

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS I
KEC. PADANG BARAT KOTA PADANG**

Gita Azhara¹, Reinita², Etri Wahyuni³, Atri Walidi⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹gitaazhara09@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com,

³etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id, ⁴atriwalidi@fis.unp.ac.id

ABSTRACT

Building students' character in line with Pancasila values is frequently constrained by classrooms that still rely heavily on conventional teaching media. This condition causes student participation and achievement to remain below their actual potential, despite the fact that most schools are, in fact, already equipped with digital facilities whose potential remains largely untapped. Adopting the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study, framed as a Research and Development project, was directed at producing an interactive Canva-based PowerPoint medium for Pancasila Education among fourth-grade learners at Cluster I, Padang Barat District, Padang City, and to examine how valid, practical, and effective the product is. Data were gathered through expert validation instruments covering content, language, and media, response questionnaires completed by teachers and students, and pretest-posttest measures. Findings indicate that the product achieved a very high validity level, averaging 97.85% across the three expert domains (97.5% for content, 96.05% for language, and 100% for media). Teacher and student responses at both trial schools likewise rated the media as highly practical. Effectiveness was similarly strong, reflected in N-Gain scores of 84.21% at SD Negeri 22 Ujung Gurun and 88.23% at SD Negeri 26 Rimbo Kaluang. These findings support the conclusion that the Canva-based interactive PowerPoint is well suited for improving the quality of Pancasila Education instruction at the elementary level.

Keywords: *canva, interactive powerpoint, learning media, pancasila education*

ABSTRAK

Proses penanaman karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila kerap mengalami hambatan akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh media konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan capaian belajar peserta didik, meskipun sebagian besar sekolah sesungguhnya sudah dilengkapi sarana digital yang memadai namun pemanfaatannya belum berjalan maksimal. Bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini

menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Gugus I Kecamatan Padang Barat, Kota Padang, sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dari ahli materi, bahasa, dan media, angket respons guru maupun peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan rerata skor 97,85%, yang masing-masing bersumber dari penilaian ahli materi 97,5%, ahli bahasa 96,05%, dan ahli media 100%. Media ini juga dinilai sangat praktis oleh guru maupun siswa di dua sekolah tempat uji coba dilaksanakan. Adapun tingkat keefektifannya tergolong tinggi, tercermin dari nilai N-Gain 84,21% di SD Negeri 22 Ujung Gurun dan 88,23% di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang. Berdasarkan capaian tersebut, media PowerPoint interaktif menggunakan Canva ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: canva, media pembelajaran, pendidikan pancasila, powerpoint interaktif

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan kemajuan pendidikan menuntut adanya pembaruan serta inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara efektif sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Leony, 2025). Sejalan dengan itu, pembelajaran saat ini menekankan keterampilan proses dan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga penggunaan media pembelajaran

interaktif menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Reinita, 2025). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Hazmi, 2025).

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membangun karakter, menumbuhkan rasa kebangsaan, serta mengasah kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial peserta didik.

Meskipun demikian, penerapannya di lapangan masih menemui sejumlah kendala. Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini cenderung masih berpusat guru dan menggunakan pendekatan konvensional, sehingga partisipasi peserta didik menjadi rendah dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila kurang maksimal (Ahmad, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan kontekstual, yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik (Ramly & Suprianto, 2025).

Hasil observasi dan wawancara awal di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang, SD Negeri 05 Padang Pasir, SD Negeri 24 Ujung Gurun, dan SD Negeri 22 Ujung Gurun menunjukkan bahwa keempat sekolah tersebut pada dasarnya sudah memiliki sarana pembelajaran digital, hanya saja pemanfaatannya masih belum optimal. Guru pada umumnya masih mengandalkan buku cetak, gambar, atau video sederhana, sementara media interaktif belum diterapkan secara menyeluruh dalam proses belajar-mengajar. Akibatnya, peserta didik cenderung bersikap pasif,

mudah bosan, cenderung sulit menjaga konsentrasi dan mengalami hambatan dalam mencerna materi yang disampaikan. Selain itu, guru juga masih terkendala dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif menggunakan Canva. yang mampu memadukan unsur teks, video, animasi, audio, fitur navigasi, dan kuis dalam satu tampilan. Kombinasi berbagai unsur tersebut diharapkan menjadikan penyampaian materi lebih menarik, tertata sistematis, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, media Powerpoint interaktif juga tergolong mudah dioperasikan sehingga dapat mendukung penyampaian materi secara lebih efektif (Wildan et al., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media Powerpoint interaktif menggunakan Canva memiliki tingkat validitas tinggi serta terbukti praktis dan efektif dalam mendorong motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, belum dijumpai pengembangan media yang secara khusus memadukan

video, gambar, teks, dan kuis interaktif materi Menghargai Keberagaman Budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Atas dasar itu, penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Padang Barat Kota Padang dengan menerapkan model ADDIE, guna menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yakni pendekatan yang ditujukan untuk mewujudkan sekaligus mengukur kelayakan suatu produk media secara terstruktur (Siswanto, 2022). Pendekatan pengembangan seperti ini berfokus pada rangkaian tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pelaksanaan pengembangan, uji coba, dan evaluasi akhir (Mawarni dkk., 2024). Lebih dari sekadar mengumpulkan data, pendekatan

R&D juga menuntut penyempurnaan produk secara berkelanjutan melalui siklus evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Model yang dipilih ADDIE, yang mencakup lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipandang tepat karena menyediakan alur kerja yang runtut, sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Mubarak, 2024).

