

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di UPT SPF SD Negeri 104222 Sei Glugur Tahun pelajaran 2025/2026 pada hari Senin, 10 November 2025, yang berlokasi di Desa Sei Glugur, kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek pelaku dalam penelitian ini adalah peneliti sekaligus pengembangan media. subjek uji ahli atau validasi produk adalah dosen FKIP Universitas Quality yang bertindak sebagai ahli materi dan sebagai media. Sedangkan sasaran penggunaan media atau uji coba adalah seluruh peserta didik dikelas V UPT SPF SD Negeri 104222 Sei Glugur dan guru kelas sebagai pengguna media yang memberi nilai praktis.

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan berupa pengembangan yaitu *Reasearch and Development (R&D)*. *Research & Development* bertujuan mengembangkan suatu produk baru. Dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kepraktisan produk tertentu supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kepraktisan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang ilmu alam dan teknik oleh Sugiono (2016:297).

Penelitian dan pengembangan media pelajaran ini berupa media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji penggunaan oleh siswa. pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Planning, Production, Evalutation* (PPE) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2009) yang menyatakan bahwa pada perencanaan dan penelitian

pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi oleh Rustiandi, dkk, (2022:151).

3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan PPE (*Planning Production Evaluation*) yang dikembangkan oleh Richey and Klein (2009) yang menyatakan bahwa fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi

Berikut Penjelasan setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model PPE oleh Rustlandi, dkk (2022:151)

1. *Planning* (Perencanaan)

Kegiatan membuat Perencanaan atau perancangan atau produk yang akan dibuat oleh majuan tertentu. Perancangan tersebut diawali dengan analisis Lebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan stodi literature. Pada tahap ini, Legutan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajarun baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karma model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, leknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dangan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menetapkan model/metode pembelajaran baru tersebut Dalam analisis ini, sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru mampu untuk melaksanakannya.

Analisis metode pembelajaran baru perlu kukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

Tahap perencanaan dilakukan ntuk mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran yang akan di kerjakan. Dimana rencana desain produk pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Menemukan masalah yang ada pada proses pembelajaran dikelas V UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur
- b. Pada penempatan materi disesuaikan dengan masalah yang ada yaitu pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makananya.
- c. Mencari media yang cocok sesuai dengan materi yang telah ditetapkan. Membuat desain media pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Canva* yang akan dibuat.

2. *Production* (Produksi)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*Blue Print*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancangan bangun diatas kerja terlebih dahulu. menjelaskan aspek pengembangan dalam pembelajaran yaitu desain intruksional dan materi kemudian kedua aspek tersebut digambarkan dalam bentuk *Flowchart* dan *storyboard*. setelah itu media pembelajran dibuat sesuai dengan desain yang telah di siapkan pada tahap perencanaan.

a. *Flowchart*

Adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan atau proses secara sistematis dan visual menggunakan simbol-simbol tertentu. *Flowchart* membantu memudahkan pemahaman proses produksi video dari awal hingga akhir.

b. *Storyboard*

Adalah rangkaian gambar atau ilustrasi yang menggambarkan alur yang telah dibuat adapun langkah -langkahnya yaitu sebagai berikut:

Yang pertama yaitu menentukan scene menjadi beberapa bagian sesuai isi materi (pembukaan, herbivora, karnivora, omnivore, penutup).

Kemudian buat media *Canva* sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut:

- Langkah pertama, buka situs *www.canva.com* dan lakukan login menggunakan akun *Google*, *Facebook*, atau *email* pribadi. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman utama *Canva* yang menampilkan berbagai template desain.
- Langkah kedua, pada kolom pencarian di bagian atas, ketik “*Presentation*” atau “*Presentasi*”. *Canva* akan menampilkan berbagai pilihan template presentasi dengan desain yang menarik dan profesional. Pilih template yang sesuai dengan tema atau tujuan presentasi yang akan dibuat.
- Langkah ketiga, setelah template terbuka, lakukan kustomisasi tampilan slide. Pengguna dapat mengganti teks, warna, gambar, ikon, maupun tata letak sesuai kebutuhan. Untuk membuatnya lebih interaktif, tambahkan elemen-elemen animasi, transisi antar slide, serta tombol navigasi seperti “*Next*”, “*Back*”, atau “*Home*”. Tombol ini dapat dibuat menggunakan bentuk (*shape*) dan dihubungkan ke slide tertentu dengan fitur link (*tautan*).
- Langkah keempat, tambahkan elemen interaktif lainnya, seperti video, audio, atau kuis sederhana. *Canva* menyediakan fitur untuk menyisipkan video dari *YouTube* atau mengunggah video/audio pribadi agar presentasi menjadi lebih hidup dan menarik.
- Langkah kelima, setelah semua konten selesai dibuat, lakukan pratinjau (*preview*) untuk memastikan semua animasi dan tautan berfungsi dengan baik. Pastikan navigasi antar slide berjalan sesuai yang diharapkan agar audiens dapat berinteraksi secara mudah.
- Langkah keenam, simpan dan unduh hasil presentasi. Klik tombol “*Share*” atau “*Bagikan*”, lalu pilih “*Download*”. Pilih format Microsoft PowerPoint (*.pptx*) agar file dapat dibuka dan digunakan di aplikasi PowerPoint. Alternatifnya, presentasi juga dapat

ditampilkan langsung dari Canva secara online dengan memilih opsi “Present”.

