

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR
SISWA KELAS III UPT SD NEGERI SRENGAT 03 KABUPATEN BLITAR**

Nurul Hidayatil Mahbubah¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

¹PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,

²PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,

³PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,

¹nurulmahbubah98@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³fatih.azix@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the process and feasibility of developing interactive PowerPoint learning media assisted by Canva to increase the learning independence of class III students at UPT SDN Srengat 03 Blitar Regency. This media is used to make it easier for students to carry out learning so that it can increase student learning independence. This research is a type of research and development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data source used is a primary data source obtained from the research environment, with class III subjects totaling 25 students. The data collection technique is carried out using a questionnaire, this questionnaire is used to assess the media being developed. The results of the research show that, in product trials in the field through the observation process, material experts, media experts and student questionnaire results using the N-gain test. Based on the assessment of material experts, it obtained 90% in the "Very Valid" category, the assessment from media experts obtained a score of 93% in the "Very Valid" category. Meanwhile, the questionnaire assessment that was carried out obtained a result of 0.22 using the N-Gain formula calculation in the "High" category. This shows that the interactive Power Point learning media assisted by Canva is suitable for use by students.

Keyword : Interactive Power Point, Canva, Independent Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar. Media tersebut digunakan untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research And Development*) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang diperoleh dari lingkungan penelitian, dengan subjek kelas III yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

menggunakan angket, angket ini digunakan untuk menilai media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji coba produk dilapangan dengan melalui proses observasi, ahli materi, ahli media dan hasil angket siswa dengan uji N-gain. Berdasarkan penilaian ahli materi, memperoleh 90% dengan kategori "Sangat Valid", penilaian dari ahli media memperoleh nilai 93% dengan kategori " Sangat Valid". Sedangkan penilaian angket yang telah dilakukan memperoleh hasil 0,22 dengan perhitungan rumus N-Gain dengan kategori "Tinggi" hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva ini layak digunakan untuk siswa.

Kata Kunci: *Power Point* Interaktif 1, Canva 2, Kemandirian Belajar 3

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 menerapkan dan membimbing siswa kedalam pengembangan dan keterampilan siswa. Pembelajaran kurikulum 2013 biasa disebut dengan pembelajaran tematik. pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema pembelajaran, kemudian dikelompokkan menjadi suatu topik. Berdasarkan pengertian tersebut maka, pembelajaran tematik merupakan gabungan pembelajaran yang dirancang menurut topik atau tema tertentu (Majid, 2014).

Pembelajaran dalam tematik atau kurikulum 2013, siswa dituntut aktif dan dapat menyelesaikan masalah secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dengan pembelajaran tersebut, menuntut guru untuk

menciptakan metode pembelajaran yang beragam, bervariasi, serta interaktif agar dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dalam tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang beragam dan bervariasi serta interaktif dapat didukung dengan menggunakan fasilitas sarana dan prasarana disekolah. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Namun, kenyataan yang terjadi dilapangan yaitu, UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar, pihak sekolah belum memanfaatkan fasilitas pembelajaran dengan maksimal.

Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada 12 November 2022. Berdasarkan data hasil

observasi dan wawancara narasumber guru kelas III. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ditemukan adalah : sumber/ media pembelajaran yang terbatas, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal, tidak adanya sumber belajar yang interaktif, pembelajaran belum bervariasi. Hal tersebut karena, guru masih menggunakan model yang berpusat pada guru (*Teacher Center*). Selain itu, guru kurang maksimal dalam menggunakan fasilitas yang terdapat di sekolah seperti : komputer dan LCD. Fasilitas tersebut, hanya digunakan untuk menonton video youtube. Sedangkan apabila dapat digunakan secara maksimal dapat dikelola secara maksimal dan dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang interaktif. penyebab terjadinya permasalahan yang terjadi karena kurangnya pengetahuan teknologi dan kurangnya keahlian dalam mengoperasikan komputer, serta guru kurang memodifikasi pembelajaran.

Permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, merasa bosan dan kurang memperhatikan materi pembelajaran. Sehingga menimbulkan suasana

kelas yang membosankan dan tidak terkontrol secara maksimal. pembelajaran yang cenderung kurang menyenangkan merupakan akibat kesalahan guru yang tidak memahami kebutuhan pengetahuan dan pengembangan siswanya (Munawaroh, 2021). Dengan adanya permasalahan yang terjadi di lapangan, yaitu UPT SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *power point* interaktif berbantuan canva pada tema cuaca dengan materi pembahasan pengertian cuaca, unsur cuaca, simbol cuaca, perubahan cuaca, dan dampak perubahan cuaca sebagai media ajar. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dimodifikasi dan dirancang dengan berbagai elemen pendukung untuk menarik perhatian siswa. Media *power point* interaktif adalah platform program membuat presentasi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, teks, audio, *hyperlink* serta video yang menarik (Nur D Savitri, 2019). Media ini dibuat dengan bantuan canva, canva merupakan platform desain grafis gratis yang terdapat banyak template didalamnya untuk membantu pengguna dalam membuat desain

yang menarik (Rahmasari, Erisa Adyanti, 2021).

Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses oleh siswa kapan dan dimanapun serta penyimpanan yang flaksibel dan aman digunakan dalam waktu yang lama. Selain itu dalam media kuis yang digunakan dibentuk dengan model spin game sehingga siswa tidak bosan dalam mengakses media. Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media *power point* interaktif berbantuan canva dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa khususnya pada siswa kelas III UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar. Sekaligus dapat menjadi penunjang pelaksanaan pembelajaran serta menciptakan pembelajarn yang menyenangkan serta memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa. Sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar yang diciptakan melalui dukungan perkembangan tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memiliki rasa tanggung jawab, berinisiatif dan percaya diri dalam hal mencakup pembelajaran disekolah. Dalam hal ini siswa dapat mengembangkan strategi

pembelajaran yang diterapkan agar mampu menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya secara mandiri (Hartono & Andaresta, 2020).

Penelitian ini juga mengutip penelitian sebelumnya sebagai acuan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Manuaba, 2021) dengan judul “ Pengembangan Media Power Point Interaktif pada Mata pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VI SD” penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan memperoleh hasil dibidangnya 100%, ahli desain sebesar 95%, ahli komunikasi sebesar 89,2% dan ahli hasil tes sebesar 91,66% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas 6 SD. Penelitian lain yang dilakukan oleh, (Anyan et al., 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point” dengan memperoleh hasil dari validasi media dan validasi tema dengan skor rata-rata 82,50%, dan 79,16% respon siswa 81,75% dengan uji kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 85% dan respon guru 71,7% maka media pembelajarn ppt interaktif

dinyatakan layak digunakan untuk siswa kelas VI Sekolah dasar.

Berdasarkan konteks permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya dan berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbantuan Canva pada Tema Cuaca untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa kelas III di UPT SDN Srengat 03 kabupaten Blitar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu, *Analyziz, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar.1 Model ADDIE

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan sumber data penelitian data primer

yang diperoleh secara langsung di UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar pada 12 November 2022 kelas III. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini dalam uji instrumen atau keabsahan data menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji realibilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan menggunakan tabel interpretasi koefisien korelasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji kelayakan media dan uji N-gain untuk mengukur kemandirian siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva. Uji kelayakan media diperoleh dari hasil instrumen yang diisi ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, dihitung persentase hasil menggunakan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, menghitung menggunakan rumus uji N-gain dilakukan dengan memasukkan hasil perolehan nilai kemandirian belajar sebelum dan sesudah angket diberikan menggunakan media power

point interaktif dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{Maks} - S_{pre}}$$

Uji N-gain digunakan untuk menguji seberapa pengaruhnya media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dan sesudah menggunakan media. Siswa dapat dikatakan dapat meningkatkan kemandirian belajar apabila memperoleh skor $\geq 0,3$ dengan dikategorikan tabel kriteria peningkatan kemandirian belajar.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yaitu, *power point* interaktif berbantuan *canva* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar. Pelaksanaan dalam penelitian menggunakan model ADDIE dengan tahapan, sebagai berikut:

Tahapan analisis (*Analyziz*), hal pertama dalam penelitian ini adalah tahapan analisis, dimana dalam tahapan ini terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakter peserta didik. Tujuan dari pada analisis kurikulum adalah untuk menemukan materi pembahasan yang akan digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini peneliti

