

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DAN CANVA
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DAN CANVA
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh :
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
NIM : 201101040028
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DAN CANVA
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :
Najah Istiqomah
NIM : 201101040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN CANVA
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M. Pd
NIP. 198609022015031001


Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP.198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Menyetujui

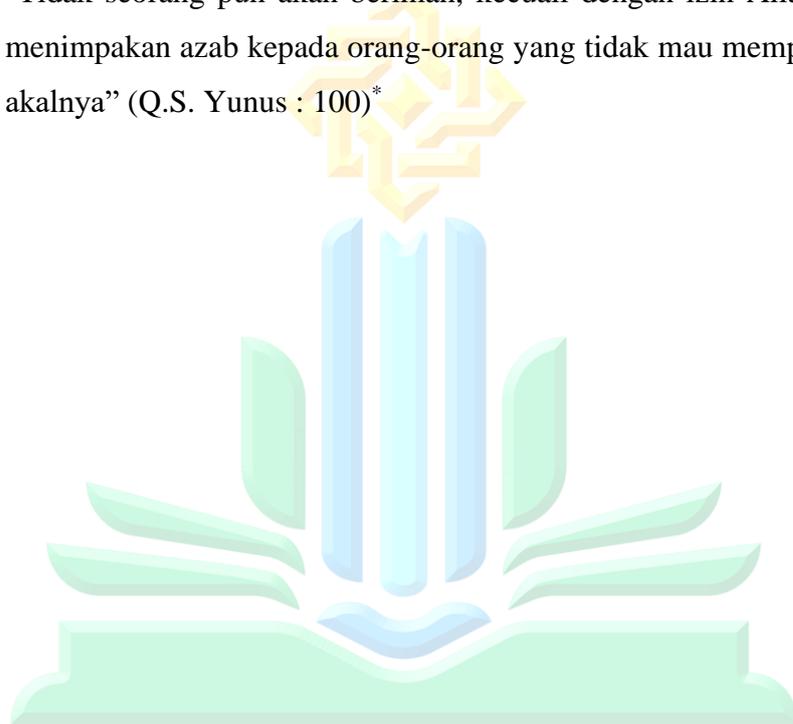



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

﴿ وَمَا كَانَ لِنَفْسٍ أَنْ تُؤْمِنَ إِلَّا بِإِذْنِ اللَّهِ وَيَجْعَلُ الرَّجْسَ عَلَى الَّذِينَ لَا يَعْقِلُونَ ﴾

Artinya : “Tidak seorang pun akan beriman, kecuali dengan izin Allah dan Dia menimpakan azab kepada orang-orang yang tidak mau mempergunakan akalunya” (Q.S. Yunus : 100)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya hingga terselesaikannya tugas akhir (skripsi) ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang atas perjuangannya sehingga penulis bisa menikmati indahny menuntut ilmu dalam naungan agama islam. Sebagai rasa hormat dan terima kasih, penulis persembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Bapak tercinta (Alm. Muhamili) dan Ibu tercinta (Rudiah) serta Bapak sambung saya (Suwito), yang selalu menyayangi dan membimbing dengan penuh kasih sayang, ketulusan, kesabaran, serta selalu mendukung dan melangitkan do'a untuk setiap langkah saya. Meski saat ini bapak sudah tidak ada, saya yakin jika bapak akan bangga dengan saya yang telah menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”. Penulis berharap semoga isi skripsi ini dapat bermanfaat terhadap dunia pendidikan.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Keluarga dan para sahabat yang telah memperjuangkan agama islam sehingga kita dapat merasakan nikmat iman dan senantiasa kita harapkan syafaatnya kelak di hari kiamat nanti.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di UIN KH. Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari banyak pihak, sejak awal perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini pastilah sulit untuk terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Penulis sampaikan terimakasih khususnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan kuliah di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KH. Achmad Siddiq Jember sekaligus Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dengan begitu teliti dan telaten, serta memberikan motivasi kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I dan Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd., selaku dosen validator selama proses validasi untuk media yang dihasilkan pada skripsi ini.

7. Segenap Dosen UIN KH. Achmad Siddiq Jember terutama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.
8. Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MI Al-Hidayah Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Ibu Risanatih Maulida Putri selaku wali kelas IIIA di MI Al-Hidayah Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
10. Segenap dewan guru, kepala tata usaha, staf dan peserta didik di MI Al-Hidayah Jember yang telah membantu dan memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan terutama sesama perantau dari Bali dan teman-teman PGMI angkatan 2020 khususnya kelas D1 serta seluruh pihak yang bersangkutan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu

penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Aamiin ya Rabbal ‘Alamin.

Jember, 15 April 2024

Najah Istiqomah
NIM. 201101040028



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Najah Istiqomah, 2024 : *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.*

Kata Kunci : *Powerpoint* Interaktif, *Artificial Intelligence*, Canva, Keragaman Suku Budaya

Guru sebagai pendidik yang memiliki peran sentral dalam pengimplementasian kurikulum perlu melakukan berbagai inovasi pada proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pada era *Society 5.0*, guru dituntut untuk melakukan inovasi pada media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran yang berbentuk *slide* interaktif yang dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar terjadi umpan balik serta interaksi aktif antara media dan peserta didik. Karakter animasi yang terdapat pada media *powerpoint* interaktif dibuat menggunakan teknologi yaitu program *Artificial Intelligence* (AI) dan media didesain menggunakan aplikasi Canva.

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran PPKN (guru kelas IIIA) dan peserta didik kelas IIIA Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi serta angket.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *artificial intelligence* (AI) dan canva pada materi Keragaman Suku Budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-

Hidayah Mangli Jember. (2)Kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan sangat valid (layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 validator dan respon peserta didik kelas IIIA. Hasil validasi dari ahli media sebesar 83% kategori sangat valid, hasil validasi dari ahli materi sebesar 88% kategori sangat valid dan hasil validasi dari ahli pembelajaran PPKN (guru kelas IIIA) sebesar 81% kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari para validator menunjukkan presentase sebesar 84% kategori sangat valid (layak). Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 84% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar menunjukkan presentase sebesar 87%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	26
1. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	26
2. <i>Artificial Intelligence</i> (AI).....	30

3. Canva.....	35
4. Keragaman Suku Budaya.....	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk	55
D. Desain Uji Coba.....	55
1. Subjek Uji Coba.....	56
2. Jenis Data.....	56
3. Teknik Pengumpulan Data.....	56
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Profil Sekolah MI Al-Hidayah Mangli Jember	67
B. Penyajian Data Uji Coba.....	70
B. Analisis Data.....	92
C. Revisi Produk.....	97
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	100
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	100
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	107
C. Kesimpulan	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	115
RIWAYAT HIDUP	147

DAFTAR TABEL

2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang dilakukan.....	23
2.2	Suku yang ada di Indonesia.....	41
2.3	Tarian Daerah yang ada di Indonesia.....	44
2.4	Makanan Khas yang ada di Indonesia.....	46
3.1	Instrumen Ahli Materi.....	59
3.2	Instrumen Ahli Media	60
3.3	Instrumen Ahli Pembelajaran.....	62
3.4	Instrumen Respon Peserta Didik.....	64
3.5	Tabel Penskoran Skala Likert	65
3.6	Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	66
4.1	Daftar Nama Peserta Didik Kelas IIIA	69
4.2	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	73
4.3	Tujuan Pembelajaran.....	73
4.4	Komponen dan Rancangan Awal Media.....	76
4.5	Data Hasil Validasi Ahli Media	83
4.6	Komentar dan Saran Ahli Media.....	84
4.7	Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
4.8	Komentar dan Saran Ahli Materi	86
4.9	Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	87
4.10	Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran	88
4.11	Hasil Validasi	93
4.12	Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	94
4.13	Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar	96
4.14	Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	98

DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan <i>Bing Image Creator AI</i>	34
2.2 Tampilan <i>Pika Labs AI</i>	35
2.3 Tampilan <i>log in</i> pada Aplikasi Canva.....	38
2.4 Tampilan Setelah <i>log in</i> pada Aplikasi Canva	38
2.5 Tampilan Menu pada Aplikasi Canva.....	39
2.6 Tampilan Contoh <i>Template</i> pada Aplikasi Canva	39
2.7 Tampilan Desain pada Aplikasi Canva.....	39
3.1 Tahapan Model ADDIE	51
4.1 Tampilan Menu Utama pada Aplikasi Canva	78
4.2 Tampilan Judul Media pada Canva.....	78
4.3 Tampilan <i>Start</i> pada Media.....	79
4.4 Tampilan Menu Utama pada Media.....	79
4.5 Tampilan <i>Slide</i> Apersepsi pada Media.....	80
4.6 Tampilan <i>Slide</i> Tujuan Pembelajaran pada Media.....	80
4.7 Tampilan <i>Slide</i> Materi Keragaman pada Media.....	81
4.8 Tampilan <i>Slide</i> Materi Sikap Bersatu pada Media.....	81
4.9 Tampilan <i>Slide</i> Evaluasi pada Media	82
4.10 Tampilan <i>Slide</i> Profil Pengembang dan Penutup pada Media	82
4.11 Proses Menyampaikan Materi yang akan Dipelajari	90
4.12 Proses Implementasi Media	90
4.13 Proses Implementasi Media	91
4.14 Proses Pengisian Angket oleh Peserta Didik	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era teknologi industri 4.0 kini telah mengalami perkembangan menuju era *Society 5.0*. *Society 5.0* ialah konsep yang lahir di Jepang sebagai respon terhadap perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang berorientasi pada kesejahteraan manusia dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi. *Society 5.0* mengoptimalkan konektivitas yang lebih besar antara manusia dengan mesin dan mesin dengan mesin. *Society 5.0* menekankan pada integrasi teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT), *Big data*, robotika dan sistem energi terbarukan untuk memecahkan berbagai masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan hidup yang dihadapi oleh masyarakat.¹

Pada era *Society 5.0*, pendidikan memainkan peran penting dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi perubahan. Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan memungkinkan akses yang lebih luas. Kurikulum yang berfokus pada keterampilan digital, kolaborasi, kreativitas,

¹ Fricticarani, et al, "Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0.", *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No.1 (2023); 56-68. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI>

dan pemecahan masalah diimplementasikan untuk membantu individu menghadapi tuntutan masyarakat yang semakin kompleks.²

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat strategis, sebab keberadaannya sangat berkaitan dengan keberhasilan dan kualitas pendidikan.³ Guru sebagai pendidik juga memiliki peran sentral dalam pengimplementasian kurikulum perlu melakukan berbagai inovasi pada proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan *Juncto* Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Bab II Pasal 12 ayat 1 “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.⁴

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru

² Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”, *Jurnal Kependidikan*, Vol.1, No.1 (2013); 24-44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>

³ Imron Fauzi, *Etika Profesi Keguruan*, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 81.

⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 *Juncto* Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

(atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.⁵ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl 89 sebagai berikut.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : “(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim”. (QS. An-Nahl (16) : 89)⁶

Dalam Tafsir Kemenag RI, surah An-Nahl ayat 89 menjelaskan kembali apa yang akan terjadi pada hari kiamat atas setiap umat, yakni kehadiran seorang Nabi dari kalangan mereka sendiri yang akan menjadi saksi atas perbuatan mereka. Pada hari itu tak ada lagi alasan bagi umat untuk tidak mempertanggungjawabkan amal perbuatan mereka di dunia sebab Al-

⁵ Hamzah Pagarra, et al. *Media Pembelajaran*. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 21.

⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

Qur'an telah menjelaskan kepada mereka segala sesuatu yang baik maupun buruk, halal dan haram serta benar dan salah.⁷

Surah An-Nahl ayat 89 tersebut menyebutkan bahwa Allah menurunkan Al-qur'an sebagai alat untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, kabar gembira bagi orang-orang muslim. Al-qur'an juga diturunkan sebagai alat untuk menjelaskan segala sesuatu yang baik dan buruk, halal dan haram serta benar dan salah kepada umat manusia. Hal ini selaras dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk menjelaskan materi kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran dengan baik. Selain surah An-Nahl ayat 89 tersebut, penggunaan benda yang berguna sebagai media juga terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 31 sebagai berikut.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”. (QS. Al-Baqarah (2) : 31)⁸

⁷ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Tafsir Ringkas dan Lengkap Kemenag RI*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019)

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

Dalam Tafsir Kemenag RI, surah AL-Baqarah ayat 31 menjelaskan salah satu sisi keutamaan manusia. Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama semuanya yaitu nama-nama benda dan kegunaannya yang akan membuat bumi ini menjadi layak huni bagi penghuninya dan akan menjadi ramai. Benda-benda tersebut seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan benda-benda lainnya. Kemudian Dia perlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka untuk menyebutkan namanya seraya berfirman “sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini jika kamu yang benar!”. Allah ingin menampakkan kepada malaikat akan kepatutan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi, dan para malaikat tidak sanggup menyebutkan nama-nama benda tersebut.⁹

Dalam surah Al-Baqarah ayat 31 tersebut, Allah menjelaskan kepada Nabi Adam mengenai benda-benda dan kegunaannya. Benda-benda tersebut memiliki manfaatnya masing-masing yang sangat berguna untuk menunjang kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan penelitian dan pengembangan ini, yaitu mengembangkan sebuah benda berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang berguna sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat. Proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya

⁹ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Tafsir Ringkas dan Lengkap Kemenag RI*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019)

media pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan media yang optimal serta memadai mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Namun sebaliknya, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang optimal akan menyebabkan peserta didik kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik adalah media pembelajaran *powerpoint*. Media pembelajaran *powerpoint* merupakan media pembelajaran presentasi yang dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, diketahui bahwa guru jarang memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi ketika proses pembelajaran berlangsung.¹¹ Penyampaian materi oleh guru di dalam kelas masih mengalami kesulitan salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Ibu Risa (wali kelas IIIA) mengatakan “media yang sering digunakan oleh guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember biasanya hanya poster dan gambar dinding saja, contohnya poster pengenalan

¹⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2011), 213.

¹¹ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

tarian daerah, alat musik daerah dan pakaian adat”.¹² Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa para guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis atau hanya menggunakan media poster atau gambar terutama pada mata pelajaran materi keragaman suku budaya dikelas III. Kondisi pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi dari guru. Hal ini juga berdampak pada semangat dan minat belajar peserta didik yang menurun.