- Langkah terakhir, uji hasil presentasi di PowerPoint untuk memastikan seluruh elemen interaktif, animasi, dan tautan berfungsi sempurna. Jika diperlukan, lakukan penyempurnaan desain agar lebih menarik dan informatif.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan menguji, menilai, seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi meliputi:

- a. Analisis data dari validasi produk, dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media.
- b. Analisis data dari penggunaan/siswa, dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat atau penilaiannya terhadap produk yang dikembangkan.
- c. Produk akhir, tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran.

3.5 Jenis Data dan Sumber Data

3.5.1 Jenis Data

Data di peroleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang di dukung oleh data kuantitatif. Data yang dikumpulkan di tujukan utuk mengetahui kelayakan media yang di kembangkan pada segi materi dan segi media. Data kualitatif di peroleh dari hasil pengisian angket terbuka berupa saran dan komentar dari ahli, guru, dan siswa terhadap media. Data angket ini di dukung oleh dari hasil wawancara. Data kualitatif digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari skor angket untuk

ahli dan siswa dalam uji coba. Data kuantitatif berupa angka-angka yaitu 4,3,2, dan 1. Angka-angka tersebut kemudian direkapitulasi sehingga dapat disimpulkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media.

3.6 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru kelas V UPT SPF SD Negeri 104222 Sei Glugur T.P 2025/2026.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan dalam penelitian dilakukan dengan teknik yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah sebuah cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan yang berisi pertanyaan yang harus dijawab responden, yang bertujuan untuk memperoleh data seperti pendapat dan sikap responden terhadap masalah yang sedang diteliti.

Responden yang dilibatkan adalah dosen ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk uji validasi, serta guru dan siswa untuk memberi tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran berupa Pop Up Book yang telah dikembangkan. Jawaban responden dituliskan dengan cara tanda ceklis (✓) pada angket yang telah disediakan.

a. Angket untuk para ahli materi dan ahli media

Angket untuk ahli materi dan ahli media dalam bentuk skala bertingkat yaitu "sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan". Pembobotan skor alternatif jawaban terdapat pada table 3.1 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria penilaian Angket ahli materi dan media

Jawaban Pernyataan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : purwato dalam Azizah,D.dkk(.2022)

b. Angket untuk siswa

Angket dengan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SST), Setuju (ST), Tidak Setuju (ST), Sangat Tidak Setuju (STS). Pembobotan skor pada alternatif jawaban terdapat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Siswa

Jawaban Pertanyaan	Skor
Sangat Baik	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber :Oktaviani, D., & Amini, R. (2022)

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam pengumpulan data yang diperlukan. Sandu, dkk (2015:2). Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media saat validasi. Berikut ini penjelasan kisi kisi instrument

A. Angket untuk Ahli Materi

Instrumen ini diberikan kepada ahli materi yang membuat materi dalam pembelajaran yang meliputi aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD., kualitas, isian kualitas intruksional.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Bahasa	1. Bahasa sesuai dengan penggunaan EYD (ejaan yang disempurnakan) tanda baca, dan huruf capital.				
		2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami				
		3. Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien.				
		4. Kejelasan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.				
		5. Bahasa yang digunakan sudah jelas.				
2.	Penyajian materi	1. Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> Berbasis <i>Canva</i> memudahkan peserta didik untuk belajar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya				
3.	Design materi pembelajaran	1. Materi disampaikan secara jelas dan runtut				
		2. Materi yang disampaikan dalam gambar animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		3. Gambar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya				
		4. Kejelasan petunjuk gambar disetiap materi.				
		5. Design tampilan gambar dari materi				

Sumber Asri Fauzi dkk(2023)

B. Angket untuk Ahli Media

Instrument ini diberikan kepada ahli media yang berisikan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan beberapa kriteria. Yang di sajikan pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor penelitian			
			4	3	2	1
1.	Aspek Tampilan (Design)	1. Mudah di pahami serta menggunakan bahasa yang baik benar dan efektif.				
		2. Kerapian Design				
		3. Kemenarikan Animasi				
		4. Kesesuaian transisi				
		5. Background kreatif				
2.	Aspek Penggunaan	1. Dapat dikelola dengan mudah				
		2. Mudah digunakan				
		3. Ketepatan dalam memilih media				
		4. Kejelasan gambar penggunaan media				
		5. Variasi media pembelajaran				

Sumber Asri Fauzi dkk.(2023)

