



## Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Canva pada Tema Norma di dalam Masyarakat di Kelas IV SD Negeri 79 Palembang

Meva Maulani<sup>1</sup>, Yusni Arni<sup>2</sup>, Revi Mariska<sup>3</sup>, Feriska Utami<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : [yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id](mailto:yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

##### Article history:

Received  
10 March 2025  
Revised  
21 March 2025  
Accepted  
05 April 2025

##### Key Word

##### How to cite

This study aims to produce canva-based learning media used in Pancasila Education subjects taught in grade IV of SD Negeri 79 Palembang using the Canva application. For this study, the ADDIE development model was used which consists of five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. At the analysis stage, namely identifying student needs, learning tools, and curriculum. The selection and creation of the canva design is part of the design stage. At the development stage, researchers developed canva by combining images, text, and other interesting elements. Implementation was carried out by using canva in learning activities to test how effective the media was. The final evaluation of the development of digital canva regarding norms in society in grade IV of SD Negeri 79 Palembang showed the effectiveness of this media in increasing student understanding, learning engagement, and its visual appeal. The evaluation results are the basis for improvements so that canva better supports effective and enjoyable learning.

*Canva, Media Pembelajaran, Norma, PPT Interaktif*

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)” (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022)

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang berkualitas tentu dilandasi oleh nilai pendidikan yang ditanam dalam diri masyarakat. Selain itu pendidikan juga dapat membentuk karakter dan kemampuan individu sehingga bisa bersaing di pasaran dunia global. Tentu masih juga ada faktor-faktor lain yang ikut turut menjadi penentu daya saing sebuah bangsa (Sanga & Wangdra, 2023)

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, pembuatan mendidik. (Dan menurut Ki Hajar Dewantara sebagai pelopor pendidikan mengatakan bahwa segala daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Karani buseri mengatakan bahwa sejatinya manusia sejak zaman dahulu sudah ditanamkan pendidikan baik itu pendidikan formal maupun informal (Angelya, Saputra, Amani, Sukatin, & Hariyanto, 2022)

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan seseorang. Ia menentukan masa depan dan arah hidup individu. Meskipun tidak semua orang memiliki pandangan yang sama, pendidikan tetap menjadi kebutuhan utama manusia. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berkembang secara seimbang, terintegrasi, harmonis, dan dinamis dalam mencapai tujuan hidup kemanusiaan (Arni & Fitri, Menggali Potensi Menemukan Nilai Dalam Setiap Tahapan Perkembangan Peserta Didik, 2024)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan proses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik yang di bantu oleh pendidik. Adanya pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana belajar secara internal sebagai pendukung peristiwa belajar tersebut. Dalam proses kegiatan pembelajaran pasti memerlukan yang namanya media pembelajaran. Dimana media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat membantu kepada pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan proses belajar mengajar (Kaniawati, Mardani, Lestari, Ulan, & Setiawan, 2023)

Pembelajaran adalah suatu bentuk yang terdapat dalam proses belajar didalam kelas ataupun diluar kelas, yang mana berisi sebuah rangkaian pembelajaran yang telah tersusun, yang dirancang dengan baik untuk membuat terjadinya proses belajar siswa. Selain itu juga diperlukan keterampilan mengajar didalam kelas untuk meningkatkan pemahaman dalam kemampuan peserta didik untuk memahami pembelajaran, dimana saat ini pembelajaran menyesuaikan dengan Modul ajar, Alur tujuan pembelajaran, dan Modul Projek sesuai kurikulum yang berlaku saat ini agar tujuan kurikulum dapat tercapai (Marfu'ah, Zaenuri, Masrukun, & Walid, 2022)

