



Pengembangan Media PowerPoint Interaktif “Satu Raya” Materi Bumi dan Antariksa Berbasis Canva untuk Siswa Kelas VI SD

Farida Istianah¹⁾, Fahtiara Amelia Savitri¹⁾, Habib Khoirul Mustofa¹⁾, Hilda Izatun Nafsi¹⁾, Rasya Aginta Najwa Setiawan Putri^{1)*}, Sifa Ayomi Riskita¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: rasyaaginta.23056@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif bernama “SATU RAYA” pada materi Bumi dan Antariksa untuk siswa kelas VI SD. Latar belakang studi ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat penyajian materi Tata Surya yang bersifat abstrak dan kurang menarik jika disampaikan secara konvensional. Media interaktif dipercaya mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan daya ingat siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta diujicobakan secara terbatas kepada guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta lembar validasi, dan dianalisis menggunakan metode deskriptif dan kuantitatif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat valid baik dari sisi konten maupun tampilan visual. Selain itu, media ini juga dinilai praktis dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti kuis, animasi, dan simulasi sederhana yang tersedia dalam versi online dan offline turut memperkuat daya tarik dan fungsionalitas media ini. Oleh karena itu, PowerPoint interaktif “SATU RAYA” layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Tata Surya di sekolah dasar.

Kata Kunci: PowerPoint Interaktif; Media Pembelajaran; Tata Surya; Siswa Sekolah Dasar; Model ADDIE

Received: 14 Jun 2025; Revised: 2 Jul 2025; Accepted: 5 Jul 2025; Available Online: 17 Jul 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada materi Tata Surya, terus dihadapkan pada berbagai hambatan yang mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Materi Tata Surya bersifat abstrak dan kompleks, sehingga seringkali sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui metode pembelajaran lama seperti penyampaian materi secara lisan dan buku teks. Hal ini menyebabkan lemahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebagaimana ditemukan di SD Negeri 57 Singkawang dengan tidak satupun siswa yang memperoleh nilai di atas 70 pada materi tersebut (Jurnal Educational Review and Research, 2022). Oleh sebab itu, inovasi dalam media pembelajaran menjadi hal yang penting. Penggunaan media yang lebih interaktif dan memiliki daya tarik untuk memfasilitasi pemahaman konsep, mendorong motivasi belajar sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran (Simamora, 2009; Nuraini et al., 2019).

Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara yang mampu memotivasi dan menarik perhatian siswa sesuai karakteristik dan kebutuhan mereka (Arsyad, 2010). Salah satu jenis media yang sesuai dengan kriteria tersebut adalah media berbasis PowerPoint interaktif, yang mengintegrasikan unsur kombinasi berbagai media seperti tulisan, visual, animasi, suara, dan rekaman video (Pujiriyanto, 2002; Mayer, 2009). Media ini memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran sehingga siswa mampu belajar secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Sutopo, 2012; Clark & Mayer, 2016).

Menurut penelitian Dian Erlita et al., (2021); Muhaimin & Ibrahim, (2023); Widyardi et al., (2023) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan

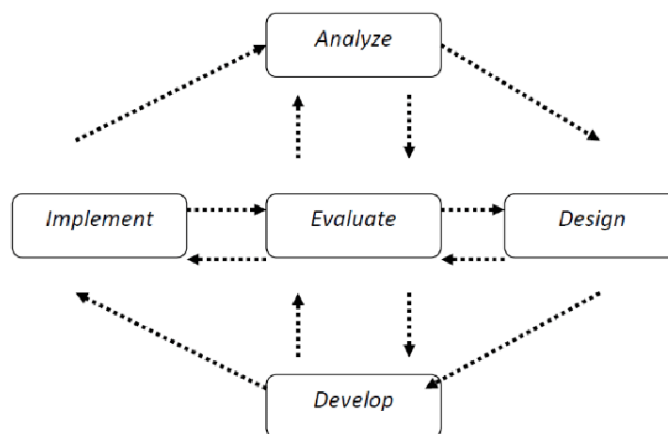
keterlibatan, motivasi belajar dan capaian hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Selain itu, media ini dinilai praktis dan mudah diimplementasikan oleh guru serta dapat diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran (Dian Erlita et al., 2021). Akan tetapi, fakta di lapangan mengungkapkan bahwa pemanfaatan media interaktif di Sekolah Dasar masih terbatas, baik dari segi ketersediaan maupun kreativitas pengembangan media oleh guru. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara harapan pembelajaran yang interaktif dan kenyataan pembelajaran yang masih monoton dan kurang inovatif (Jurnal Pedagogia, 2023).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada pengembangan media interaktif secara umum atau media 3D (Chamid, 2019), penelitian ini mengembangkan media PowerPoint interaktif "SATU RAYA (Serunya Belajar Tata Surya)" yang dirancang khusus untuk siswa kelas VI SD. Media ini tidak hanya memuat materi Tata Surya secara komprehensif, Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan simulasi sederhana yang mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman interaktif dan reflektif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan melibatkan keterlibatan siswa secara mendalam (Clark & Mayer, 2016; Pediaqu, 2024).