Peserta didik sering merasa jenuh terutama pada materi keragaman suku dan budaya karena guru mengajarkan dengan cara konvensional menggunakan media poster atau gambar saja. Selain itu, guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga peserta didik sulit memproyeksikan contoh konkret tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan daya pemahaman siswa secara konkret, salah satunya adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* AI dan *canva*. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan *canva* ini dapat di gunakan pada proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai di lembaga tersebut seperti laptop, proyektor, *speaker active* dan

¹² Risanatih, diwawancara oleh Peneliti, Jember, 07 Februari 2024

stopkontak. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan *canva* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat mengurangi suasana pasif dan membosankan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan *canva* untuk SD/MI karena mempertimbangkan karakteristik belajar anak SD/MI kelas bawah yang suka meniru, mengamati dan sangat tertarik pada sesuatu yang dapat didengar dan dilihat serta berwarna-warni.¹³ Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan *canva* disajikan dalam *powerpoint* interaktif dengan video animasi yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD/MI. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dibuat dengan mengintegrasikan teknologi AI didalamnya dan menggunakan aplikasi *canva* dalam proses pembuatan media. Hal ini selaras dengan pengembangan teknologi yang mengintegrasikan teknologi AI dalam proses pembelajaran era *Society 5.0* masa kini.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan *Canva* yang akan dikembangkan berbentuk sebuah *slide* yang didalamnya terdapat video animasi yang dilengkapi dengan judul materi sebagai pembuka dan dilanjutkan tujuh menu utama diantaranya tujuan pembelajaran, apersepsi, materi keragaman, materi sikap bersatu, evaluasi 1, evaluasi 2 dan profil pengembang yang disajikan secara interaktif dipandu oleh karakter animasi.

¹³ Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik*, (Lampung: Fakta Press, 2015), 12

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”**. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat pada era *Society 5.0* kini guru dituntut untuk melakukan inovasi terhadap media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva, sebagai media pembelajaran yang disesuaikan pada materi keragaman suku budaya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Media pembelajaran ini dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang tentunya hal ini akan berdampak positif. Mengenai hal tersebut, adapun spesifikasi produknya sebagai berikut :

1. Media *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva akan berbentuk *slide* interaktif yang didalamnya terdapat video animasi dengan format mp4.

2. Di dalam produk media terdapat 7 menu utama diantaranya tujuan pembelajaran, persepsi, materi keragaman, materi sikap bersatu, evaluasi 1, evaluasi 2, dan profil pengembang.
3. Materi yang ditampilkan pada media *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva adalah materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, khususnya keragaman suku, tarian, dan makanan khas daerah serta materi sikap bersatu.
4. Produk media *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva akan dilengkapi dengan karakter animasi, gambar, teks, audio dan musik yang menarik.
5. Media *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva yang dikembangkan berupa *soft file* (non cetak).

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan berbasis teknologi, peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada saat pembelajaran materi keragaman suku budaya. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya akan mengarahkan proses pembelajaran yang positif. Dengan mengembangkan media ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang baik kepada peserta didik, mengingat usia peserta didik masih berada di usia operasional konkret tentu guru membutuhkan media pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva materi keragaman suku budaya, memberikan ide pemikiran dan memperbanyak informasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

1) Dapat memberikan suasana belajar yang aktif, kondusif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2) Peserta didik dapat terbantu dalam mengatasi kesulitan dalam belajar yang dialaminya melalui suatu pembelajaran yang menggunakan media yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

b) Bagi Pendidik

Memberikan pandangan bagi guru bahwasanya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berjalannya suatu proses pembelajaran sehingga nantinya dapat menjadi referensi bagi guru untuk bisa mengembangkan/menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi evaluasi dan masukan untuk menentukan suatu kebijakan dalam pembelajaran, mengingat setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

d) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang cara menghasilkan suatu produk media pembelajaran ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran, sehingga hal ini tentu menjadi suatu refleksi bagi peneliti untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik dengan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

e) Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan *canva* ini dapat digunakan sebagai masukan atau referensi untuk dasar pengembangan media yang serupa dan dapat dijadikan sebagai ide kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan *Canva* pada materi keragaman suku budaya untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember adalah :

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran *soft file* yang dijadikan guru sebagai media dalam pembelajaran baik pembelajaran *offline* maupun *online*.
2. Menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva yang menarik dan berpusat pada peserta didik.
3. Menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dijadikan guru sebagai referensi untuk menambah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva pada materi keragaman suku budaya untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember adalah :

1. Produk yang dihasilkan adalah media belajar yang terbatas hanya pada materi keragaman suku budaya di kelas III saja.
2. Materi yang dapat disampaikan dalam media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan.
3. Penggunaan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva harus menggunakan alat elektronik yang mendukung pemutaran *slide* video berdasarkan format pptx dan mp4 supaya dapat menayangkan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva ini.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah :

1. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint adalah peranti lunak dalam *Microsoft Office* yang menampilkan suatu *slide* untuk presentasi. Interaktif adalah berinteraksi secara aktif atau melakukan hubungan timbal balik.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran yang berbentuk *slide* interaktif yang dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar terjadi umpan balik serta interaksi antara media dan peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif.

2. *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence (AI) adalah suatu ilmu/teknik yang menciptakan mesin, aplikasi atau program yang dapat bekerja cerdas layaknya manusia. Program AI yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Bing AI image creator* (membuat karakter animasi) dan *Pika Labs Video AI* (mengubah karakter animasi dari diam menjadi bergerak).

3. Canva

Aplikasi Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai jenis material kreatif secara *online* seperti presentasi, brosur, pamflet, poster, infografis, video dan sebagainya.

4. Materi Keragaman Suku Budaya

Materi keragaman suku budaya diajarkan di kelas III pada semester genap dengan pokok bahasan mengenai suku, makanan khas, dan tarian daerah yang ada di Indonesia serta contoh sikap bersatu dalam menyikapi keragaman tersebut. Keragaman suku budaya adalah suatu kondisi masyarakat yang memiliki banyak perbedaan dalam hal suku dan budaya. Dalam penelitian ini, keragaman suku budaya yang meliputi keragaman suku bangsa, tarian daerah dan makanan khas dari pulau Sumatra (Suku Aceh, Minangkabau, Melayu), Jawa (Suku Sunda, Jawa, Madura) Bali (Suku Bali Aga), Nusa Tenggara Barat (Suku Sasak), Nusa Tenggara Timur (Suku Abui), Papua (Suku Asmat, Dani), Maluku (Suku Ternate, Tidore), Sulawesi (Suku Makassar, Bugis) hingga Kalimantan (Suku Dayak, Banjar).

Dengan demikian, yang dimaksud dari judul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya di Kelas III MI Al-Hidayah Jember adalah sebuah pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang berbentuk *slide* yang didalamnya terdapat video interaktif dengan dipandu oleh karakter animasi yang dibuat menggunakan teknologi AI dan Canva pada materi Keragaman Suku Budaya yang meliputi keragaman suku, tarian daerah dan makanan khas dari 38 Provinsi yang terbentang dari pulau Sumatera, Jawa, Bali, NTB, NTT, Papua, Maluku, Sulawesi dan Kalimantan, kemudian diujicobakan di kelas IIIA Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan penelitian terdahulu sebagai perbandingan antara hasil penelitian sekarang dengan penelitian yang terdahulu, yang ditujukan untuk mengetahui posisi penelitian sekarang dengan peneliti dahulu yang sejenis.