Tujuan pembelajaran adalah Rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis didalam fase pembelajaran untuk murid dapat mencapai suatu pembelajaran yang menjadi batas capaian pembelajaran. Alur tujuan Pembelajaran menjadi panduan guru dan murid untuk mencapai Capaian pembelajaran di akhir suatu fase. Guru dapat menyusun Alur tujuan Pembelajaran masing-masing menyesuaikan dengan Konteks dan kebutuhan peserta didik di kelas

yang diampu. Pemerintah menyediakan beberapa Contoh Alur pembelajaran yang bisa langsung digunakan atau dimodifikasi, dan membuat panduan untuk penyusunan Perangkat ajar (Akila, Saputri, Nurhasanah, & Mustafiyanti, 2024)

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Jadi media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran (Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan, 2023)

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran sangat berpengaruh terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar hendaknya dilakukan sesuai dengan metode pengajaran yang digunakan (Saleh, Syahrudin, Saleh, Azis, & Sahabuddin, 2023)

Kegiatan pembelajaran membutuhkan alat bantu yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Peran media dalam proses belajar mengajar dalam kelas sangat penting bahkan wajib jika diperlukan karena tidak hanya sebagai alat bantu guru melainkan bermanfaat juga untuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat diminimalisir dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik kepada guru, dengan memanfaatkan alat bantu (Arni, Efektivitas pembelajaran melalui media cerita bergambar dan berdiskusi terhadap pemahaman materi siswa sekolah dasar, 2023)

Hadirnya kurikulum merdeka menjadikan salah satu Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam kurikulum merdeka, siswa tidak hanya dibentuk menjadi cerdas. Namun, juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau disebut sebagai wujud Profil Pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila menjadikan pelajar Indonesia menjadi pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi tinggi, berkarakter, serta berperilaku sesuai dengan Pancasila. Terdapat 6 profil pelajar Pancasila yang harus diwujudkan oleh

generasi Indonesia: 1). Beriman, 2). Berkebinekaan global, 3). Gotong royong, 4). Bernalar kritis, 5). Mandiri, dan 6) kreatif (sunedi & Yusni Arni, 2024)

Kurikulum adalah suatu sistem dengan bagian-bagian yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Suatu lembaga pendidikan sangat familiar dengan kurikulum. Kurikulum dari waktu ke waktu mengalami perubahan-perubahan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kurikulum pendidikan perlu adanya penilaian atau evaluasi agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta menjadi lebih baik untuk kedepannya (Sianturi, Simangunsong, & Zebua, 2022)

Kurikulum Merdeka disebut juga dengan Kurikulum Prototipe. Kurikulum ini adalah Kurikulum yang fleksibel. Selain itu, kurikulum ini juga fokus terhadap materi esensial, pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Kurikulum merdeka juga dinilai lebih fleksibel dibanding kurikulum sebelumnya. Artinya, tenaga pengajar, peserta didik dan sekolah lebih Merdeka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah. Kurikulum Merdeka juga membebaskan pengajar untuk menggunakan perangkat ajar yang cukup banyak, mulai dari asesmen literasi, modul ajar, buku teks, dan lainnya. Kemdikbud juga mengeluarkan aplikasi android serta website platform Merdeka Mengajar yang bisa digunakan para pengajar sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum Merdeka menginginkan pembelajaran yang bisa menumbuhkan kembangkan peserta didik secara holistik agar menjadi pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa yang akan datang (Lestari, Asbari, & Yani, 2023)

Literasi ICT memberikan keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan digital, baik dalam penyampaian materi pembelajaran maupun dalam memahami informasi. Guru yang memiliki literasi ICT mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang interaktif, sedangkan siswa yang terlatih dalam literasi ICT menjadi lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Arni, Cerdas Mengajar Di Dunia Digital, 2024)