Sejalan dengan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini difokuskan untuk merancang media PowerPoint interaktif "SATU RAYA" sebagai inovasi pembelajaran materi Tata Surya untuk siswa kelas VI SD, serta menguji kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan keberhasilan belajar siswa (Dian Erlita et al., 2021; Muhaimin & Ibrahim, 2023; Pediaqu, 2024).

METODE

Berdasarkan buku *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*, Lembaga Academic & Research Institute, karya Rayanto, Y. H. (2020), penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE sebagai landasan kerja. Model ini mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, uji coba atau penerapan, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut digunakan secara sistematis untuk menyusun dan menguji media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE (Anglada, 2007)

Dalam penelitian ini, media PowerPoint Interaktif menggunakan model ADDIE sebagai dasar pengembangan, sebab model ini dinilai terstruktur dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Barabas, Z. 2024). Secara sederhana, langkah-langkah dalam model ini dimulai dari tahap analisis yang dilakukan untuk mengkaji kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan media pembelajaran yang diperlukan. Setelah itu, masuk ke tahap perancangan desain yang meliputi penyusunan rancangan media PowerPoint Interaktif yang memuat materi, animasi serta kuis interaktif. Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan dengan mulai mengembangkan produk media berdasarkan hasil rancangan yang dibuat dan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi dan tampilan desain. Setelah itu, dilakukan tahap implementasi/uji coba secara terbatas pada siswa untuk mengetahui respon dan kepraktisan media. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu menganalisis hasil uji coba dan saran perbaikan guna menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa PowerPoint Interaktif SATU RAYA (Serunya Belajar Tata Surya), serta mengevaluasi tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media tersebut. Media ini dibuat sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran tematik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI di jenjang Sekolah Dasar.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok penguji. Kelompok pertama adalah ahli materi yang bertugas menilai kesesuaian isi media pembelajaran yang dikembangkan. Kelompok kedua adalah ahli media yang menilai aspek tampilan visual dan interaktivitas media. Kelompok ketiga adalah pengguna akhir, yaitu siswa kelas VI Sekolah Dasar dan guru mata pelajaran IPAS, yang memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman langsung mereka dalam menggunakan media tersebut.

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara serta berbagai masukan dan saran dari para pakar maupun pengguna media. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian pada angket kelayakan media yang diisi oleh responden. Adapun sumber data mencakup hasil validasi dari para ahli serta tanggapan yang diberikan oleh siswa dan guru sebagai pengguna langsung dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Observasi dilakukan pada tahap awal untuk melihat secara langsung kondisi pembelajaran di kelas serta penggunaan media yang sudah ada. Wawancara dilakukan dengan guru dan pihak terkait untuk menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi. Selain itu, lembar validasi disebarakan kepada pakar materi dan pakar media guna mengevaluasi kelayakan isi dan tampilan media yang dikembangkan. Angket juga diberikan kepada siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik terhadap media yang telah mereka gunakan, yang kemudian dijadikan dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan beberapa jenis instrumen, yakni lembar validasi untuk menilai kelayakan isi materi dan media, angket tanggapan pengguna, serta pedoman untuk wawancara dan observasi. Proses analisis data dilakukan dengan dua pendekatan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui proses penyajian ringkasan, pengelompokan informasi, dan interpretasi dari hasil wawancara atau observasi yang selanjutnya digunakan sebagai dasar perbaikan media. Di sisi lain, data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert dengan empat tingkat penilaian. Skor yang diperoleh dihitung rata-ratanya untuk menentukan tingkat kelayakan media. Skor rata-rata tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori: sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Mengacu pada pendapat Arikunto dalam jurnal (Ramadhani & Putra, 2021) penentuan tingkat kevalidan dilakukan berdasarkan kriteria keabsahan sebagaimana tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Tingkat Kevalidan