Penelitian dahulu sebanyak lima buah judul yang analisisnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatimah Suri dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019”.¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi pokok struktur dan fungsi organ pada sistem ekskresi kelas XI SMA/MA.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat valid dengan memperoleh rata-rata presentase sebesar 98,55% dari para validator dan presentase sebesar

¹⁵ Fatimah Suri, “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019”, (Skripsi: Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2019), 109. <https://repository.uir.ac.id/7261/1/156510153.pdf>

95,57% dari respon peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Suri dengan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kevalidan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Selain itu, menggunakan metode penelitian yang sama yakni metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbedaannya yaitu media yang dihasilkan oleh penelitian Fatimah Suri berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif saja, sedangkan dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah dengan artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar”.¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk materi pecahan kelas III SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis canva dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil

¹⁶ Zahra Kamila dan Kowiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 07, No. 1, (2022); 72-83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>

validasi materi dan media mendapatkan skor 93% dan hasil angket respon siswa mendapat 89%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dikelas III SD.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah dengan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan menggunakan subjek kelas III SD/MI. Selain itu, menggunakan metode penelitian yang sama yakni metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbedaannya yaitu media yang dikembangkan oleh penelitian Zahra Kamila dan Kowiyah hanya berbasis canva, sedangkan penelitian ini menghasilkan media berbasis AI dan canva.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febi Indah Maisaroh dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di SDN Utama 2 Tarakan”.¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ada materi Organ Gerak Manusia di SDN Utama 2 Tarakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak berdasarkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 90%, validasi ahli media sebesar

¹⁷ Febi Indah Maisaroh, “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di SDN Utama 2 Tarakan”, (Skripsi: Universitas Borneo Tarakan, 2022), 103. <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT09-02-2022-160638.pdf>

83,33%, respon guru sebesar 90,62%. Selanjutnya hasil uji respon peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 93,05% dan uji coba lapangan 91,17%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Febi Indah Maisaroh dengan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kevalidan media pembelajaran *powerpoint* interaktif serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbedaannya ialah media yang dihasilkan dalam penelitian Febi Indah Maisaroh hanya media *powerpoint* interaktif, sedangkan dalam penelitian ini menghasilkan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ach. Arif Priyanto dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates”.¹⁸

Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana di kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D

¹⁸ Ach. Arif Priyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates”, (Skripsi: Universitas Islam Negeri KHAS Jember, 2022), 104. <http://digilib.uinkhas.ac.id/6794/1/FILE%20BARU%SKRIPSI%ARIF.pdf>

dengan model pengembangan 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan sangat valid dengan perolehan hasil validasi ahli materi sebesar 89,09%, validasi ahli media sebesar 98,00% dan validasi pengguna sebesar 90,39%. Adapun hasil uji lapangan mendapatkan presentase sebesar 89,55%. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan Ach. Arif Priyanto dengan penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Adapun perbedaannya adalah penelitian Ach. Arif Priyanto hanya menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sedangkan dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva. Selain itu, penelitian Ach. Arif Priyanto menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE.

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S dengan artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁹

¹⁹ Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S, “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*, Vol.7, No.1, (2024); 631-646. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/10075>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PPT interaktif berbasis Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 95,75%, validasi dari ahli media 89,77%, validasi dari ahli bahasa sebesar 98,5%. Hasil respon guru sebesar 95,5% dan hasil respon peserta didik sebesar 95,26%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT interaktif berbasis Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD sangat layak dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S dengan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis canva. Persamaan lainnya yaitu menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun perbedaannya ialah media yang dikembangkan oleh Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S berupa media pembelajaran PPT interaktif berbasis Aplikasi Canva menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fatimah Suri. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint Interaktif</i> Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019".	a. Mengembangkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif. b. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. c. Bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.	a. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu hanya <i>powerpoint</i> interaktif, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbasis AI dan Canva. b. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu tidak terdapat apersepsi dan soal evaluasi, sedangkan media yang dikembangkan dalam penelitian ini terdapat apersepsi dan soal evaluasi.
2.	Zahra Kamila dan Kowiyah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar".	a. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva. b. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. c. Bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis canva. d. Menggunakan subjek kelas III SD/MI.	a. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu berupa media interaktif diam (terdapat gambar dan audio namun tidak terdapat video), sedangkan media yang dikembangkan peneliti berupa media ppt interaktif dan terdapat video animasi bergerak yang memandu materi. b. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu hanya berbasis canva, sedangkan media yang akan dikembangkan peneliti berbasis AI dan canva.
3.	Febi Indah Maisaroh. 2022. "Pengembangan	a. Mengembangkan media pembelajaran	a. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu hanya

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di SDN Utama 2 Tarakan”.	<p><i>powerpoint</i> interaktif.</p> <p>b. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE.</p> <p>c. Bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.</p>	<p><i>powerpoint</i> interaktif, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbasis AI dan Canva.</p> <p>b. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu berupa media interaktif diam (terdapat gambar dan audio namun tidak terdapat video), sedangkan media yang dikembangkan peneliti berupa media ppt interaktif dan terdapat video animasi bergerak yang memandu materi.</p>
4.	Ach. Arif Priyanto. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates”.	<p>a. Mengembangkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif</p> <p>b. Menggunakan metode penelitian R&D</p> <p>c. Bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.</p>	<p>a. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu hanya <i>powerpoint</i> interaktif, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbasis AI dan Canva.</p> <p>b. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu tidak terdapat apersepsi sebagai pertanyaan interaktif, sedangkan media yang dikembangkan penelitian ini terdapat apersepsi sebagai pertanyaan interaktif yang dipandu karakter animasi.</p> <p>c. Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian 4D, sedangkan penelitian ini menggunakan model</p>

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5.	Nadiya Rayhan Fadhila dan Farida S. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar".	a. Mengembangkan media <i>powerpoint</i> interaktif berbasis canva. b. Menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE. c. Bertujuan menghasilkan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbasis canva.	ADDIE. a. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu media PPT interaktif berbasis canva dengan menggunakan model PBL, sedangkan media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media PPT interaktif berbasis AI dan canva. b. Media yang dikembangkan penelitian terdahulu tidak terdapat apersepsi sebagai pertanyaan interaktif, sedangkan media yang dikembangkan penelitian ini terdapat apersepsi sebagai pertanyaan interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada materi keragaman suku budaya kelas III MI/SD menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva. Pada penelitian terdahulu diatas, sebagian besar hanya menghasilkan media *powerpoint* interaktif yang berbasis canva saja, sedangkan media *powerpoint* yang dikembangkan peneliti berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan canva yang bersifat interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi era *Society 5.0*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Menurut Smaldino dkk dalam Yaumi, *powerpoint* adalah peranti lunak presentasi yang menyediakan format untuk menampilkan visual berbasis komputer dengan suatu proyeksi digital yang terdiri atas satu atau lebih selusuh (*slide*).²⁰ Menurut Yaumi, *powerpoint* adalah paket grafis presentasi lengkap untuk mengelola warna, transisi, animasi, *slideshow* yang dipadu dengan audio dan video yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.²¹ Menurut Sukiman, *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.²²

Menurut Warsita, interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau satu hal bersifat melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.²³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran

²⁰ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018), 154

²¹ Yaumi, 289

²² Sukiman, 213

²³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 156

yang berbentuk *slide* interaktif yang dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar terjadi komunikasi dua arah dan terjadi timbal balik aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran *powerpoint* yaitu:

- 1) Menarik. Secara penyajian media *powerpoint* dapat memberi tampilan yang menarik karena media ini dilengkapi permainan warna, huruf, animasi, gambar dan sebagainya.
- 2) Merangsang peserta didik. Media *powerpoint* mampu merangsang untuk mengetahui lebih jauh materi yang tersaji.
- 3) Tampilan visual mudah dipahami. Pesan informasi secara visual yang disajikan media *powerpoint* dapat dipahami peserta didik dengan mudah.
- 4) Memudahkan guru. Media *powerpoint* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Bersifat kondisional. Media *powerpoint* dapat diperbanyak dan digunakan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.
- 6) Praktis. Media *powerpoint* dapat disimpan secara praktis dalam bentuk data optic seperti, CD, disket dan *flashdisk*.²⁴

Adapun kelemahan media pembelajaran *powerpoint* yaitu:

- 1) Memakan waktu. Media *powerpoint* memerlukan waktu yang cukup menyita untuk proses penyusunan dan pembuatannya.