Pembelajaran PPKN di sekolah dasar adalah mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila dan nilai moral budaya bangsa yang mewujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang dimulai atau ditanamkan sejak usia dini atau tahap sekolah dasar. Pembelajaran PPKN merupakan suatu proses pembelajaran yang mengajarkan norma, nilai, dan moral dan aturan hidup di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pembelajaran PPKN disekolah dasar bertujuan agar siswa menyadari bahwa di samping ada kebebasan juga ada susunan yang membatasi hak dan kewajiban seseorang. Oleh sebab itu pembelajaran PPKN harus diajarkan kepada siswa agar siswa mengetahui nilai-nilai luhur dan moral. Dalam pembelajaran PPKN terdapat materi simbol-simbol sila Pancasila yang mempelajari tentang simbol-simbol yang terdapat dalam sila Pancasila. Dalam pembelajaran PPKN siswa terlihat kurang

maksimal karena selama ini siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Dengan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media audio visual yaitu media *PPT Canva* (Aryaningrum, Arafat, & Ambarwati, 2022)

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva sangatlah layak untuk digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas. Kemudahan dalam proses perancangan media dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan disesuaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Beberapa hal dapat disimpulkan dari keberlangsungan media yang telah dihasilkan dan digunakan, antara lain desain atau template yang digunakan sangat menarik dan bervariasi, dan ismateri telah disajikan dengan cara yang cara yang jelas. Masuk akal untuk menyimpulkan bahwa pendidik memanfaatkan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva secara ekstensif (Febriana, Suneki, Suyoto, & Rochajati, 2023)

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Maret 2025 dengan menggunakan kelas, yang bertempat di SD Negeri 79 Palembang Peneliti telah menemukan masalah bahwasanya tidak sedikit peserta didik di kelas IV tersebut belum memahami Norma Dalam Masyarakat secara mendetail. Dari proses wawancara yang di lakukan Wali kelas menyatakan bahwa peserta didik kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan siswa, tetapi siswa akan lebih aktif dan memahami materi pada saat proses pembelajaran jika ada media pembelajaran. Maka dari itu peneliti berpendapat jika proses belajar mengajar hanya terfokus dengan buku dan metode ceramah maka siswa akan kurang aktif dan kurang memahami materi, sehingga nantinya pembelajaran akan terasa bosan dan siswa tidak fokus dengan penjelasan materi yang diberikan oleh wali kelas. Maka dari permasalahan di atas diperlukanya pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berbentuk *PPT Berbasis Canva* sebagai pendukung agar proses pembelajaran lebih aktif, sehingga nantinya siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan Research and Development untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiono, 2018). Metode penelitian ini untuk menghasilkan produk dengan adanya pengujian kevalidan produk. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dimulai dengan mengembangkan, memperbaiki, merumuskan dan menghasilkan produk yang valid. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji efektivitasnya (Aryaningrum, Hanifa, & Lian,

Pengembangan Media Pembelajaran Plywood Door Jenius Kei pada materi pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 04 Palembang, 2023)

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 79 Palembang pada kelas IV. Informasi yang diperoleh dalam melakukan wawancara kepada guru kelas IV menemukan permasalahan bahwa Wali kelas menyatakan peserta didik kurang memahami materi pada saat proses pembelajaran jika hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan siswa, tetapi siswa akan lebih aktif dan memahami materi pada saat proses pembelajaran jika ada media pembelajaran. Dengan demikian, diperlukannya pengembangan media berbentuk *PPT Berbasis Canva* sebagai pendukung agar proses pembelajaran lebih aktif, sehingga nantinya siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media *PPT Berbasis Canva* sesuai rancangan awal story board pada tahap desain. Media *PPT Berbasis Canva* ini dirancang atau didesain dengan menggunakan aplikasi canva untuk desain produk dengan template edit presentasi, poster, brosur, dengan penggunaan yang maksimal dan professional, dan Background Eraser untuk vector.