No	Skor Persentase	Tingkat Kevalidan
1	85% - 100%	Sangat Valid
2	70% - 84%	Valid
3	55% - 69%	Cukup Valid
4	50 - 54%	Kurang Valid
5	0 - 49%	Tidak Valid

Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan ditentukan berdasarkan skor persentase hasil penilaian dari para ahli (validator), yang kemudian diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama. Kategori "Sangat Valid" diberikan apabila skor persentase berada dalam rentang 85%-100%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan dengan sangat baik dan hanya memerlukan sedikit atau bahkan tanpa revisi. Selanjutnya, jika skor berada pada rentang 70%-84%, maka media dikategorikan sebagai "Valid", artinya media telah layak digunakan dengan revisi minor pada aspek-aspek tertentu. Apabila skor yang diperoleh berada antara 55%-69%, media tersebut termasuk dalam kategori "Cukup Valid", yang berarti media masih memerlukan revisi yang cukup signifikan untuk meningkatkan kualitasnya agar sesuai dengan standar pembelajaran yang ditetapkan. Jika skor berada di antara 50-54%, media tersebut termasuk dalam kategori "Kurang Valid" yang berarti media memerlukan revisi yang signifikan untuk meningkatkan kualitasnya agar sesuai dengan standar pembelajaran yang ditetapkan. Sementara itu, apabila hasil validitas

menunjukkan skor 0-49%, maka media dinilai “Tidak Valid”, dan belum layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebelum dilakukan pengembangan ulang secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan powerpoint interaktif SATU RAYA materi bumi dan antariksa memiliki hasil luaran berupa soft file powerpoint dan link website Canva yang dapat diakses secara online (menggunakan jaringan internet). *Powerpoint* interaktif ini dapat diakses pada tautan <https://bit.ly/SATURAYA>.

Powerpoint interaktif SATU RAYA merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan lebih menarik dan menyenangkan. Halaman pertama dari *Powerpoint* ini memuat beberapa elemen penting seperti judul, logo Universitas Negeri Surabaya (Unesa), ikon profil, ikon petunjuk penggunaan, serta tombol navigasi “Next” yang mengarahkan ke halaman selanjutnya. Untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih nyaman, Media ini menghadirkan fitur seperti lagu relaksasi yang dapat diputar saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada halaman kedua, ditampilkan identitas sebagai tanda penghargaan atas hasil karya yang telah diselesaikan. Informasi ini sebelumnya dapat diakses melalui ikon yang berada di pojok kanan atas halaman pertama. Halaman ketiga merupakan panduan penggunaan media, juga dapat diakses melalui ikon yang sama. Sementara itu, halaman keempat merupakan halaman utama yang menyajikan ikon “memulai” untuk mengakses seluruh fitur dalam *powerpoint* interaktif ini.

Menu utama pada *powerpoint* ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu *CP & TP* (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran), *Belajar Asyik* (materi sistem tata surya), *Diorama Tata Surya*, *Happy Songs* (album lagu tematik), *Quiz* (pretest dan posttest), serta *Daftar Pustaka*. Pada menu *CP & TP*, peserta didik dapat memahami dua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar ini. Selanjutnya, pada menu *Belajar Asyik*, disajikan empat topik utama yakni: benda langit anggota tata surya, matahari, planet, serta benda-benda langit seperti asteroid, meteoroid, komet, dan satelit.

Materi mengenai matahari dilengkapi dengan animasi bergerak yang menjelaskan ciri-ciri dan lapisan-lapisan matahari secara interaktif. Pada bagian planet, peserta didik diajak mengenal delapan planet di tata surya, mulai dari Merkurius hingga Neptunus, lengkap dengan definisi, data ilmiah, dan fakta-fakta unik yang menarik. Bagian benda-benda langit lainnya menjelaskan secara ringkas namun padat mengenai karakteristik asteroid, komet, meteoroid, dan satelit.