C. Angket Respon Guru

Tujuan dari penggunaan lembar angket ini adalah untuk menggali respon dan tanggapan dari pendidik terhadap media pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *Canva* yang sedang dalam pengembangan, khususnya dalam materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada mata pelajaran IPA. Instrument untuk respon guru dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor penilaian			
			4	3	2	1
1.	Materi	1. Materi pada <i>PPT</i> sesuai dengan CP dan TP				
		2. Penjelasan materi yang ditampilkan secara berurutan				
2.	Kesesuaian perkembangan siswa	3. Isi <i>PPT</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa				
		4. <i>PPT</i> ini mudah dipahami				

	5. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan arti ganda
3. Kualitas media	6. <i>PowerPoint Interaktif</i> Berbasis <i>Canva</i> ini membantu siswa memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya
	7. Membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa
	8. Media dapat mengasah pengetahuan mengenai materi IPA
	9. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas
	10. Dapat membedakan hewan berdasarkan jenis makanannya

Sumber Asri Fauzi dkk,(2023)

D. Angket untuk siswa

Instrument ini diberikan kepada siswa yang berisikan kesesuaian media pembelajaran yang memuat aspek ketertarikan materi dan bahasa. Dilihat dari design pembelajaran dan tampilan media. Istrumen untuk peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.6 Sebagai berikut

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	1. Kualitas visual (animasi) menarik dan relevan dengan PPT 2. Penggunaan gambar dan huruf 3. Tampilan gambar dan warna yang menarik				
2.	Kemudahan penggunaan	1. Media <i>PowerPoint</i> <i>Ineraktif</i> berbasis <i>Canva</i> mudah digunakan 2. Media <i>PowerPoint</i> <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Canva</i> menarik perhatian siswa 3. Media <i>PowerPoint</i> <i>Interaktif</i> Berbasis <i>Canva</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran				
3.	Bahasa	1. Isi <i>PowerPoint</i> berbasis <i>Canva</i> berisi ejaan sederhana 2. Kesesuaian bahasa sesuai dengan kelas 5 SD 3. Kemudahan dalam memahami setiap petunjuk media <i>PowerPoint</i> <i>interaktif</i> berbasis <i>Canva</i> 4. Kata singkat , tepat dan jelas				

Sumber Asri Fauzi dkk (2023)

3.9 Teknik Analisis Data

Uji Kevalidan Media *PowerPoint* Berbasis *Canva* berdasarkan Ahli materi dan Ahli media

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor penilaian dengan jumlah nilai maksimum. Persentasi dihitung dengan menggunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Nilai akhir

f = Jumlah Skor perolehan

N = Jumlah Skor Maksimum

Sa'adah dan wahyu (2022)

Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian di informasikan kedalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. penilaian oleh ahli media dan materi yaitu dengan memberikan berupa angket yang didalamnya membuat pertanyaan, masukan dan saran, mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan analisis analisis persentase kategori.

Tabel 3.5 Kategori Persentase Kevalidan Oleh Ahli

Skor Dalam Persentase	Kategori Kevalidan
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Tidak Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

Sumber, Purwanto dalam Azizah (2022)