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), 106

- 2) Hanya bisa dioperasikan *windows*. Media *powerpoint* ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi *windows* saja.²⁵

Media *powerpoint* memiliki kelemahan utama yaitu membutuhkan waktu yang cukup menyita dalam proses pembuatannya. Meski demikian, Media *powerpoint* memiliki suatu keunggulan yang diperlukan untuk mengatasi keterbatasan pemahaman peserta didik usia SD/MI, yaitu penyajian materi yang terdapat tampilan huruf, warna, animasi, gambar, video secara menarik didalamnya. Peserta didik yang belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak memerlukan media yang membuat peserta didik mampu memproyeksikan secara konkret pemahaman mereka. Selain itu, keunggulan lain media *powerpoint* adalah mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga mereka tidak akan bosan dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Secara umum, media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti :
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model

²⁵ Wati, 109

- b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar
- c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high speed photography*
- d) Kejadian/peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lewat film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan sebagainya
- f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.²⁶

Manfaat media pembelajaran yang esensial mengharuskan guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, terutama untuk peserta didik usia SD/MI kelas bawah (I,II,III) yang membutuhkan media konkret untuk memproyeksikan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media yang ada. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, media pembelajaran *powerpoint* interaktif memiliki manfaat untuk menyajikan materi keragaman suku budaya secara interaktif agar peserta didik dapat

²⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia), 26

memahami keragaman suku budaya di Indonesia dengan mudah sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media ini juga dikembangkan untuk membangkitkan suasana pembelajaran yang aktif.

2. *Artificial Intelligence* (AI)

a. Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah sebuah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia.²⁷ Sistem ini dikembangkan untuk menyelesaikan masalah yang biasanya diselesaikan melalui aktivitas intelektual manusia, misalnya meningkatkan kinerja sistem informasi yang berbasis komputer.²⁸

AI diistilahkan juga dengan sebuah sistem yang membuat mesin secerdas manusia, maka dari itu sistem kognisi manusia harus dijadikan patokan terhadap sistem yang dimaksud, yakni cara berfikir manusia, cara manusia bernalar, memecahkan masalah, mengingat, mengenali sebuah rangsangan, serta mengambil keputusan sekaligus merespon dan memberi tindakan.²⁹

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) adalah sebuah sistem/teknik yang menciptakan mesin

²⁷ A.Q.Sufyan dan Abdul Ghofur, "Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik". *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1 (2022); 62-71. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6531>

²⁸ Shinta Agustira dan Rina Rahmi, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD". *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1, (2022); 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>

²⁹ Rachma Dwi Yanti, M. Hisban Thaha, dan Mirnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD". *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1, (2022); 81-95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>

atau program yang mampu melakukan pekerjaan layaknya manusia cerdas.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi telah membuat AI menjadi lebih relevan dan juga dapat diimplementasikan secara leluasa di berbagai bidang, misalnya di bidang otomotif, kesehatan, finansial, pemerintahan serta pendidikan. Kelebihan AI antara lain :³⁰

- 1) *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) lebih bersifat permanen dibandingkan dengan kecerdasan alami
- 2) *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) lebih mudah diduplikasi dan disebar.
- 3) *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) lebih murah, layanan komputer akan lebih mudah dan murah dibandingkan mendatangkan seseorang untuk mengerjakan sejumlah pekerjaan dalam jangka waktu yang lama
- 4) *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) dapat didokumentasikan
- 5) *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dan mendapatkan hasil lebih baik.

b. Manfaat *Artificial Intelligence* (AI)

Berbagai manfaat yang ditawarkan oleh AI dalam bidang pendidikan diantaranya :

³⁰ M.Sobron Yamin Lubis, “Implementasi *Artificial Intelligence* Pada System Manufaktur Terpadu”, *Jurnal Semnastek UISU*, (2021); 1-7.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/download/4134/2966>

1) Efisiensi pengelolaan data

Penggunaan AI data dalam pengelolaan data membantu guru dalam menyaring, mengelompokkan, dan menganalisis data peserta didik dengan lebih efisien.³¹

2) Personalisasi pembelajaran

Salah satu kekuatan utama AI adalah kemampuannya untuk melakukan personalisasi pembelajaran. Melalui mesin algoritma pembelajaran, AI dapat menganalisis data peserta didik dan mengenali preferensi belajar, gaya pembelajaran, tingkat pemahaman, dan kebutuhan individu mereka.³²

3) Umpan balik efektif

Umpan balik yang baik merupakan elemen penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. AI dapat digunakan untuk memberikan umpan balik yang segera, terperinci, dan relevan kepada peserta didik.

4) Peningkatan efektivitas

Pemanfaatan AI dalam pengajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran secara keseluruhan. Dengan menganalisis data peserta didik, AI dapat membantu guru dalam mengidentifikasi pola pembelajaran,

³¹ Sembiring, et al, "Pengelompokan Prestasi Siswa Menggunakan Algoritma K-Means", *Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma*, Vol.1, No.1 (2022); 31-40. <https://ojs.trigunadharna.ac.id/index.php/jsi>

³² Manongga, et al, "Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan", *Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, Vol.3, No.2 (2022); 41-55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>

mengenali kebutuhan individu peserta didik, dan menyesuaikan metode pengajaran dengan lebih efisien.³³

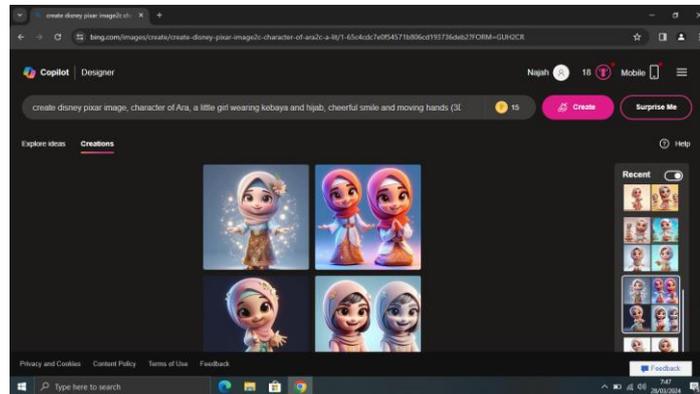
Hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada masa kini memberikan kemudahan pada pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama untuk mengembangkan media baru dengan memanfaatkan AI. Berbagai macam program AI akan membantu pendidik dalam menyusun materi dan membuat media yang interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Bing Image Creator AI

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan *Bing Image Creator AI* untuk pembuatan karakter animasi. *Bing Image Creator AI* adalah sebuah alat daring penghasil gambar yang dilengkapi dengan AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan. Adanya AI tersebut dapat mengubah teks menjadi gambar atau *text to image*. Pengembangan *Bing Image Creator AI* dilakukan oleh Microsoft yang bekerja sama dengan OpenAI dengan basis Dall-E 3. *Bing Image Creator AI* yang disediakan oleh Microsoft di mesin pencarian Bing berdampingan dengan program chatbot AI, Bing Chat. Cara menggunakan *Bing Image Creator AI* yaitu pengguna harus memasukkan teks perintah dalam Bahasa

³³ Helmi Akmal dan Heri Susanto, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas", *Jurnal Historia*. Vol.6, No.2 (2018); 197-206. <http://dx.doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>

Inggris. Teks perintah yang dimasukkan menyesuaikan gaya, model, warna atau kriteria lain yang diinginkan pengguna.