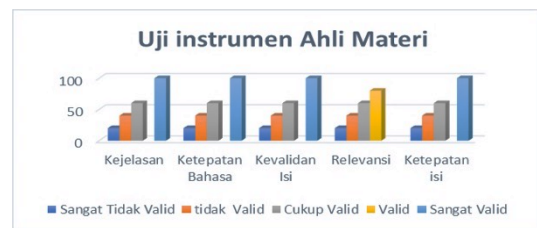
menganalisis kurikulum yang digunakan kemudian menganalisis kompetensi dasar dan kompetensi inti yang terdapat pada kurikulum 2013. Selanjutnya, setelah menganalisis kurikulum dilanjutkan dengan analisis kebutuhan. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam peningkatan kemandirian belajar. Dalam analisis ini peneliti menemukan informasi untuk diidentifikasi terkait faktor penghambat dan pendukung pembelajaran. Selanjutnya analisis karakter siswa, setelah tahapan observasi peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa karakter siswa di UPT SDN Srengat 03 yaitu: 1) siswa aktif dalam pembelajaran, 2) siswa sulit memahami materi, 3) media pembelajaran belum bervariasi dan sehingga siswa kurang tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya permasalahan yang terjadi, maka perlunya media pembelajaran untuk menunjang dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan maksimal.

Tahap perencanaan (*Design*) merupakan tahapan selanjutnya dari penilaian kebutuhan *power point* interaktif berbantuan *canva* yang menyesuaikan dengan kebutuhan.

Tahapan pertama dengan membuat *power point* interaktif pembelajaran yang didesain menggunakan canva, pada tema cuaca dapat dilihat *storyboard* *Link Drive* : <https://rb.gy/53kn0> , tahapan selanjutnya tahapan perencanaan materi, dalam tahap ini berisi materi-materi yang digunakan sebagai pembahasan dalam media pembelajaran yang dikembangkan, *storyboard* dapat dilihat pada *link Drive* berikut : <https://rb.gy/sz5cn> . tahapan selanjutnya yaitu, media pembelajaran dibuat menggunakan *microsoft power point 2021* untuk memberikan *hyperlink, action, transtition, backsound*, gambar dan spin game dibuat dengan PPT untuk melengkapi media pembelajaran agar terkesan menarik. *Storyboard* dapat dilihat pada *link drive* <https://rb.gy/9samq> .

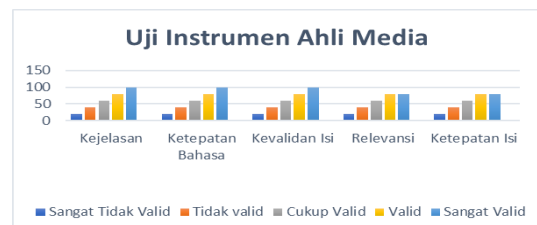
Tahapan pengembangan (*Development*) yang dilakukan di UPT SDN Srengat 03 kabupaten Blitar. Saat ini, meliputi pengembangan produk, uji instrumen, uji validasi, serta pembuatan angket siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam peningkatan kemandirian belajar. Berdasarkan kriteria tabel acuan, uji instrumen valissitas

dinyatakan memberikan hasil valid. Berikut merupakan hasil masing-masing ahli. Validasi intrumen ahli materi, yang divalidasi oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd,. selaku Dosen UNU Blitar dengan memperoleh persentase hasil 80% dengan kategori “Valid” dan 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan rekapitulasi sebagai berikut:



Grafik 1 Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi

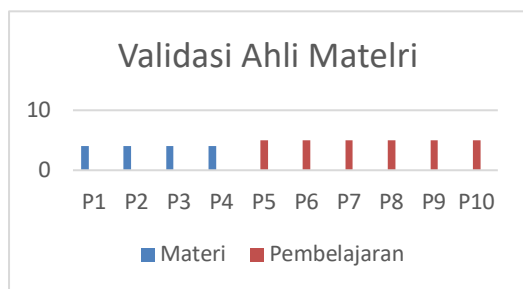
Selanjutnya, validasi instrumen ahli media dan angket peningkatan kemandirian belajar, yang divalidasi oleh Bapak Mohamad Fatih, M.Pd,. hasil intrumen ahli media memperoleh persentase 80% dengan kategori “valid” dan 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Rekapitulasi sebagai berikut:



