4. Implementasi

Hasil pengembangan dari media *PowerPoint* interaktif berbantu *Canva* kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Masing-masing ahli akan diberikan instrumen validasi untuk diisi serta memberikan saran dan komentar apabila perlu. Adapun hasil rekapitulasi instrumen validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli materi oleh dosen dan guru kelas II

Validator Ahli Materi	Aspek			Skor Yang Diperoleh	Persentase	Keterangan
	1 Pembelajaran	2 Materi	3 Tampilan			
Dosen	71	25	25	126	96,92%	Sangat Valid
Guru kelas II	73	25	25	128	98,46%	Sangat Valid
Rata-Rata					97,65%	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media oleh dosen dan guru kelas II



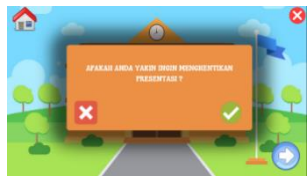


Validator Ahli Media	Aspek			Skor Yang Diperoleh	Persentase	Keterangan
	1 Navigasi	2 Materi	3 Tampilan			
Validator 1	25	25	74	124	91,20%	Sangat Valid
Validator 2	25	25	75	125	100%	Sangat Valid
Rata-Rata					95,60%	Sangat Valid

5. Evaluasi

Ahli media memberikan saran dan komentar pada bagian petunjuk games. Sebelumnya terdapat tiga petunjuk games, kemudian disarankan untuk menambahkan satu petunjuk. Menambahkan poin pada petunjuk “klik tanda ... untuk mengetahui jawaban yang benar”. Menambahkan petunjuk penggunaan agar semakin mudah digunakan. Ahli media memberikan saran dan komentar pada bagian tombol x dipojok kiri atas. Semula apabila ditekan tombol x, maka *slide show* langsung berhenti. Saran dari validator untuk tombol x ketika ditekan tidak langsung berhenti, namun untuk ditambahi kolom dengan tulisan “Apakah anda yakin ingin menghentikan presentasi?”. Menambahkan kolom tersebut karena jika tidak sengaja meng klik tanda x, tidak langsung keluar dari *PowerPoint*. Ahli media memberikan saran dan komentar tentatif. Diberikan saran untuk

merubah tulisan *next* dan *back*. Tulisan *next* dan *back*, diganti dengan *icon*. Tujuan dari penulisan *next* dan *back* diganti dengan icon yaitu agar mudah dimengerti serta praktis.

Tabel 5. Saran dan komentar yang dilakukan oleh validator dosen ahli media

No	Komentar Umum dan Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Petunjuk game diperjelas.	 <p>Sebelum revisi terdapat 3 cara bermain</p>	 <p>Sesudah revisi ditambahkan satu cara bermain yaitu "klik tombol ... untuk mengetahui jawaban yang benar" sebagai petunjuk game.</p>
2.	Konfirmasi untuk tombol <i>exit</i> /keluar	 <p>Sebelum revisi apabila memencet tombol silang diatas maka <i>PowerPoint</i> akan langsung keluar.</p>	 <p>Sesudah revisi ketika memencet tombol silang akan muncul dialog seperti pada gambar diatas, tujuannya untuk menghindari apabila tidak sengaja memencet tombol silang.</p>
3.	Saran tentatif tombol <i>next</i> dan <i>back</i> diganti icon.	 <p>Sebelum revisi tombol <i>next</i> dan <i>back</i> berupa tulisan.</p>	 <p>Sesudah revisi tombol <i>next</i> dan <i>back</i> diganti dengan icon.</p>

Tabel 6. Hasil Akhir Rekapitulasi Setelah Revisi

Penilaian	Persentase	Kriteria
Validator ahli media oleh dosen	99,20%	Sangat Valid
Validator ahli media oleh guru	100%	Sangat Valid
Validator ahli materi oleh dosen	96,92%	Sangat Valid
Validator ahli materi oleh guru	98,46%	Sangat Valid
Rata- Rata	110,03 %	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi tersebut dapat dilihat, bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantu *Canva* memiliki kriteria sangat valid. Sehingga, media tersebut layak digunakan ketika

pembelajaran di kelas. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas (Mellenia et al., 2022).

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar

Telah dilakukan observasi di kelas II sekolah dasar, ditemukan bahwa kelas tersebut membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut digunakan agar peserta didik dapat fokus ketika belajar di dalam kelas dan juga bisa dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah *PowerPoint* interaktif. Kurikulum di sekolah menjadi acuan dalam membuat media *PowerPoint* interaktif. SD tersebut menggunakan kurikulum K-13. Membuat materi mengacu pada kompetensi dasar dan indikator. Mengambil materi pembelajaran tematik Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 6. Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dengan berbantuan aplikasi pada *Canva*. *Template*, *icon* dan materi sudah selesai dibuat dalam *Canva* kemudian di *download* ke dalam format *Microsoft PowerPoint*. Selanjutnya *PowerPoint* diedit menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Ditambahkan animasi pada setiap *icon* yang dilakukan di *Microsoft PowerPoint*. *Games* dibuat di *Microsoft PowerPoint*. *Game spin* memanfaatkan *shapes* yang terkoneksi *excel*. Setelah *games* jadi terdapat panduan cara bagaimana menggunakan *spin game*, agar peserta didik yang memakainya bisa mengoperasikannya. Media pembelajaran *PowerPoint* ini mengambil Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran ke-6. Pembelajaran ke-6 terintegrasi mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Apersepsi berupa video yang berisi lagu sebelum dimulainya materi pembelajaran. Lagu yang digunakan adalah "Garuda Pancasila". Makna dari lagu "Garuda Pancasila" yaitu terlihat pada judul lagu tersebut garuda pancasila dimana merupakan sebuah lambang negara indonesia burung garuda. Lirik lagu pada lagu tersebut memuat kepribadian bangsa Indonesia yang berbudi pekerti luhur, sesuai dengan sila-sila dalam Pancasila (Novandhi & Yanuartuti, 2020).