Kemudian peneliti melakukan validasi kepada para ahli atau pakar pada bidangnya atau yang disebut validator. Proses validasi oleh ahli atau pakar dilakukan setelah pembuatan media *PPT Berbasis Canva* sampai selesai. Para ahli akan menilai validasi dan kesesuaian antara media dan materi. Setiap para ahli memberikan penilaian berdasarkan angket yang disusun berdasarkan kebutuhan dalam media *PPT Berbasis Canva* Komponen komponen dalam angket tersebut berupa penskoran dan terdapat bagian isi untuk memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki media *PPT Berbasis Canva*. Berdasarkan komentar dan saran para ahli maka dilakukan revisi dan perbaikan pada media *PPT Berbasis Canva*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran PPKN Materi Norma Dalam Masyarakat yaitu media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* berorientasi terhadap model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation ) untuk kelas IV Sekolah Dasar pada materi Norma Dalam Masyarakat. Pada media pembelajaran ini desain oleh peneliti yaitu tampilan depan (cover) dan tampilan belakang (cover).

ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Hasil dari tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yaitu:

1. Analysis(Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yaitu menganalisis adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah berkaitan dengan

media pembelajaran. Pada dasarnya tahap analisis digunakan untuk menganalisis permasalahan dasar yang ada di sekolah. Hal tersebut bertujuan agar mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi sekolah khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini.

Proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan media pembelajaran seadanya yang sudah disiapkan oleh sekolah. Setelah itu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKN materi Norma Dalam Masyarakat kelas IV SD. Analisis dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV dan guru kelas IV SDN 79 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran di kelas dan peserta didik kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran dikarenakan saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.

Menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih memahami materi yang diajarkan khususnya pada materi Norma Dalam Masyarakat. Hasil analisis menunjukkan perlunya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik yaitu media pembelajaran *PPT Berbasis Canva*. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna

## 2. Design (Perancangan)

Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran *PPT Berbasis Canva*. Terdapat beberapa jenis rancangan pada tahap ini yaitu yang pertama rancangan isi media pembelajaran PPKN Media *PPT Berbasis Canva* Norma Dalam Masyarakat.

## 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri atas a) pembuatan media dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pembuatan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat memiliki alat dan bahan serta langkah-langkah dalam pembuatan media. b) Validasi dan Revisi Produk Pada tahap ini dilakukan dua validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media

Uji ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi yang ada pada media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat yang telah dikembangkan. Materi dalam media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* divalidasi oleh ahli materi yaitu salah satu dosen Universitas PGRI Palembang dan Guru kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Validasi ahli materi dengan

pengisian angket berskala 1-5 terkait beberapa aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian uraian materi dengan KD, aspek kelayakan materi dan aspek bahasa.

Sesuai dengan hasil persentase tingkat kevalidan materi dari media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* yang telah divalidasi oleh dosen, diketahui bahwa tingkat kevalidan materi dari media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* sebesar 90,66% yang menunjukkan "sangat valid" digunakan dengan sedikit revisi untuk Norma Dalam Masyarakat. Sebelum media direvisi untuk keberagaman budaya.

Uji ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat yang telah dikembangkan. Produk media *PPT Berbasis Canva* divalidasi oleh ahli media pembelajaran yaitu salah satu dosen Universitas PGRI Palembang. Validasi ahli media dengan pengisian angket berskala 1-5 terkait beberapa aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek penyajian media dan aspek bahan. Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* sebesar 90,66% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* termasuk kedalam katagori "sangat valid" digunakan tanpa revisi

#### 4. Implementation(Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan untuk uji coba produk media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* pada seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 20 peserta didik dan uji coba lapangan atau kelompok besar dilakukan terhadap 15 peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 peserta didik dan uji coba lapangan dilakukan oleh seluruh peserta didik sebanyak 29 peserta didik. Hasil tes belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest. Tes dapat dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media *PPT Berbasis Canva* (Pretest) dan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media *PPT Berbasis Canva* (Posttest).




Diperoleh hasil persentase respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat yaitu mendapat persentase sebesar 94,4% dengan kriteria "sangat praktis" dan hasil persentase respon peserta didik pada uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat yaitu mendapat persentase sebesar 97,1% dengan kriteria "sangat praktis".