Grafik 2 Rekapitulasi Instrumen Ahli Media

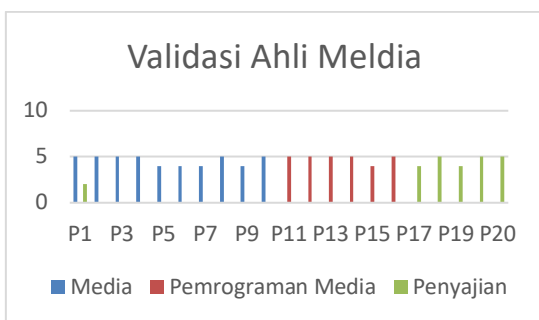
Selanjutnya, validasi produk dengan divalidasi oleh ahlinya. Uji validasi ahli

materi yang divalidatori oleh Ibu Widyarnes Niwangtika,S.Si,M.Pd., selaku dosen UNU Blitar memperoleh hasil keseluruhan 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Rekapitulasi ahli materi sebagai berikut:



Grafik 3 Rekapitulasi Ahli Media

Selanjutnya, validasi ahli media yang divalidatori oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd., dengan memperoleh hasil keseluruhan 93% dengan kategori “Sangat Valid” dengan rekapitulasi sebagai berikut:



Grafik 4 Rekapitulasi Ahli Media

Berdasarkan data yang diperoleh yang telah djelaskan diatas, berdasarkan hasil penilaian ahli sebagai validator pengembangan media *power point* interaktif yang dilakukan di UPT SDN Srengat 03

kabupaten Blitar sebagai sasaran target dalam produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan pada Senin, 9 Oktober 2023, peneliti menggunakan media yang dikembangkan untuk diuji cobakan kepada kelas penelitian. Data diperoleh dari hasil evaluasi instrumen angket untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam penggunaan media *power point* interaktif untuk peningkatan kemandirian belajar siswa.

Validasi produk yang dilakukan oleh ahli, ahli materi, ahli media, angket instrumen juga sebagai dsar untuk melakukan modifikasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yang kemudian dievaluasi sesuai dengan kritis dan masukan dari ahli agar kualitas media *power point* interaktif berbantuan canva lebih maksimal dan valid dalam penggunaan. Pada akhirnya diperoleh media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva pada tema cuaca untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III UPT SDN Negeri Srengat 03 kabupaten Blitar. (*Link Drive* Produk) : <https://rb.gy/t95i6> . Selanjutnya menghitung validitas dan reliabilitas dari angket kemandirian belajar.

Tujuan dari uji coba angket peningkatan kemandirian belajar yaitu untuk menguji kevalidan pernyataan yang terdapat dalam angket. Sebelum uji coba kepada kelas penelitian, diuji cobakan terlebih dahulu kepada kelas VI. Apabila angket yang diberikan layak. Maka, dapat digunakan pada kelas penelitian. Hasil perolehan uji coba pada kelas sebelumnya dapat dilihat pada *link drive* berikut : <https://rb.gy/2ek2s> . Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai r hitung \geq lebih besar dari pada r tabel maka, 15 pernyataan dinyatakan sah atau valid. Sedangkan untuk mengukur uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *cronbact alpha* :

$$r_{11} = \left| \frac{k}{(k-1)} \right| \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Apabila hasil uji reliabilitas mendekati indeks 1 maka dikatakan reliabel atau valid. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing pernyataan dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Cronbact Alpha

Nilai Cronbact Alpha	N of Items
1.1	15

Berdasarkan uji coba reliabilitas dengan menggunakan *M.s Exel* 2021 menunjukkan skor hasil sebesar 0,207 maka, nila interprestasi r dapat

disimpulkan dengan $1.1 \geq 0.6$ sehingga pernyataan angket dikatakan reliabel dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga instrumen dapat dipercaya dan layak ketika digunakan.