Menu *Happy Songs* menjadi salah satu fitur unggulan yang menyajikan lagu-lagu tematik seputar sistem tata surya. Lagu-lagu ini tidak hanya membantu siswa menghafal nama dan karakteristik planet, tetapi juga tersedia dalam versi karaoke untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sementara itu, menu *Quiz* menyajikan pretest yang dilakukan sebelum mempelajari materi dan posttest yang dikerjakan setelah siswa menyelesaikan seluruh bagian materi. Kedua jenis kuis ini dirancang secara interaktif melalui platform Wordwall dan Educaplay agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Salah satu bagian menarik lainnya adalah menu *Diorama*, di mana peserta didik diajak untuk membuat miniatur sistem tata surya secara langsung. Pada bagian ini, mencantumkan informasi terkait perlengkapan dan bahan yang dibutuhkan serta langkah-langkah pembuatan diorama secara sistematis. Seluruh konten dalam *powerpoint* interaktif ini diakhiri dengan halaman daftar pustaka yang mencantumkan sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar mengenai sistem tata surya.

Hasil uji coba ahli media terhadap produk pengembangan SATU RAYA dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Rekayasa	Keefektifan belajar menggunakan PowerPoint Interaktif	√			
	Perangkat Lunak	Kemudahan penggunaan PowerPoint Interaktif	√			

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
2	Desain Media	Pemilihan <i>Software</i>	√			
		Kesesuaian gambar dengan materi	√			
		Pemilihan Warna <i>Background</i>	√			
		Pemilihan Jenis <i>Font</i>	√			
		Adanya gambar dan ilustrasi mendukung materi pembelajaran	√			
		Penggunaan animasi dan transisi sesuai dan tidak berlebihan	√			
3	Komunikasi Visual	Terdapat elemen interaktif yang menarik (misalnya: kuis, album lagu, dan tombol navigasi)	√			
		Kesesuaian Visualisasi dengan materi pembahasan		√		
4	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√			
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI	√			
		Bahasa yang digunakan komunikatif serta interaktif	√			

Berdasarkan hasil penghitungan skor pada Tabel Uji Validitas Media, diperoleh total skor 48 dari skor maksimal 52 (13 pertanyaan × skor maksimum 4). Dengan demikian, nilai validitas dapat dihitung rumus persentase dengan hasil perhitungan sebesar 92,3%

Dengan mengacu pada ukuran penilaian beserta bobot ahli media, nilai sebesar 92,3% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Artinya, media yang dikembangkan sudah sangat sesuai dari aspek tampilan, ketepatan isi, dan komunikasi visual untuk diaplikasikan selama proses pembelajaran.

Hasil uji coba ahli materi terhadap produk pengembangan SATU RAYA dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Materi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan	√			
2	Materi Pembelajaran	Materi sesuai dengan kurikulum IPA kelas VI SD.	√			
		Materi sesuai standar kompetensi siswa kelas VI SD.	√			
		Penyajian materi menarik minat belajar siswa.	√			
		Materi disampaikan secara logis dan sistematis	√			
		Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa		√		
3	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa		√		
		Media Pembelajaran yang dikembangkan mendukung keterlibatan siswa dalam belajar		√		
		Media Pembelajaran Mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa		√		
4	Kegiatan Pembelajaran	Soal Quiz sesuai dengan materi pembahasan		√		
		Game Menarik Partisipasi aktif siswa		√		

Berdasarkan hasil penghitungan skor pada Tabel Uji Validitas Materi, diperoleh total skor 36 dari skor maksimal 44 (11 pertanyaan × skor maksimum 4). Dengan demikian, nilai validitas dapat dihitung dengan rumus persentase dan memperoleh nilai 81,8%.