Lagu "Garuda Pancasila" relevan pada materi PPKn, yaitu Pancasila. Terdapat KD dan indikator mata pelajaran bahasa indonesia, PPKn dan matematika. Ketika materi dalam media sudah selesai dipelajari, maka pada bagian akhir terdapat *quiz*. Soal *quiz* disajikan dalam pilihan ganda. Disediakan soal kemudian terdapat pilihan jawaban, peserta didik memilih jawaban yang dirasa benar dengan cara mengklik jawaban tersebut. Apabila menjawab dengan benar maka akan muncul anak dengan plakat bertuliskan "benar". Dilengkapi dengan audio tepuk tangan. Ketika jawaban yang dipilih salah akan muncul anak dengan plakat bertuliskan "salah" dan audio bom. Menambahkan audio agar memberikan motivasi kepada peserta didik. Penggunaan media ini bisa memfokuskan peserta didik dengan tampilan media yang menarik dan sederhana. Disajikannya gambar, video, audio, *game*, materi yang runtut serta *quiz* diakhiri pembelajaran bisa membuat peserta didik fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak mudah bosan ataupun jenuh. Sesuai dengan pendapat dari (Putri & Nurafni, 2021) bahwa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis *Canva* mampu meningkatkan minat, fokus serta keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran di kelas untuk itu peserta didik tidak mudah bosan atau jenuh.

Kevalidan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

PowerPoint Interaktif berbasis *Canva* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dosen ahli media memberikan validasi pada tahap pertama terdapat komentar umum dan saran. Komentar umum yang diberikan adalah petunjuk *game* kurang jelas serta menambahkan konfirmasi pada tombol *exit*/keluar. Validator memberikan saran tentatif dimana tombol *next* diubah menggunakan *icon* panah. Validator ahli materi oleh dosen memberikan nilai 96,9% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli materi oleh guru kelas II memberikan total nilai 98,4% masuk dalam kategori sangat valid.

Validator dari dosen ahli media saat pertama memberikan total nilai 96,8% dan dilakukan revisi. Kemudian di validasi ulang mendapatkan nilai 99,2% dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli media guru kelas II SD adalah 100%, maka dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* dinyatakan memenuhi validitas atau valid. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media yang mampu meningkatkan fokus dan keaktifan peserta didik, sehingga tidak mudah bosan dan jenuh. Sesuai dengan pernyataan dari Syaiful (2022) "Memaksimalkan perancangan dan penggunaan *PowerPoint* digunakan untuk media pembelajaran interaktif". Media yang telah dikembangkan bisa digunakan untuk alternatif media pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan ADDIE, yaitu tahap pertama *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Tahap *analysis* yaitu *PowerPoint* ini berisi materi yang sesuai dengan KI dan KD di sekolah berisi materi PPKn, Bahasa Indonesia serta Matematika. Kemudian tahap *design* merancang media melalui aplikasi *Canva*. Pada tahapan pengembangan media dilakukan dengan aplikasi *Canva* dengan membuat media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dikembangkan memuat materi yang lengkap, yaitu mulai dari apersepsi. Selain materi yang lengkap terdapat game sebelum pembelajaran sebagai pemantik. Serta terdapat quiz pada akhir pembelajaran sebagai hasil evaluasi. Kemudian dilakukan tahap *implementation*, yaitu validasi oleh para ahli media dan materi menunjukkan bahwa skor rata-rata dari ahli media pertama dan kedua adalah 95,60%, yang memenuhi syarat sebagai "sangat valid". Hasil validasi dari ahli materi pertama dan kedua menunjukkan perolehan skor rata-rata sebesar 97,65%, yang juga memenuhi syarat sebagai "sangat valid". Hasil dari implementasi kemudian dilakukan perbaikan. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbantuan *Canva* valid, untuk itu guru bisa menggunakannya sebagai media pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* di kelas agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516–520.
- Kusuma, G. S. (2020). *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis Microsoft Excel dan Microsoft Power Point*. Malang: Ahlimedia Press. Retrieved September 15, 2022
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA.
- Marlina, Wahab, A., & dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. (Z. Alfuad, Ed.) Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Retrieved September 14, 2022
- Mellenia, C. A., Trisniawati, Muanifah, M. T., & Rhosyida, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri Sumber Jaya. *Trihayu*, 56–64.
- Novandhi, N. K., & Yanuartuti, S. (2020). Bentuk Musik dan Makna Lagu Garuda Pancasila. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 122.
- Pramuditya, S. A. (2019). *Mudah Membuat Bahan Ajar Matematika Menggunakan Canva*. Jakarta: Media Sains Indonesia.
- Purba, R., Rofki, I., Purba, S., & dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, H. P., & Nurafni. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 3538–3543.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Toeri dan Praktik*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Syaiful, A. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11, 12–26.

- Yuniastuti. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka. Retrieved September 14, 2022
- Zulfiani, & Suwarna, I. P. (2022). *Science Education Adaptive Learning System (ScED ALS) Sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android*. Yogyakarta: CV Budi Utama