Tahap implementasi (*Implementation*) merupakan tahapan pelaksanaan uji coba produk. Tahap ini terdapat 2 (dua) tahapan yaitu, tahap pra penelitian dan tahap uji coba kelas penelitian siswa kelas III UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar. Uji coba produk diberikan kepada siswa kelas 25 responden/siswa kelas III Sekolah Dasar, kemudian data yang diperoleh dan dianalisis menggunakan rumus N-gain, apabila memperoleh skor $\geq 0,3$ maka siswa dikatakan dapat meningkatkan kemandirian belajar. Sedangkan apabila memperoleh hasil $\leq 0,3$ dikatakan tidak dapat meningkatkan kemandirian belajar. Berdasarkan hasil yang dihitung menggunakan rumus N-gain memperoleh hasil 0,22 dengan kriteria “Tinggi”. Maka, dapat disimpulkan bahwa kemandirian siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif berbantuan canva.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahapan akhir dari model ADDIE. Tahapan ini peneliti melakukan perbaikan media sesuai dengan kritik dan masukan ahli.

Hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dengan tujuan penelitian.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbantuan canva

Proses pengembangan media pembelajaran power point interaktif ini dimulai dengan merumuskan judul. Judul yang telah dipilih oleh peneliti dihasilkan berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar. Pada 12 November 2022, pengembangan media pembelajaran merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang baik. Pengembangan merupakan alat bantu mengajar sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran (Nurrita, 2018). Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang didalamnya terdapat 5 tahapan. Tahapam yang pertama yaitu, proses menganalisis kurikulum, kebutuhan

siswa, karakter siswa disekolah. Setelah melalui proses tersebut, peneliti merumuskan sebuah judul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbantuan Canva pada tema Cuaca Untuk meningkatkan kemandirian Belajar Siswa”. Perumusan judul ini diperoleh dari permasalahan yang terdapat disekolah yang mana kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana serta kurangnya media pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara berkala. Peneliti mengambil tema cuaca karena siswa kurang memahami bagaimana perubahan cuaca, dampak dariperubahan cuaca. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memuat materi cuaca serta simbol dan contoh yang terdapat didalamnya diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi siswa serta memberikan peningkatan dalam kemandirian belajar siswa.

Ke layakan Me dia Pe mbe lajaran Power Point Interaktif Berbantuan Canva

Uji kevalidan adalah suatu cara untuk menguji hasil produk kelapada ahli validasi melalui instrumen yang

digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan mendapatkan data secara valid (Sugiyono, 2015). Media pembelajaran power point interaktif merupakan multimedia yang dapat menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, serta video yang dapat menarik perhatian siswa. Power point interaktif merupakan presentasi menarik dan canggih, hal ini sejalan dengan pendapat (Wulandari, 2022) power point dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media power point interaktif biasanya juga lebih mudah untuk diakses secara langsung tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet serta penyimpanan yang praktis karena dapat disimpan dalam gadget maupun laptop.

Hal tersebut, sesuai dengan penerapan uji validasi yang diukur oleh peneliti menggunakan uji validasi materi, ahli media dan hasil perolehan penilaian angket siswa. Validasi oleh ahli materi dengan kevalidan keseluruhan diperoleh skor sebesar 90% dengan kategori "Sangat valid". Hasil penilaian materi terhadap power point interaktif berbantuan canva meliputi 2 aspek, yaitu 1) Kelayakan Materi diperoleh persentase skor 80% dengan kategori "valid", 2) Keakuratan

Materi diperoleh persentase skor keseluruhan dengan kategori "sangat Valid". Berdasarkan hal tersebut menyatakan bahwa materi pembelajaran dinyatakan "sangat valid".

Validasi ahli media dengan kevalidan keseluruhan diperoleh persentase skor 93% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian media terhadap power point interaktif berbantuan canva dengan meliputi 3 aspek, yaitu 1) Media diperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Valid", 2) Pemrograman Media diperoleh skor 100% dengan kategori "sangat Valid", 3) Penyajian Media diperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Valid". Maka, persentase keseluruhan tersebut dapat dinyatakan bahwa media power point interaktif yang dikembangkan "sangat valid". Hal ini sejalan dengan penelitian (Alfi et al., 2022) Validasi ahli materi mencapai 69%, atau kriteria valid dengan revisi secukupnya. Validasi ahli media mencapai 69%. Presentasi 89% dari kriteria sangat valid, baik dengan atau tanpa penyesuaian. Presentasi diberikan untuk validasi ahli bahasa. Setelah produk diujicobakan pada siswa, hasilnya menunjukkan bahwa