Dengan mengacu pada ukuran penilaian beserta bobot ahli media, nilai sebesar 81,8% termasuk dalam kategori “Valid”. Artinya, media yang dikembangkan sudah sangat sesuai dari aspek tampilan, ketepatan isi, dan komunikasi visual untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dalam pengembangan media PowerPoint interaktif SATU RAYA, data kevalidan diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Farida Istianah, S.Pd., M.Pd., dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNESA, dengan hasil persentase sebesar 92,3% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi dari sisi materi, juga dilakukan oleh Ibu Farida Istianah, menghasilkan nilai 81,8% dan masuk dalam kategori valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif SATU RAYA telah memenuhi berbagai aspek penting seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat, kemudahan akses di berbagai tempat dan waktu, tampilan yang menarik, serta kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan pengetahuan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Selain itu, selama tahap validasi, para validator juga memberikan berbagai saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan, agar lebih optimal saat diimplementasikan di kelas.

Berdasarkan data kepraktisan dari pengembangan *powerpoint* interaktif SATU RAYA yang diperoleh melalui hasil angket respons guru dan siswa pada tahap uji coba luas, sebelumnya pada tahap uji coba terbatas peneliti menggunakan instrumen lembar keterbacaan untuk mengukur tingkat kebermanfaatan media. Hasil yang diperoleh menunjukkan persentase sebesar 89,2%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut tergolong layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba luas. Data kepraktisan media diperoleh melalui hasil pengisian angket oleh guru dan siswa pada tahap uji coba luas. Angket guru diisi oleh Ibu Ayu Novitasari, S.Pd., selaku wali kelas VI A di SDN Nguken, dengan hasil persentase sebesar 84,75, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, angket juga disebar kepada 30 siswa kelas VI A yang menjadi subjek uji coba. Dari hasil yang diperoleh, persentase kepraktisan berdasarkan respon siswa adalah sebesar 90,6%, dengan kategori yang sama, yaitu sangat praktis. Rata-rata keseluruhan dari penilaian guru dan siswa adalah 87,68%, yang secara umum menyatakan bahwa *powerpoint* ini tergolong sangat praktis sebagai sarana untuk proses pembelajaran.

Komentar kualitatif yang diberikan oleh guru dan siswa mendukung temuan kuantitatif tersebut. Guru dan siswa menyatakan bahwa tampilan visual dari media menarik, penyajian materi terstruktur dengan baik, dan navigasi media mudah dicerna oleh siswa. Selain itu, media ini dinilai mampu membangkitkan semangat belajar serta membantu dalam memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Ditinjau dari keefektifan, *powerpoint* interaktif SATU RAYA diuji melalui penerapan model *one group pretest-posttest design* pada tahap uji coba luas dengan melibatkan 30 peserta didik dari kelas VI A SDN Nguken. Sebelum penggunaan *powerpoint*, siswa mengikuti pretest yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 55,3. Setelah mempelajari materi melalui *powerpoint*, siswa mengerjakan posttest dengan rata-rata hasil sebesar 91,2. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 35,9 ini mengindikasikan perbedaan bermakna antara hasil belajar siswa pada tahap sebelum penggunaan dan sesudah penerapan media. Seluruh siswa berhasil melampaui batas KKM yang telah ditetapkan, sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Berdasarkan hasil uji tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *powerpoint* interaktif SATU RAYA termasuk kategori sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kemudian untuk mengevaluasi peningkatan prestasi kognitif peserta didik setelah menggunakan *powerpoint* interaktif SATU RAYA, peneliti menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain). Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh skor N-Gain sebesar 0,81. Nilai tersebut berada pada rentang $0,7 < g \leq 1,0$, yang menurut klasifikasi kategori tergolong dalam kategori tinggi. Oleh sebab itu *powerpoint* interaktif SATU RAYA memiliki kategori sangat mampu meningkatkan capaian belajar kognitif siswa secara signifikan karena *powerpoint* yang dikembangkan mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar dan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu setelah penggunaan media tersebut terdapat peningkatan nilai yang cukup signifikan.

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan PowerPoint interaktif SATU RAYA, dilakukan analisis statistik terhadap data pretest dan posttest. Sebelum melakukan uji inferensial, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas yang menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,031 untuk pretest dan 0,002 untuk posttest. Karena kedua nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pretest dan posttest tidak mengikuti pola distribusi normal. Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan signifikansi sebesar 0,007, yang juga berada di bawah nilai ambang 0,05. Ini berarti data tidak memenuhi syarat homogenitas. Dengan mempertimbangkan kondisi data yang tidak

berdistribusi normal, analisis perbedaan antara nilai pretest dan posttest dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks, yaitu jenis uji nonparametrik. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini secara signifikan lebih kecil dari 0,05, yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna dalam capaian belajar siswa setelah menggunakan media PowerPoint interaktif SATU RAYA.