Gambar 2.1 Tampilan *Bing Image Creator AI*

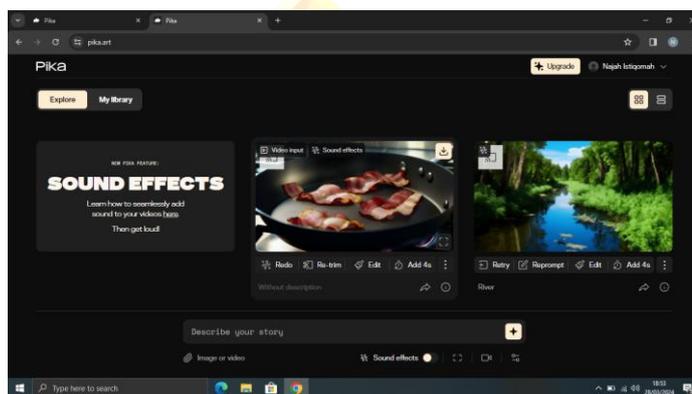
Gambar 2.1 merupakan tampilan *Bing Image Creator AI* setelah memasukkan teks perintah dalam Bahasa Inggris. Setelah memasukkan perintah, program akan otomatis memproses pembuatan karakter yang diinginkan. Semakin detail teks perintah yang dimasukkan ke *Bing Image Creator AI*, maka hasil yang didapatkan pun makin sesuai dengan keinginan pengguna.

d. *Pika Labs AI*

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan program *Pika Labs AI* untuk membuat gambar animasi menjadi bergerak. *Pika Labs AI* adalah generator video AI yang mengubah teks atau gambar menjadi video pendek. Program *Pika Labs AI* dikembangkan oleh Pika Labs dan model terbaru Pika 1.0 diluncurkan pada tahun 2023.³⁴ Beberapa fitur yang terdapat dalam *Pika Labs AI* diantaranya mengkonversi teks ke

³⁴ Pika Labs AI. <https://pikalabsai.org/>. Diakses pada 16 April 2024

video, gambar ke video, video ke video serta memperpanjang durasi video. Cara mengkonversi gambar ke video menggunakan program *Pika Labs AI* yaitu dengan memasukkan gambar disertai perintah menggunakan Bahasa Inggris, kemudian *Pika Labs AI* akan mengkonversi gambar menjadi video bergerak secara otomatis.



Gambar 2.2 Tampilan *Pika Labs AI*

Gambar 2.2 merupakan tampilan awal *Pika Labs AI* setelah *log in*. Untuk mengkonversi gambar menjadi video bergerak, pengguna dapat memasukkan gambar yang ingin diubah kemudian memasukkan kata perintah dalam Bahasa Inggris agar gerakan gambar sesuai dengan keinginan pengguna.

3. Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, video, presentasi, dan lain sebagainya yang tersedia dalam aplikasi canva. Adapun jenis-

jenis presentasi yang ada pada canva antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sebagainya.³⁵

Terdapat jutaan foto, vektor dan ilustrasi yang disediakan dalam aplikasi ini sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan. selain itu, terdapat pula ikon, bentuk grafis dan ratusan *font* untuk melengkapi setiap desain yang dibuat oleh pengguna.

Kelebihan aplikasi canva adalah sebagai berikut :

- 1) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva
- 2) Aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang menarik sehingga pengguna hanya perlu memilih *template*, gambar, tulisan, ukuran dan warna sesuai dengan keinginan.
- 3) Aplikasi ini mudah dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diakses melalui *Smartphone* (android dan iphone) serta Laptop/PC.³⁶

Berdasarkan pemaparan tersebut, aplikasi canva memiliki keunggulan yang signifikan karena memiliki fitur yang lengkap dan dapat diakses melalui *Smartphone* dan laptop. Selain itu, aplikasi canva dapat dioperasikan dengan mudah serta terdapat beberapa fitur yang diakses secara gratis.

³⁵ Garis Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol.8, No.2 (2020); 79-96. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>.

³⁶ Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva...", 79-96

b. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Aplikasi canva dapat digunakan melalui *Smartphone* atau Laptop, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses aplikasi ini termasuk guru. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi canva melalui *Smartphone* :

1) Mengunduh aplikasi canva melalui *playstore*

Aplikasi canva dapat diunduh secara gratis melalui platform *playstore* yang tersedia di *Smartphone*.

2) Membuat akun di aplikasi canva

Setelah aplikasi diunduh dan terpasang di *Smartphone*, pengguna dapat membuat akun pada canva dengan melakukan pendaftaran melalui *facebook*, *google* ataupun dengan *email* pribadi.

3) Membuat desain melalui aplikasi canva

Setelah membuat akun, pengguna dapat membuat desain sesuai dengan kebutuhan. Ada berbagai macam jenis desain yang dapat dibuat di aplikasi ini diantaranya poster, pamflet, brosur, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, video, dan lain-lain.

4) Menyimpan hasil desain dari canva

Hasil desain yang telah dibuat oleh pengguna dapat disimpan di *Smartphone* dengan cara mengklik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas. Setelah diklik, desain akan otomatis tersimpan didalam galeri ataupun file.³⁷

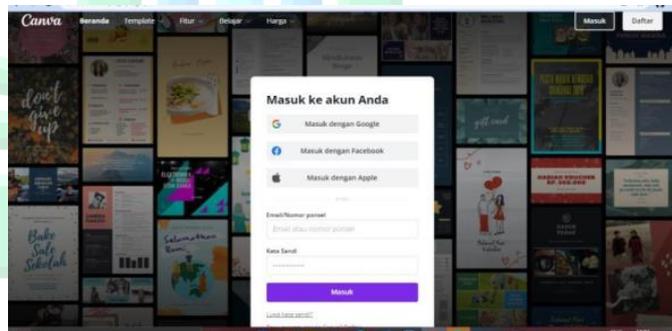
³⁷ Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva...", 79-96

Aplikasi canva yang diluncurkan pada tahun 2013 mempermudah pengguna terutama pendidik untuk mendesain berbagai jenis media pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhan. Beragam fitur *template* yang disediakan secara gratis dalam aplikasi canva menjadi keunggulan aplikasi desain tersebut. Selain poster, pendidik juga dapat membuat bahan ajar, presentasi dan video pembelajaran melalui aplikasi canva.

c. Tampilan Aplikasi Canva

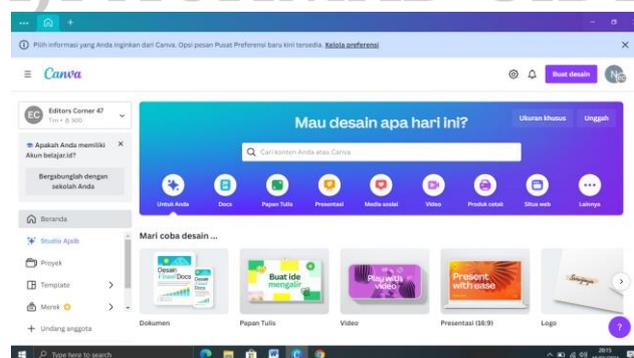
1) Tampilan *login* aplikasi Canva

Untuk *login* di aplikasi Canva dapat menggunakan alamat *e-mail*, menggunakan akun Google, Facebook, Apple, dan sebagainya.