Pada tahap Analysis, kegiatan diawali dengan studi pendahuluan berbentuk observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang, SD Negeri 05 Padang Pasir, SD Negeri 24 Ujung Gurun, dan SD Negeri 22 Ujung Gurun. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal dan media PowerPoint interaktif menggunakan Canva belum pernah diterapkan. Pada tahap Design, kegiatan difokuskan pada perancangan media Powerpoint interaktif menggunakan Canva yang berisi materi Pendidikan Pancasila kelas IV pada topik Menghargai Keberagaman Budaya, dengan memadukan unsur teks, gambar, video, dan kuis interaktif, Tahap Development ditempuh melalui proses

validasi oleh ahli (materi, bahasa, dan media) untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan. Selanjutnya, tahap Implementation dilaksanakan secara terbatas di kelas IV SD Negeri 22 Ujung Gurun dan SD Negeri 26 Rimbo Kaluang. Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kepraktisan melalui angket respons guru dan peserta didik serta efektivitas melalui hasil pretest dan posttest.

Subjek penelitian mencakup 22 peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Ujung Gurun serta 26 peserta didik kelas IV SD Negeri 26 Rimbo Kaluang. Data penelitian mencakup atas data primer maupun sekunder yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, lembar validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi materi, bahasa, dan media, angket praktikalitas, serta soal pretest dan posttest.

Analisis data meliputi analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas media ditentukan berdasarkan penilaian para ahli menggunakan skala Likert dan dikategorikan dari sangat tidak valid hingga sangat valid. Praktikalitas dianalisis melalui persentase angket

respons guru dan peserta didik untuk mengetahui kemudahan dan kebermanfaatan media pembelajaran (Afidah et al., 2024). Efektivitas media diukur berdasarkan ketercapaian hasil belajar melalui nilai pretest dan posttest, dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yakni:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis diawali dengan observasi dan wawancara bersama guru dan peserta didik kelas IV di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang, SD Negeri 05 Padang Pasir, SD Negeri 24 Ujung Gurun, dan SD Negeri 22 Ujung Gurun. Temuan dari studi pendahuluan tersebut menegaskan bahwa keempat sekolah sesungguhnya sudah dilengkapi fasilitas pembelajaran digital, tetapi pemanfaatannya masih jauh dari optimal. Guru pada umumnya lebih banyak menggunakan buku cetak, gambar, dan video sederhana sehingga suasana pembelajaran cenderung kurang interaktif. Di samping itu, media PowerPoint

interaktif menggunakan Canva sama sekali belum pernah dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan beberapa permasalahan utama di lapangan, antara lain: (1) proses pembelajaran belum sepenuhnya selaras dengan prinsip "Kurikulum Merdeka" yang mengutamakan pendekatan kreatif dan inovatif; (2) pendidik masih menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran yang interaktif; serta (3) peserta didik cenderung bersikap pasif, cepat bosan, kurang fokus, dan kesulitan mencerna materi akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Proses perancangan dimulai dengan memilih template presentasi, menyusun tampilan slide, menambahkan menu utama, materi, gambar, video, kuis, lagu nasional, *ice breaking*, serta membuat navigasi menggunakan hyperlink pada setiap slide. Selain itu, video pembelajaran disematkan melalui fitur Embed sehingga media menjadi interaktif.

Hasil akhir media terdiri atas halaman sampul, menu utama, petunjuk penggunaan, profil, CP dan TP, orientasi masalah, materi, lagu nasional, kuis, *ice breaking*, dan penutup.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah dirancang, produk media tersebut diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh tiga validator, yang meliputi ahli materi (bidang studi), ahli bahasa, serta ahli media.

Tabel 1 Validator

No	Nama	NIP/NIDN	Keterangan
1	Hasmai Bungsu Ladvia, M.Pd	19870512 20220310 06	Ahli Materi
2	Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd	19790911 20081220 01	Ahli Bahasa
3	Serly Safitri, M.Pd	19940308 20220320 11	Ahli Media

Berdasarkan masukan para validator, dilakukan revisi terhadap materi, bahasa, dan tampilan media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media diujicobakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman Budaya kelas IV SD Negeri 22 Ujung Gurun (22 peserta didik) dan SD

Negeri 26 Rimbo Kaluang (26 peserta didik). Implementasi dilaksanakan dengan mengacu pada Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM). Pada tahap ini, guru dan peserta duduk mengisi angket praktikalitas, dan peserta didik mengerjakan pretest serta posttest untuk mengukur efektivitas media.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi didasarkan pada hasil validasi, angket praktikalitas, dan hasil pre-test dan post-test. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran serta untuk menciptakan dasar pengoptimalan produk sebelum digunakan di kelas.