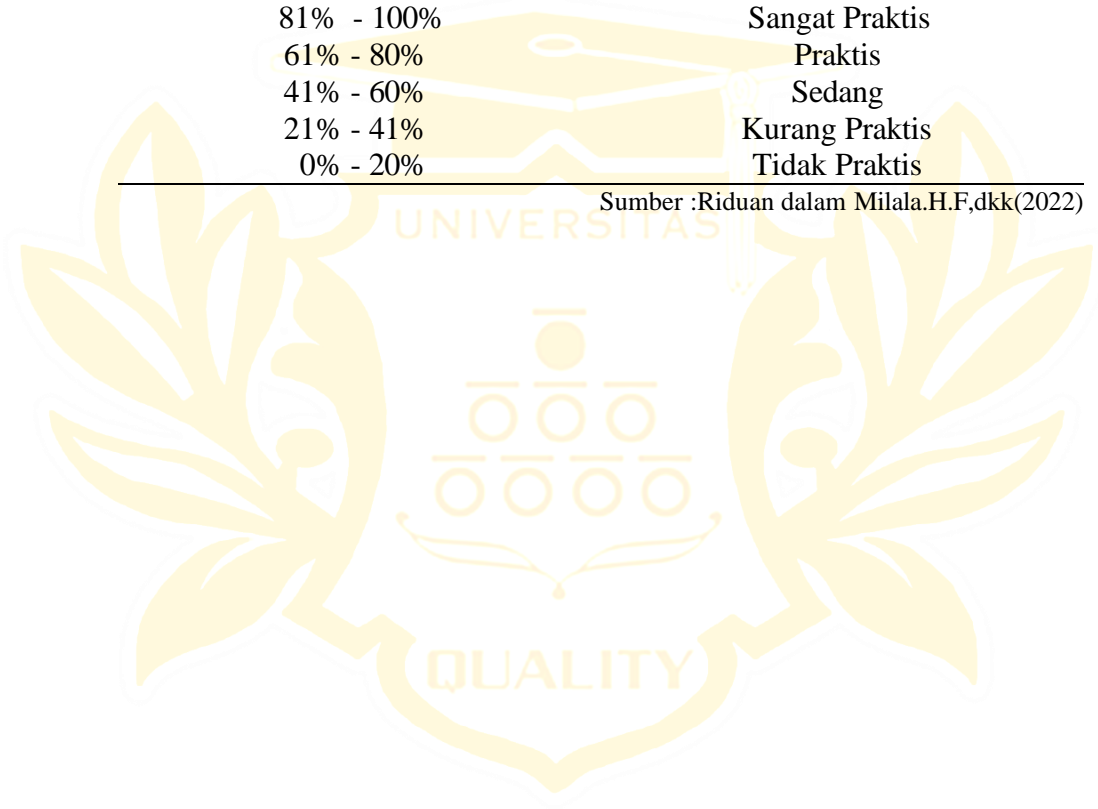
1) Uji Kepraktisan Media

Kriteria kepraktisan penggunaan media *PPT* berbasis *Canva* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dapat dilihat dari hasil lembar angket yang telah diberikan kepada siswa, dan isi dari lembar angket tersebut merujuk pada terlaksananya proses pembelajaran menggunakan *PPT* berbasis *Canva* yang telah dikembangkan. Hasil analisis uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan rumus

Tabel 3.6 Tingkat Kepraktisan Media

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Sedang
21% - 41%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber :Riduan dalam Milala.H.F,dkk(2022)



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada di UPT SPF SDN 104222 Sei Glugur Tahun Pelajaran 2025/2026 pada hari Senin, 10 November 2025, yang berlokasi di Desa Sei Glugur, kecamatan Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Adapun pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan PPE, yang terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu, *Planning* (perencanaan), *Production* (Produksi), *Evaluation* (Evaluasi).

4.1.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, merujuk pada model pengembangan PPE, yang terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu, *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), *Evaluation* (Evaluasi). Sebagaimana dijelaskan dalam tahapan berikut ini.

1). Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan yaitu pengembangan media *PowerPoint Interaktif* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

- a. Tahap pertama peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dan permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung.
- b. Peneliti mengkaji kemampuan awal, gaya belajar, serta karakteristisik siswa yang akan menjadi pengguna media, guna memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif.
- c. Peneliti merancang konsep awal tampilan media, seperti layout slide, navigasi interaktif, animasi, ilustrasi, serta integrasi audio. Perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan fitur yang tersedia di *Canva*.

- d. Peneliti membuat storyboard sebagai panduan alur pengembangan media, berisi urutan slide, isi teks, letak gambar, navigasi, dan interaktif yang akan digunakan.
- e. Peneliti menetapkan bahwa *Canva* digunakan sebagai platform utama untuk desain visual dan interaktivitas, sedangkan *PowerPoint* digunakan sebagai media output yang siap digunakan dalam pembelajaran.

2). Tahap *Production* (Produksi)

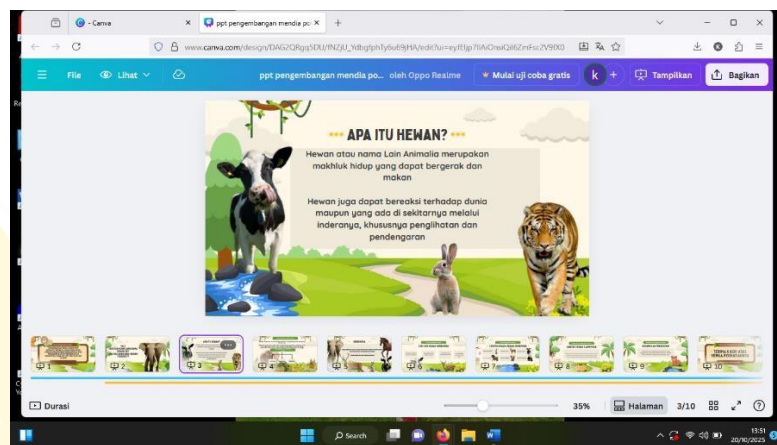
Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya, yang mana pada tahap ini media *PowerPoint* yang telah dirancangan akan dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan uji coba validasi oleh para tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi pembelajaran. Apa bila media yang di validasi masih terdapat kekurangan baik dari segi media dan materi, maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh dosen. Adapun tahap produksi bentuk awal media *PowerPoint* dilakukan dengan proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran dengan tema penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- b. Pembuatan desain slide *Canva*, peneliti membuat tampilan dengan warna yang ramah anak, memilih template bertema hutan, serta Menyusun layout konsisten pada setiap slide.
- c. Pelaksanaan pengembangan produk Penyusunan materi pembelajaran tentang herbivora, karnivora, dan omnivora dimasukkan kedalam slide yang berbeda. Setiap materi dilengkapi defenisi singkat dan penjelasan ciri-cirinya

Penambahan ilustrasi hewan disisipkan pada setiap kategori, misalnya:

- Sapi, kelinci, kambing (herbivora)
- Singa, harimau, kucing (karnivora)
- Ayam, beruang, ular (omnivora).