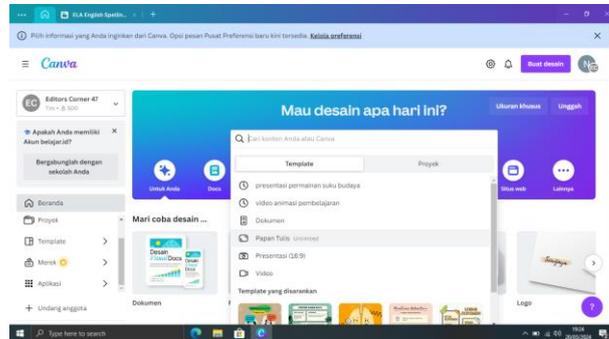
Gambar 2.3 Tampilan *login* pada aplikasi Canva

2) Tampilan setelah *login* aplikasi Canva



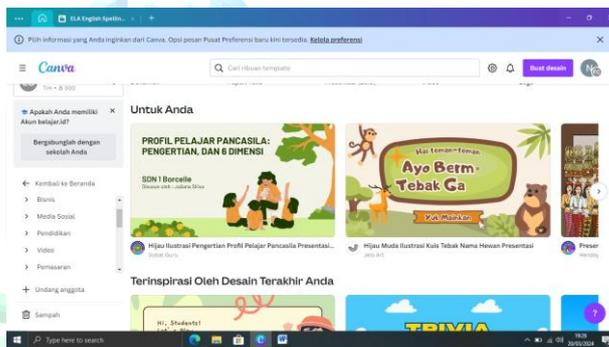
Gambar 2.4 Tampilan setelah *login* pada aplikasi Canva

3) Tampilan menu aplikasi Canva



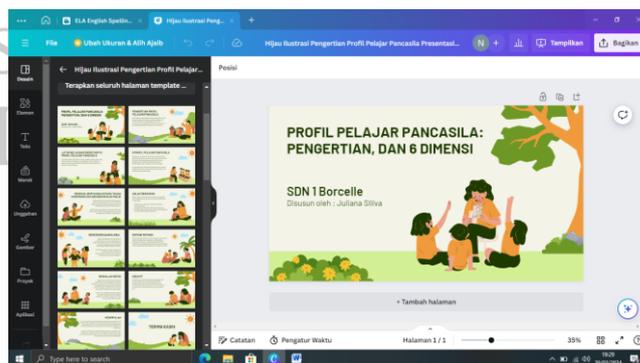
Gambar 2.5 Tampilan menu pada aplikasi Canva

4) Tampilan contoh *template*



Gambar 2.6 Tampilan contoh *template* pada aplikasi Canva

5) Tampilan desain



Gambar 2.7 Tampilan desain pada aplikasi Canva

4. Keragaman Suku Budaya

a. Pengertian Keragaman Suku Budaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata keragaman memiliki arti berbagai jenis atau berjenis-jenis.³⁸ Menurut Koentjaraningrat, suku bangsa (golongan etnis) adalah suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan.³⁹ Adapun budaya berasal dari Bahasa Sanskerta “*buddhayah*” yang merupakan bentuk jamak dari “budhi” yang berarti budi atau akal sehat.⁴⁰

Dari pengertian diatas, keragaman suku budaya dapat diartikan sebagai suatu masyarakat yang memiliki berbagai jenis golongan (suku) dan budaya yang berbeda-beda.

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar didunia atau sering disebut pula Nusantara dengan jumlah pulau 17.001. Berdasarkan hal ini, Indonesia disebut sebagai negara dengan paling banyak suku (etnis) dan budaya. Indonesia memiliki sebanyak 1.340 suku bangsa atau etnik dengan 2.500 bahasa yang tersebar di 34 provinsi.⁴¹

Indonesia adalah negara yang terkenal dengan kekayaan sumber daya alam dan keragaman budaya yang disebut multikultural. Disebut negara multikultural dikarenakan adanya adat istiadat atau budaya yang berbeda-beda disetiap wilayah di Indonesia. Keragaman budaya di

³⁸ KBBI Daring, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.

³⁹ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, cetakan ke-8 (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 264

⁴⁰ Soejono Soekanto, *Sosiologi Sesuatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 150

⁴¹ BPS Daring, *Statistik Sosial Budaya*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021), 28

Indonesia dilatar belakangi oleh keragaman suku yang memiliki ciri khas atau karakter masing-masing, baik dalam aspek fisik, tradisi, adat istiadat, bahasa, sosial maupun budaya.

b. Macam-Macam Keragaman di Indonesia

1) Keragaman Suku Bangsa

Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa yang tersebar di 34 provinsi. Suku Jawa adalah suku terbesar yang ada di Indonesia dengan jumlah 41 persen dari total populasi penduduk Indonesia. Berikut adalah suku-suku yang ada di Indonesia.

Tabel 2.2
Suku yang ada di Indonesia

No	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Nanggore Aceh Darussalam	Suku Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jeme, Simeleauw, dan Palau
2.	Sumatera Utara	Suku Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakkak, Batak Angkola, Batak Toba, Melayu Nias, Batak Mandailing, dan Maya Maya
3.	Sumatera Barat	Suku Minangkabau, Melayu Mentawai, Tanjung Kota, Pongali, Caniaga, Sikumbang, dan Gusci
4.	Sumatera Selatan	Suku Melayu, Kikim, Semenda, Komiring, Pasemah, Lintang, Pagagah, Rawas, Sekak Rambang, Kubu, Ogan dan Panesek
5.	Bengkulu	Suku Muka-Muka, Pekai, Serawai, Pasemah, Enggana, Kaur Rejang dan Lembak
6.	Riau	Suku Melayu, Akil, Talang Mamak, Orang Utan Bonai, Sokai, dan Laut & Bunai
7.	Kepulauan Riau	Suku Melayu, Slak dan Sakai

8.	Jambi	Suku Batin, Kerinci, Penghulu, Pedah, Melayu, Jambi, Kubu dan Bajau
9.	Lampung	Suku Pesisir Pubian, Sungkai, Semenda, Seputih, Tulong Bawang, Krai Abung dan Pasemahan
10.	Bangka Belitung	Suku Bangka, Melayu dan Tiong Hoa
11.	DKI Jakarta	Suku Betawi
12.	Jawa Barat	Suku Sunda, Suku Jawa
13.	Banten	Suku Sunda, Baduy, Banten
14.	Jawa Tengah	Suku Jawa, Karimun, Samin
15.	DIY	Suku Jawa
16.	Jawa Timur	Suku Jawa, Madura, Tengger, dan Osing
17.	Kalimantan Barat	Suku Kayau, Ulur Aer, Mbaluh, Moyuke, Skadau, Melayu Pontianak, Punao, Ngaju
18.	Kalimantan Tengah	Suku Kapuas, Oto Danum, Ngaju, Lawangan, Dusun, Moyan dan Katingan
19.	Kalimantan Selatan	Suku Ngaju, Laut, Maamyan, Bukit, Dusun, Deyah, Dalangan, Aba, Melayu, Banjar dan Dayak
20.	Kalimantan Timur	Suku Ngaju, Oto Danum, Apokagon, Punah, Murut, Dayak, Kutai, Kayon dan Bugis
21.	Kalimantan Utara	Suku Dayak, Banjar, Tidung, Bulungan, Suluk, Lun Bawang/ Lun Dayeh
22.	Bali	Suku Bali Aga, Bali Majapahit
23.	Nusa Tenggara Barat	Suku Bali, Sasak, Sartiawa, Mate, Dango Dawan
24.	Nusa Tenggara Timur	Suku Abui, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie Kemok, Lamaholot, Sikka, Manggarai, Krawe, Ende, Bajawa, noqe, Riung dan Flores
25.	Sulawesi Barat	Suku Bandar, Mamuju, Bugis dan Mamasa