Implementasi media interaktif dalam proses pembelajaran terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Sejalan dengan pandangan (Sari & Rahmawati, 2021) yang menyatakan bahwa media berbasis PowerPoint pada materi bumi dan antariksa secara efektif membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi animasi dan fitur interaktif kuis. Penemuan ini konsisten dengan hasil riset saat ini, di mana PowerPoint interaktif SATU RAYA berhasil mendongkrak nilai rata-rata *posttest* secara signifikan dibandingkan *pretest*. Lebih lanjut, (Studi et al., 2024) mengemukakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dapat memicu peningkatan motivasi belajar siswa berkat tampilan visual yang menarik dan kemudahan aksesibilitas di berbagai perangkat. Dalam konteks ini, penggunaan Canva dalam pengembangan media SATU RAYA memberikan keuntungan tambahan berupa desain yang memikat dan navigasi yang mudah dimengerti. (Novitasari & Pratiwi, 2023) juga menegaskan bahwa pengembangan media berbasis Canva mampu memperkuat kemandirian belajar siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif mengeksplorasi materi secara mandiri. Dukungan fitur seperti lagu tematik, kuis interaktif, dan panduan pembuatan diorama dalam SATU RAYA menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, melainkan juga menciptakan atmosfer belajar yang partisipatif dan menyenangkan. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan capaian belajar dan motivasi siswa di jenjang Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif SATU RAYA telah memenuhi tiga aspek utama kelayakan, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas, yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa PowerPoint interaktif SATU RAYA berada dalam kategori sangat valid, sangat praktis, serta sangat efektif. Validitas media ditunjukkan melalui hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi, dengan persentase masing-masing sebesar 92,3% (sangat valid) dan 81,8% (valid). Dari sisi kepraktisan, guru memberikan skor 84,75% dan siswa 90,6%, menghasilkan rata-rata kepraktisan sebesar 87,68% yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media tampak dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditunjukkan melalui perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,81 yang tergolong tinggi. Analisis menggunakan uji Wilcoxon mengungkapkan adanya perbedaan mencolok antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran ini, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Temuan tersebut memperkuat bahwa media yang dikembangkan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan layak dipertimbangkan sebagai solusi alternatif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adhelia Anggraini, 2023. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di PAUD Islami Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Aisyah, S., & Rhosyidya, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 8(1), 112-120.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Barabas, Z. (2024). Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Microsoft Sway pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya Di Kelas V SDIT Al-Istiqomah Kabupaten Nganjuk (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636-648.

- Dya Nurli Herliza. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway dalam Pembelajaran Sains Subtema Gejala Alam Kelompok B di TK Aisyiyah I Pasar Manna. Tesis, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Elvadola, C., Juwantara, R. A., Kurniasih, T. I., & Rasitiani, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Tata Surya pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VI SDN 1 Gunung Terang. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 150-154.
- Erlita, D., Musdiani, M., & Helmiansyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2).
- Fadhila, N. R., & Farida, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 632-639.
- Handayani, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva pada Materi IPA Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 77-85.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mahbubah, N., et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri Sregat 03 Kabupaten Blitar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Nurfadillah, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 45-56.
- Pratiwi, N. A. (2024). 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.
- Putri, A. D., & Fitria, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi IPA Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 145-154.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, D. P., & Rahmawati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Materi Bumi dan Antariksa untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 123-134.
- Suyitno, S. P. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup bagi Siswa Kelas III SDN Manukan Kulon VI Surabaya. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Triningsih, D. (2021). Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 101-110.
- Wulandari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 11(1), 89-97.
- Novitasari, A. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3437-3455. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2301>
- Ramadhani, R., & Putra, D. B. P. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Sigil pada Materi Pitagoras sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *Koulutus*, 4(September 2021), 140-152.
- Studi, P., Biologi, P., & Patompo, U. (2024). 1, 2 1,2. 4(2), 49-56.