Selanjutnya hasil belajar untuk uji keefektifan dapat diketahui persentase tingkat pencapaian keefektifan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat seperti yaitu terdapat 27 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang tidak tuntas. Sesuai dengan persentase tingkat pencapaian keefektifan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat terhadap hasil belajar peserta didik memperoleh nilai sebesar 93,10% yang menunjukkan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* termasuk katagori sangat





efektif digunakan. Terdapat 16 peserta didik dengan persentase 55% memperoleh skor N-gain dengan kriteria tinggi, 13 peserta didik dengan persentase 45% memperoleh skor N-gain dengan kriteria sedang.

No	Tampilan	Keterangan
1.	<p>Tampilan awal / pembukaan</p> 	<p>Pada slide ke 1 ini terdapat judul media pembelajaran yaitu “ NORMA DALAM MASYARAKAT”</p>
2	<p>Tampilan pemilihan materi</p> 	<p>Pada slide ke 2 ini terdapat pemilihan materi yang berbentuk kotak hadiah yang didepannya terdapat bintang berbentuk angka</p>
3	<p>Penjelasan hakikat norma</p> 	<p>Dislide ke 3 ini , ketika kita pencet kotak hadiah bintang 1 ,maka akan keluar materi “ hakikat norma” dimana juga jika kita pencet tulisan hakikat norma maka akan keluar penjelasannya.</p>

<p>4.</p>	<p>Bentuk norma</p> 	<p>Slide ke 4 ini bentuk norma dimana jika kita pencet tulisan bentuk norma maka akan keluar bentuk bentuk norma</p>
<p>5.</p>	<p>Pemilihan dan penjelasan bentuk norma</p> 	<p>Slide 5 ini adalah penjelasan bentuk norma ,jadi disitu ada empat gambar yg dimana itu gambar dari bentuk norma, yaitu norma keagamaan , norma kesusilaan , norma kesopanan , norma hukum .jika kita pencet gambar nya maka dia akan keluar penjelasannya.</p>
<p>6.</p>	<p>Fungsi norma</p> 	<p>slide ke 6 ini merupakan penjelasan dari fungsi norma,jadi jika tulisan fungsi norma itu dipencet maka akan keluar penjelasannya.</p>

7.	<p>Penerapan norma</p>  <p>The slide features a yellow background with the text "PENERAPAN NORMA" in the center. It is surrounded by various illustrations of people performing good deeds: a family, a person helping an elderly person, a person cleaning, a person donating, and a person helping a child. A large purple gift box is also present.</p>	<p>Slide ke 7 ini merupakan penjelasan tentang penerapan norma yang dimana jika dipencet maka akan keluar penjelasannya.</p>
8.	<p>Quiz</p>  <p>The slide has a yellow background with a decorative brown border. It features the word "Quiz" at the top, a "START" button with a game controller icon, a "Let's go" arrow, and a smiling star character.</p>	<p>slide ke 8 ini merupakan quiz ,yang berisikan pertanyaan pertanyaan dari materi norma.</p>
9.	<p>Jawaban benar</p>  <p>The slide has a yellow background with a decorative brown border. It features a "YEAH" explosion graphic, the text "KAMU BERHASIL MENJAWAB DENGAN BENAR", a cartoon girl character, and a "NEXT" arrow.</p>	<p>Slide ke 9 ini merupakan jawaban benar jika peserta didik menjawab dengan benar maka akan muncul tulisan yang menyatakan benar dan kemudian disitu ada tanda next dimana itu untuk melanjutkan ke quiz berikutnya.</p>

10	<p>Jawaban salah</p> 	<p>Slide 10 merupakan jawaban yang salah, jika peserata didik menjawab quiz nya salah maka akan muncul tulisan yang menyatakan salah, dan dislide ini ada tombol bertulisan back dimana ditombol itu akan kembali ke pertanyaan yang salah tadi</p>
11.	<p>Penutup</p> 	<p>Slide terakhir adalah penutup dari materi norma dalam masyarakat</p>