91,5% kriteria sangat valid dengan atau tanpa revisi. 84,5% memiliki kriteria yang menarik. Berdasarkan hasil validasi, produk dapat dianggap asli dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menarik bagi siswa. Penelitian lain oleh (Deria & Wardani, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar” Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran power point interaktif mendapat respon yang positif, dari hasil presentase rata-rata respon siswa. Pada uji coba produk diperoleh 85% sedangkan uji pemakaian diperoleh persentase 81% masuk kategori sangat positif atau sangat valid.

Berdasarkan persentase keseluruhan tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “sangat Valid”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan persentase keseluruhan dinyatakan valid dan dapat digunakan pada kelas III UPT SDN Srengat 03 Kabupaten Blitar.

Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa

Peningkatan kemandirian belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil penilaian yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 70-80 setelah mengisi 15 butir pernyataan yang diberikan, kemudian hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus N-Gain dengan memperoleh skor 0,22 dengan kriteria “Tinggi” . Hal ini, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Crystallography, 2016) yang berjudul “ pengembangan Media Power Point Interaktif untuk Tingkat Kemandirian Belajar Siswa SMAN 02 Simpang Hilir Pada Masa Pandemi Covid-19” , menunjukkan bahwa dari hasil validasi ahli materi memperoleh hasil 88,54%, dengan kategori “ Sangat Valid”, sehingga butir-butir pernyataan pada angket ahli materi dinyatakan valid untuk digunakan. Selaras dengan hasil validasi oleh ahli media memperoleh hasil 95,05% dengan kategori “ Sangat Valid”. Selain itu, hasil dari respon siswa terhadap media memperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 91,98% dengan kategori “ Sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media power

point interaktif layak digunakan untuk peserta didik dalam pembelajaran.

Kemandirian belajar siswa meningkat dan siswa mampu menjawab butir pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Karena menggunakan media pembelajaran serta siswa ikut dalam penggunaan media dengan itu dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dilihat dari hasil jawaban dalam pernyataan yang di kerjakan oleh siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang terdapat penelitian yan terdapat dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran power point interaktif berbantuan canva pada tema cuaca untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas III di UPT SDN Srengat 03 kabupaten Blitar. Dilihat dari segi desain, media pembelajaran yang dibentuk dengan model interaktif dengan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan setelah divalidasi ahli, ahli materi mmeperoleh persentase 90% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan dari ahli media memperoleh skor keseluruhan 93% dengan kategori

"Sangat Valid". Maka, media PPT interaktif berbantuan canva layak digunakan dan diaplikasikan kepada siswa kelas III. Dengan hasil yang diperoleh berarti media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan kemnadirian belajar dengan memperoleh hasil uji N-gain 0,22 dengan nilai rata-rata 0,425 dengan nilai r tabel 0,284.

Saran dalam penelitian ini, media power point interaktif berbantuan canva sangat perlu dikembangkan agar lebih baik lagi dan lebih maksimal terutama sebagai media ajar untuk peningkatan kemandirian belajar. Dan khusus peneliti selanjutnya diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih interaktif agar terkesan lebih menarik dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konsept

- ual/article/view/487
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Hartono, H., & Andaresta, I. (2020). Pengaruh Pengelolaan Persediaan Bahan Baku Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan Di Pt Harmoni Makmur Sejahtera. *Jurnal Logistik Indonesia*, 5(1), 45–54.
- <https://doi.org/10.31334/logistik.v5i1.1184>
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, Y. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Biologi Kelas XI Sekolah Menengah Atas*.
- Nur D Savitri. (2019). *Pengaruh Penggunaan Teknologi linformasi Komunikasi Melalui Media Power Point Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Siswa di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmasari, Erisa Adyanti, D. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol 7 No 1. [//http://publikasi.dinus.ac.id/index](http://publikasi.dinus.ac.id/index).

php/a%0Andharupa

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.

<https://doi.org/10.55784/jupeis.vo11.iss2.34>