Hasil Uji Validitas

Proses validasi media melibatkan penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

- a. Skor validitas aspek materi mengalami peningkatan dari 82,5% pada penilaian tahap awal menjadi 97,5% setelah produk direvisi, sehingga tergolong kategori sangat valid.
- b. Skor validitas bahasa mencapai persentase 96,05% dan termasuk kategori sangat valid

- c. Skor validitas media mencapai presentase 100% dan termasuk kategori sangat valid.

Secara keseluruhan, rata-rata skor validitas media mencapai 97,85%, sehingga media PowerPoint interaktif menggunakan Canva dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Uji Praktikalitas

Pengujian kepraktisan dilaksanakan melalui angket respons guru dan siswa. Hasilnya, respons guru menunjukkan persentase sebesar 98% di SD Negeri 22 Ujung Gurun dan 95% di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang yang keduanya berada pada kategori sangat praktis.

Berdasarkan respon peserta didik, media memperoleh persentase 91% di SD Negeri 22 Ujung Gurun dan 93% di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah dioperasikan, menarik perhatian, memudahkan penyampaian materi, sekaligus mendorong motivasi belajar mereka.

Hasil Uji Efektivitas

Tingkat keefektifan media dinilai berdasarkan peningkatan capaian belajar yang tercermin dari

perbandingan skor pretest dan posttest. Di SD Negeri 22 Ujung Gurun diperoleh rata-rata nilai pretest 81 dan posttest 97 dengan nilai N-Gain sebesar 84,21% berkategori tinggi. Seluruh peserta didik (100%) telah mencapai KKTP.

Di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang diperoleh rata-rata nilai pretest 83 dan posttest 98 dengan nilai N-Gain sebesar 88,23% berkategori tinggi. Seluruh peserta didik (100%) juga telah mencapai KKTP.

Merujuk pada hasil yang diperoleh, penggunaan media Powerpoint interaktif menggunakan Canva terbukti efektif dalam mendongkrak capaian belajar peserta didik pada materi Menghargai Keberagaman Budaya.

Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan saran para validator.

- a. Ahli materi menyarankan penambahan Capaian Pembelajaran (CP), penyempurnaan materi agar lebih rinci, dan penambahan soal kuis sesuai materi.
- b. Ahli bahasa menyarankan perbaikan penggunaan bahasa, terutama penempatan teks kanan-kiri dan penggunaan EYD

- c. Ahli media menyarankan penambahan watermark pada setiap slide.

Temuan hasil penelitian memperlihatkan bahwa proses pengembangan media Powerpoint interaktif menggunakan Canva telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan sampai dengan evaluasi akhir. Hasil validasi memperoleh rata-rata 97,85% (sangat valid), hasil praktikalitas memperoleh skor 98% dan 95% dari guru serta 91% dan 93% dari peserta didik (sangat praktis), sedangkan hasil efektivitas menunjukkan nilai N-Gain 84,21% dan 88,23% dengan kategori tinggi. Selama proses implementasi berlangsung, peserta didik tampak lebih antusias dan aktif, serta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi, yang tercermin dari naiknya nilai posttest dibandingkan pretest.

D. Kesimpulan

Hasil dari temuan penelitian dan dilakukannya pembahasan, dapat ditarik simpulan:

1. Hasil uji validitas memperlihatkan bahwa media Powerpoint interaktif menggunakan Canva memperoleh

- skor 97,5% pada aspek materi, 96,05% pada aspek bahasa, dan 100% pada aspek media, dengan rerata keseluruhan 97,85% yang berada pada kategori sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat praktis, dengan perolehan 98% dari guru dan 91% dari peserta didik di SD Negeri 22 Ujung Gurun, serta 95% dari guru dan 93% dari peserta didik di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang.
 3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media Powerpoint interaktif menggunakan Canva sangat efektif, dengan nilai N-Gain sebesar 84,21% di SD Negeri 22 Ujung Gurun dan 88,23% di SD Negeri 26 Rimbo Kaluang, yang keduanya berada pada kategori tinggi.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Afidah, M., Wahyuni, S., Rikizaputra, R., & Yulanda, V. A. (2024). VALIDITAS DAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNIK DIGITAL BIOLOGI (KUDBI) BERBASIS ONLINE PADA MATERI VIRUS. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 122–138.
- Ahmad, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar*. 7.
- Hazmi, M., & Helsa, Y. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*.
- Leony, C. M. (2025). *Pengembangan Media Powtoon menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar*. 9.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671.
- Mubarak, B., & Anhar, A. (2024). Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru Abad 21 pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMAN 1 Sape Kabupaten Bima. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 4(3), 68–75.
- Ramly, A. & Suprianto. (2025). Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pancasila Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *GJET: Global Journal of Educational Technology*, 1(4), 164–169.
- Reinita, R., & Hanifah, H. (2025). Validitas Media Interaktif Scratch

- Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Research and Investigation in Education*, 55–64.
- Siswanto, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522–531.
- Wildan Mubahzah, Maya Rayungsari, & Keto Susanto. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Pokok Bahasan Statistika Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(1), 121–133.