- Tombol “Menu”, “Kembali”, “Lanjut”, serta tombol kategori (Herbivora karnivora-omnivora) dibuat menggunakan fitur tautan internal di *Canva*.
- penyusunan kuis disusun untuk menguji pemahaman siswa mengenai klasifikasi hewan.
- Desain Canva diekspor menjadi file *.pptx*. Peneliti memeriksa ulang tombol, tampilan visual, serta keterbacaan teks.



Gambar 4.1 Media PowerPoint Interaktif

3) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pengembangan media PowerPoint Interaktif materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pada tahap ini peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran masukan yang diberikan oleh tim ahli. Tahap evaluasi dilakukan agar media pembelajaran yang di buat benar benar sesuai dan layak di gunakan di sekolah.

Berikut adalah hasil validasi oleh para ahli terhadap media *PowerPoint Interaktif* materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang peneliti kembangkan :

a. Ahli Materi

Penilaian diperoleh melalui anget yang didalamnya ada terdapat saran dan komentar. Ahli materi dalam pengembangan ini adalah dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Quality yaitu Bapak

Irwansyah S.Pd., M.Pd dan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil dari penilaian dari ahli materi adalah sebagai berikut.

❖ Hasil Penilaian ahli materi tahap 1

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya jumlah skor keseluruhan 35 dengan persentase 62,5% yang dikategorikan “Valid”.

Komentar dari validator ahli materi tentang media *PowerPoint Interaktif* materi peggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah harus sesuai dengan idicator dan kompetensi dasar. Dan hal yang perlu di benahi adalah pada tulisan dan gambar harus di buat lebih jelas dan materi nya harus lengkap. Kesalahan tersebut sudah di selesaikan peneliti sesuai dengan masukan ahli materi, Adapun hasil validasi ahli materi pada tahap satu dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Aspek Bahasa	1. Bahasa sesuai dengan penggunaan EYD (ejaan yang disempurnakan) tanda baca, dan huruf capital.		✓		
		2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami .				✓
		3. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien.				✓
		4. Kejelasan materi penggolongan hewan berdsarkan jenis makanannya.		✓		
		5. Bahasa yang digunakan sudah jelas.				✓

2. Aspek Penyajian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator	✓
	2. Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	✓
	3. Kesesuaian materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓
	4. Materi yang disusun secara sistematis agar memudahkan kemampuan berfikir siswa.	✓
3. Aspek Design Materi pembelajaran	1. Materi disampaikan secara jelas dan runtut.	✓
	2. Materi yang disampaikan dalam <i>PowerPoint</i> sesuai dengan tujuan Pembelajaran	✓
	3. Gambar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓
	4. Kejelasan petunjuk gambar setiap slide materi	✓
	5. Design tampilan gambar dari materi	✓
Total skor penilaian		35

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tabel 4.3 dapat dihitung penilaian produk media pembelajaran sebesar 62,5% dan dikategorikan valid untuk digunakan. Adapun hasil persentase di peroleh melalui

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Jumlah skor perolehan

N = Skor makimun

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{35}{56} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$



Gambar 4.4 Media PowerPoint Sebelum Revisi Validator Ahli Materi

❖ Hasil Penilaian ahli materi tahap 2

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi pada tahap yang ke 2 mendapat jumlah skor 54 dengan persentase 96,4% dan dikategorikan sangat valid. Dan ahli materi menyatakan bahwa media *PowerPoint* sangat layak untuk diuji coba.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi tahap II

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Aspek Bahasa	1. Bahasa sesuai dengan penggunaan EYD (ejaan yang disempurnakan) tanda baca, dan huruf capital. ✓ 2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami. ✓ 3. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien. ✓ 4. Kejelasan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. ✓ 5. Bahasa yang digunakan sudah jelas. ✓				

2. Aspek Penyajian Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator	✓
	2. Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	✓
	3. Kesesuaian materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓
	4. Materi yang disusun secara sistematis agar memudahkan kemampuan berfikir siswa.	✓
3. Aspek Design Materi pembelajaran	1. Materi disampaikan secara jelas dan runtut.	✓
	2. Materi yang disampaikan dalam <i>PowerPoint</i> sesuai dengan tujuan Pembelajaran	✓
	3. Gambar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓
	4. Kejelasan petunjuk gambar setiap slide materi	✓
	5. Design gambar dari materi	✓
Total Skor Penilaian		54
Persentase		84,3%

Berdasarkan penilaian ahli materi pada Tabel 4.4 dapat dihitung penilaian produk media pembelajaran sebesar 96,4% dan dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Adapun hasil persentase di peroleh melalui