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat pada peserta didik kelas IV SD Negeri 79 Palembang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *PPT Berbasis Canva* PPKN materi Norma Dalam Masyarakat ini menggunakan model penelitian ADDIE. Hasil dari aspek kevalidan pada proses validasi materi oleh validator dosen ahli materi yang memperoleh nilai sebesar 90,66% dengan kategori “sangat valid” dengan sedikit revisi dan validasi guru ahli materi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya validasi media oleh validator ahli media memperoleh nilai sebesar 90,66% dengan kategori “sangat valid”. Hasil dari aspek kepraktisan didapat

melalui angket respon peserta didik. Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 94,4% dengan kategori "sangat praktis" dan respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 97,1% dengan kategori "sangat praktis" digunakan dalam pembelajaran PPKN Norma Dalam Masyarakat. Hasil dari aspek keefektifan didapat melalui hasil tes formatif pada uji coba lapangan yaitu memperoleh hasil ketuntasan belajar klaksikal sebesar 93,10% yang dapat menyatakan media *PPT Berbasis Canva* "sangat efektif" dengan hasil tes peserta didik pada uji coba lapangan terdapat 16 peserta didik dengan persentase 55% skor N-gain dengan kriteria tinggi dan 13 peserta didik dengan persentase 45% memperoleh skor N-gain dengan kriteria sedang. Selanjutnya terdapat revisi produk berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi, guru ahli materi dan ahli media terdapat sedikit revisi dari dosen ahli materi. Revisi produk oleh dosen ahli materi sesuai dengan kritik dan saran yaitu perbaiki.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akila, N., Saputri, R., Nurhasanah, & Mustafiyanti. (2024). Alur Tujuan Pembelajaran dan Asasmen. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 231-238.
- Angelya, A. A., Saputra, E. R., Amani, N., Sukatin, & Hariyanto, M. (2022). Pengorganisasian Dalam Manajemen Pendidikan. *Jurnal Jurima*, 98-105.
- Arni, Y. (2023). Efektivitas pembelajaran melalui media cerita bergambar dan berdiskusi terhadap pemahaman materi siswa sekolah dasar. *Journal of Educational and Language Research*, 1248-1256.
- Arni, Y. (2024). *Cerdas Mengajar Di Dunia Digital*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Arni, Y., & Fitri, E. A. (2024). *Menggali Potensi Menemukan Nilai Dalam Setiap Tahapan Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara .
- Aryaningrum, K., Arafat, Y., & Ambarwati, A. (2022). Analisis Pembelajaran Ppkn menggunakan media audio visual kelas III Yayasan BRK. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8-12.
- Aryaningrum, K., Hanifa, A. S., & Lian, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Plywood Door Jenius Kei pada materi pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 04 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5351-5361.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 282-294.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pahlawan*, 18-22.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinetik*, 33-37.
- Irawan, D. B., Idris, M., & Mira, A. C. (2023). Minat Siswa Pada Pembelajaran IPS Berbantu Media Pop Up Book di Kelas IV SD Negeri 24 Palembang. *Journal Of Social Science Research*, 7484-7494.

- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Ulan, N., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 18-32.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Journal Of Information System And Management*, 85-88.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukun, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 50-54.
- Pradiani, N. Y., Turmuzi, M., & Turmuzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up BookMateri Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1456-1569.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Saleh, M., Syahrudin, Saleh, M., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adlan faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi* , 84-90.
- Sianturi, E. R., Simangungsong, F. A., & Zebua, E. Y. (2022). Pengawasan dan Evaluasi Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 2964-7142.
- Sunedi, & Yusni Arni. (2024). Pelatihan Penguatan Profil Pancasila Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Siswa SD Sesuaai dengan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 17-24