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

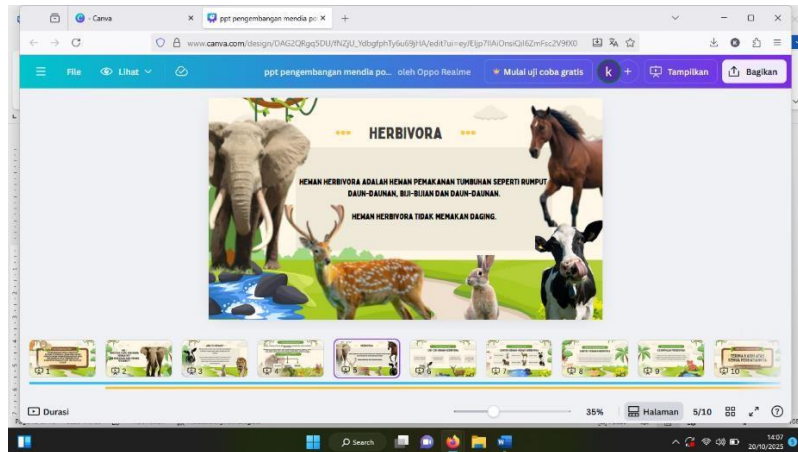
f = Jumlah skor perolehan

N= Skor maksimum

Jika dihitug maka:

$$P = \frac{54}{64} \times 100\%$$

$$= 84,3\%$$



Gambar 4.5 Media PowerPoint setelah revisi validator materi

b. Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalam nya terdapat komentar dan saran umum. Ahli media dalam pengembangan ini adalah dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Quality yaitu bapak Bijak Ginting S.Sn.,M.Hum dan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada uraian berikut.

1. Hasil penilaian ahli media tahap 1

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tahap pertama, produk yang dikembangkan mendapa jumlah skor 30 dengan persentase 75 % dan di kategorikan valid digunakan. Kemudian setelah media di validasi menggunakan angket atau kuisioner dan terdapat beberapa hal yang perlu di revisi supaya media layak untuk di uji coba.

Adapun indikator yang di gunakan dalam menguji kelayakan sebuah media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek penggunaan. Review ahli media terhadap media PowerPoint menggunakan instrument angket dengan rentang skala penilaian komponen menggunakan 4 ketentuan yaitu

4 = Sangat Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Komentar dari validator ahli media tentang media *PowerPoint* materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yaitu beberapa hal yang perlu di benahi dari segi tampilan perlu di tambah gambar dan penjelasannya, kemudian dari segi penggunaan yaitu perlu di tambah petunjuk penggunaan media.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada tahap I dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Angket ahli media tahap I

NO	Aspek yang dinilai	indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Aspek Tampilan (Design)	1. Mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik dan efektif		✓		
		2. Kerapian Design				✓
		3. Kemenarikan Design				✓
		4. Kesesuaian warna	✓			
2.	Aspek Penggunaan	5. Kreatif dan inovatif	✓			
		6. Dapat dikelola dengan mudah				✓
		7. Mudah digunakan				✓
		8. Ketepatan dalam memilih media		✓		
		9. Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓
		10. variasi media pembelajaran		✓		
		Jumlah Skor Penilaian	30			
		Persentase	75%			

Adapun data tabel 4.5 menunjukkan keseluruhan persentase yang diperoleh pada uji ahli media sebesar 62,5% dengan kategori valid untuk di gunakan dan melakukan tahap revisi. Adapun hasil persentase diperoleh melalui

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

f = Jumlah skor perolehan

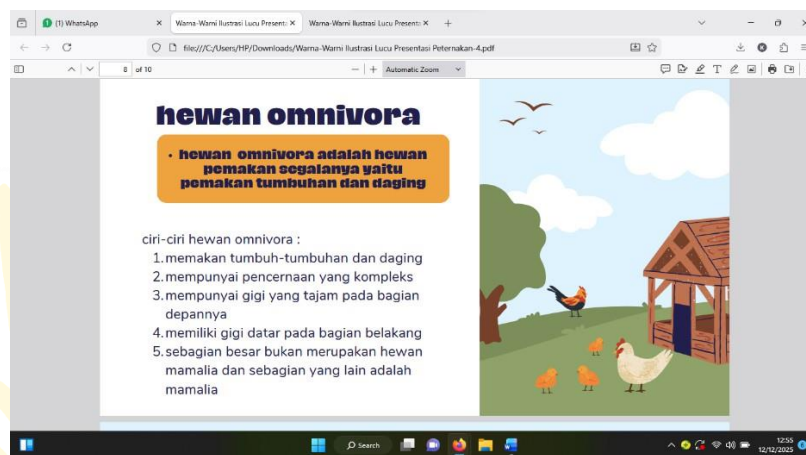
N = Skor maksimum

Jika dihitung maka :

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan validasi ahli media, dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 75% dengan keterangan valid.



Gambar 4.7 Media PowerPoint Sebelum Revisi Validator Ahli Media

2. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

Setelah peneliti melakukan revisi terhadap media yang di kembangkan, kemudian akan dinilai kembali lagi oleh validator ahli media untuk kedua kali. Berdasarkan data hasil penilaian ahli media pada tahap ke II terhadap media *PowerPoint Interaktif* materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya mendapatkan jumlah skor 40 dengan persentase 100% yang dapat dikategorikan “Sangat Valid”. Validator ahli media menyatakan bahwa media *PowerPoint Interaktif* sudah layak untuk digunakan dan dapat diuji coba kelapangan. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media tahap II dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

NO	Aspek yang dinilai	indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Aspek Tampilan (Design)	1. Mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik dan efektif	✓			
		2. Kerapian Design	✓			
		3. Kemenarikan Design	✓			
		4. Kesesuaian warna	✓			
2.	Aspek Penggunaan	5. Kreatif dan inovatif	✓			
		6. Dapat dikelola dengan mudah	✓			
		7. Mudah digunakan	✓			
		8. Ketepatan dalam memilih media	✓			
		9. Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓			
		10. variasi media pembelajaran	✓			
Jumlah Skor Penilaian			40			
Persentase			100%			

Adapun data dari tabel diatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media pada tahap ke II yaitu 95% dan dikategorikan sangat valid. Adapun hasil persentase di peroleh melalui:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

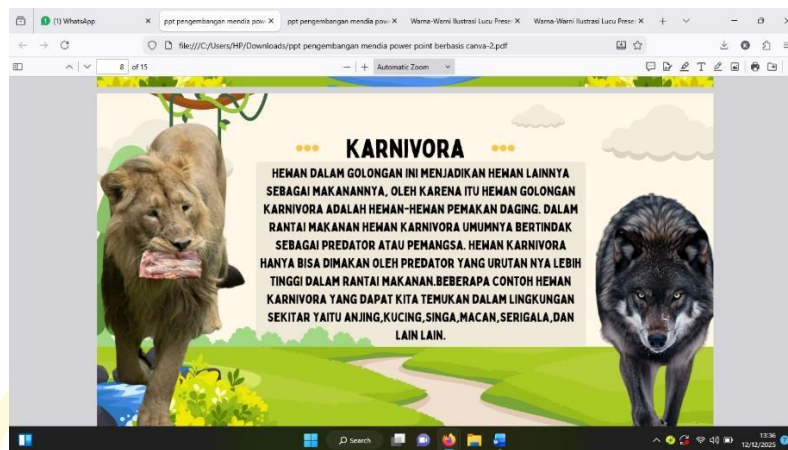
Jika dihitung maka :

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan validasi ahli materi, dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat kevalidan

materi *powerpoint interaktif* berbasis *canva* yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat valid dan sangat layak digunakan.



Gambar 4.8 Media PowerPoint Setelah di Revisi Validator Media

a. Uji Coba Kelompok Kecil

untuk mengetahui kepraktisan siswa media dan materi, peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil dengan jumlah kelompok 5 orang siswa. Dengan memberikan angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Responden	Pernyataan ke										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37
R2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37
R3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36
R4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
R5	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34
Total nilai											179
Presentase											89,5%
Kategori											Sangat Praktis

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

S20	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33
S21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
S22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
S23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
S24	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	35
S25	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
S26	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
S27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Total nilai											1005
Presentase											93,05%
Kategori											sangat praktis

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{1005}{1080} \times 100\% \\ = 93\%$$

Berdasarkan data tabel 4.2 diatas menyatakan bahwa data yang diperoleh hasil seluruh angket peserta didik kelas V SD yang berjumlah 27 peserta didik dan skor rata-rata diperoleh 93% dikategorikan **Sangat Praktis**.

c. Penilaian Respon Guru

Pada tahap ini peneliti juga memberikan penilaian media *PowerPoint* oleh guru kelas V yang bertujuan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang di gunakan di SD tempat peneliti meneliti. Pada tahap ini peneliti memberikan sebuah angket dan di nilai oleh guru kelas. Adapun hasil penilaian oleh guru dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Penilaian Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kemenarikan	1. Tampilan menarik	✓			
		2. Gambar menarik	✓			
		3. Teks sangat jelas	✓			
2.	Kemudahan Penggunaan	1. Mudah digunakan	✓			
		2. Materi yang lengkap		✓		
		3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa kelas 5 SD		✓		
3.	Peran Media Pembelajaran	1. Media PowerPoint dapat mengasah pengetahuan mengenai materi IPA	✓			
		2. Media PowerPoint dapat membantu menyampaikan pembelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya	✓			
		3. Siswa mudah mengerti dengan mudah tentang materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya		✓		
		4. Dapat membedakan hewan berdasarkan jenis makanannya		✓		
Jumlah Skor Penilaian			38			
Persentase			95%			

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan

rumus sebagai berikut : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = Jumlah skor perolehan

$N = \text{Skor maksimum}$

Jika dihitung maka :

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan penilaian media yang diperoleh dari angket respon guru dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 95% dengan keterangan **Sangat Praktis**. Dengan demikian tingkat kepraktisan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* Yang dikembangkan dinyatakan sudah praktis.

4.1.3 Kepraktisan Media *PowerPoint*

Uji kepraktisan media *PowerPoint* di peroleh berdasarkan hasil dari angket yang diberikan untuk guru yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang dapat dilihat pada tabel 4.7 hasil data angket respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Hasil persentase skor hasil angket respon peserta didik digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Dapat di lihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.8 Tingkat Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Sedang
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber (Riduan dalam milala.H.F,dkk,2022)

Berdasarkan hasil data angket yang di peroleh dari peserta didik yang mempunyai rata-rata 93%, maka kriteria dari ke praktisan media *PowerPoint* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kategorikan sangat praktis.

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* ini dikembangkan menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation). Model PPE dipilih karena model ini menawarkan alur yang sederhana, sistematis, dan sangat fokus pada efisiensi pengembangan produk. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* ini difokuskan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep media interaktif seperti *Canva*.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* telah memenuhi kriteria kelayakan yang meliputi kriteria valid dan praktis. Kriteria validitas media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kedalaman materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V SD. Hasil validasi materi menunjukkan persentase sebesar 96,4% dengan kategori sangat valid, yang menandakan bahwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang disajikan dalam media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta memiliki keakuratan dan kelengkapan isi yang sangat baik.

Setelah validasi materi, dilakukan validasi media yang bertujuan untuk menilai aspek tampilan, kemenarikan desain, kesesuaian warna, kejelasan *PowerPoint*, kesesuaian warna, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* yang dikembangkan memiliki kualitas visual yang baik, mampu menarik perhatian peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Selain memenuhi kriteria valid, media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* juga memenuhi kriteria praktis. Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru menilai media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* sangat mudah digunakan, membantu menjelaskan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan kreatif, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menilai bahwa media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* dapat digunakan secara fleksibel dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

Sementara itu, hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik, senang, dan lebih mudah memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya melalui penggunaan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva*. Media *PowerPoint Interaktif* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang mudah di pahami, sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga melalui pengamatan langsung terhadap model *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* yang disajikan.

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Febi Indah Maisaroh (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia di SDN Utama 2 Tarakan" adalah media yang dihasilkan dalam penelitian tersebut berupa media pembelajaran powerpoint interaktif diam (terdapat gambar dan audio namun tidak terdapat video). Sedangkan penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif (terdapat gambar, audio, video, dan karakter animasi interaktif) yang berbasis AI dan canva.

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ach. Arif Priyanto (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates adalah media yang dihasilkan berupa media pembelajaran powerpoint interaktif dengan menu utama yang terdiri dari opening, KD. materi, test, kata mutiara dan sumber. Sedangkan dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis AI dan Canva dengan menu utama yang terdiri dari apersepsi interaktif yang dipandu karakter animasi, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, profil pengembang, dan penutup.

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S (2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning" adalah media yang dihasilkan berupa media pembelajaran PPT interaktif berbasis Canva menggunakan model PBL. dan dalam media tersebut tidak terdapat apersepsi interaktif. Sedangkan dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis artificial intelligence (AI) dan Canva dan dalam media terdapat apersepsi interaktif yang dipandu oleh karakter animasi.

disimpulkan media *Powerpoint* yang dikembangkan sudah termasuk kategori valid dan layak di uji coba kan di kelas V. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa, pemberian lembar instrument respon siswa yang telah dipelajari dengan memberikan tanda "ya" dan "tidak". Pada tahap uji coba kelompok kecil hasil analisis data yang diperoleh sangat baik dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan respon guru dan siswa pada penilaian kevalidan dengan hasil analisis data yang diperoleh dinyatakan valid juga menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar dengan menggunakan media. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari respon siswa dan guru terhadap media *PowerPoint* dikategorikan sangat praktis. Setelah dilakukan analisis validasi dan kepraktisan media *PowerPoint* disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sudah sesuai dengan penelitian yang sudah di lakukan sudah sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti.

Dengan adanya media *PowerPoint* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan pembelajaran dan pengetahuan peserta didik dan juga menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* terdiri dari tiga tahap, yakni tahap *planning* (perancangan), Tahap *Production* (memproduksi), dan tahap *evaluation* (evaluasi) media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 104222 Sei Glugur.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* yang dikembangkan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya diperoleh dengan persentase 96,4% dari validator ahli materi dan dikategorikan “Sangat Valid”, dan ahli media diperoleh persentase sebesar 100% dan dikategorikan “Sangat Valid”
2. Tingkat kepraktisan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* yang dikembangkan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya sangat praktis hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil penelitian dengan memberikan kuisisioner untuk guru dan murid, maka diperoleh 95% oleh guru dan dikategorikan “Sangat Praktis”. Dan untuk respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dan dikategorikan “Sangat Praktis”

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dapat menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, karena berdasarkan penelitian media *PowerPoint* sangat menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi Siswa Kelas V SD

Diharapkan media yang dikembangkan yaitu media *PowerPoint* dapat di manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung .

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, diharapkan media *PowerPoint Interaktif* berbasis *Canva* meningkatkan kualitas pendidikan pihak sekolah dan semangat siswa dalam belajar, agar pendidikan lebih maksimal dengan adanya media pembelajaran.