26.	Sulawesi Utara	Suku Minahasa, Bolaang, Mongondaw, Sangiher, Tolaud, Gorontalo, Sangir, Ternate, Togite, Lada, Morontai, Halmahera, Tidore, Obi
27.	Sulawesi Tengah	Suku Bual, Toli Toli, Tamini, Dompeles, Koili, Lore, Panana, Suluan, More, Bungku, Balantek, Bungai, Balatar
28.	Sulawesi Selatan	Suku Mandar, Bugis, Toraja, Sai dan Makassar
29.	Sulawesi Tenggara	Suku Mapute, Mekongga, Landawe, Toloiwiw, Talaki, Butung, Bungku, Buton, Walio, dan Bugis
30.	Gorontalo	Gorontalo
31.	Maluku	Suku Buru, Banda, Seram, Kei Ambon
32.	Maluku Utara	Suku Halmahera, Obi, Morontai, Ternate dan Bacan
33.	Papua Barat	Suku Mey Brat, Arfak, Asmat, Dani, Sentani
34.	Papua	Suku Sentani, Dani, Amungame, Himbaran, Jagai, Asmat dan Tobati
35.	Papua Tengah	Suku Mee, Moni
36.	Papua Pegunungan	Suku Dani, Hubula, Yali
37.	Papua Selatan	Suku Marind, Wambon, Korowai, Marori, Muyu, Awyu Yei, Yaghai, Kanum
38.	Papua Barat Daya	Suku Ayamaru, Ma'ya, Matbat

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada materi suku bangsa berdasarkan pulau diantaranya suku dari pulau Sumatera (suku Aceh, Minangkabau, Melayu), suku dari pulau Jawa (suku Sunda, Jawa, Madura), suku dari pulau Bali (suku Bali Aga), suku dari pulau NTB (suku Sasak), suku dari pulau NTT (suku Abui), suku dari pulau

Papua (suku Asmat dan Dani), suku dari pulau Maluku (suku Ternate dan Tidore), suku dari pulau Sulawesi (suku Bugis dan Makassar), suku dari pulau Kalimantan (suku Banjar dan Dayak).

2) Keragaman Tarian Daerah

Indonesia memiliki berbagai macam tarian tradisional yang memiliki ciri khas masing-masing sesuai daerahnya. Berikut adalah tarian daerah yang ada di Indonesia.

Tabel 2.3
Tarian Daerah yang ada di Indonesia

No	Provinsi	Tarian Daerah
1.	Nanggore Aceh Darussalam	Tari Saman, Seudati
2.	Sumatera Utara	Tari Baluse, Tor-Tor
3.	Sumatera Barat	Tari Piring, Indang, Payung
4.	Sumatera Selatan	Tari Tanggai, Gending Sriwijaya
5.	Bengkulu	Tari Andun, Ganau
6.	Riau	Tari Makan Sirih
7.	Kepulauan Riau	Tari Zapin, Jogi
8.	Jambi	Tari Sekapur Sirih, Rangguk
9.	Lampung	Tari Melinting, Bedana
10.	Bangka Belitung	Tari Campak, Sepen
11.	DKI Jakarta	Tari Topeng, Zapin Betawi
12.	Jawa Barat	Tari Jaipong, Merak
13.	Banten	Tari Rampak Bedug
14.	Jawa Tengah	Tari Bedhaya, Gambyong, Sintren

No	Provinsi	Tarian Daerah
15.	DIY	Tari Serimpi, Klana Alus
16.	Jawa Timur	Tari Remo, Gandrung
17.	Kalimantan Barat	Tari Monong/Manang
18.	Kalimantan Tengah	Tari Tambun, Bungai
19.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang
20.	Kalimantan Timur	Tari Gong
21.	Kalimantan Utara	Tari Radab Rahayu
22.	Bali	Tari Kecak, Pendet, Legong
23.	Nusa Tenggara Barat	Tari Sere
24.	Nusa Tenggara Timur	Tari Gareng Lemeng
25.	Sulawesi Barat	Tari Pattudu
26.	Sulawesi Utara	Tari Maengket
27.	Sulawesi Tengah	Tari Dero
28.	Sulawesi Selatan	Tari Pakarena
29.	Sulawesi Tenggara	Tari Lulo Alu
30.	Gorontalo	Tari Dana-dana
31.	Maluku	Tari Lenso
32.	Maluku Utara	Tari Perang, Kapita Uto Salawaku
33.	Papua	Tari Selamat Datang
34.	Papua Barat	Tari Perang Papua, Soanggi
35.	Papua Tengah	Tari Yospan
36.	Papua Pegunungan	Tari Afaitaneng
37.	Papua Selatan	Tari Aniri

No	Provinsi	Tarian Daerah
38.	Papua Barat Daya	Tari Antoroni

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada materi tarian daerah berdasarkan asal suku bangsanya yang meliputi suku dari pulau Sumatera (tari Saman, Tanggai, Piring), suku dari pulau Jawa (tari Jaipong, Serimpi, Muang Sangkal), suku dari pulau Bali (tari Kecak), suku dari pulau NTB (tari Gandrung Sasak), suku dari pulau NTT (tari Cerana), suku dari pulau Papua (tari Sajojo dan Soanggi), suku dari pulau Maluku (tari Tide-Tide dan Kapita Uto Salawaku), suku dari pulau Sulawesi (tari Pakarena dan Padduppa) dan suku dari pulau Kalimantan (tari Gantar dan Baksa Kembang).

3) Keragaman Makanan Khas

Indonesia memiliki berbagai jenis makanan khas yang sesuai dengan ciri khas masing-masing daerah. Berikut adalah makanan khas yang ada di setiap daerah di Indonesia.

Tabel 2.4
Makanan Khas yang ada di Indonesia

No	Provinsi	Makanan Khas
1.	Nanggore Aceh Darussalam	Mie Aceh, Ayam Tangkap
2.	Sumatera Utara	Bika Ambon
3.	Sumatera Barat	Rendang
4.	Sumatera Selatan	Pempek
5.	Bengkulu	Pendap

No	Provinsi	Makanan Khas
6.	Riau	Gulai Belacan
7.	Kepulauan Riau	Otak-otak
8.	Jambi	Gulai Ikan Patin
9.	Lampung	Seruit
10.	Bangka Belitung	Mi Bangka
11.	DKI Jakarta	Kerak Telur
12.	Jawa Barat	Nasi Liwet
13.	Banten	Satai Bandeng
14.	Jawa Tengah	Lumpia, Garang Asem
15.	DIY	Gudeg
16.	Jawa Timur	Gado-Gado
17.	Kalimantan Barat	Bubur Pedas Sambas
18.	Kalimantan Tengah	Juhu Singkah
19.	Kalimantan Selatan	Soto Banjar
20.	Kalimantan Timur	Ayam Cincane
21.	Kalimantan Utara	Kepiting Soka
22.	Bali	Ayam Betutu
23.	Nusa Tenggara Barat	Ayam Taliwang
24.	Nusa Tenggara Timur	Catemak Jagung
25.	Sulawesi Barat	Sambusa
26.	Sulawesi Utara	Tilutuan
27.	Sulawesi Tengah	Ikan Jantung Pisang
28.	Sulawesi Selatan	Soto Makassar
29.	Sulawesi Tenggara	Lapa-Lapa

No	Provinsi	Makanan Khas
30.	Gorontalo	Binte Biluhuta
31.	Maluku	Ikan Asar
32.	Maluku Utara	Gohu Ikan
33.	Papua	Papeda
34.	Papua Barat	Ikan Bakar Manokwari
35.	Papua Tengah	Kue Sagu
36.	Papua Pegunungan	Sate Ulat Sagu
37.	Papua Selatan	Aunu Senebre
38.	Papua Barat Daya	Kue Lontar, Udang Selingkuh

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keragaman suku budaya yang berbeda-beda di setiap pulaunya. Keragaman suku budaya yang terdapat di Indonesia diantaranya keragaman suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata, bahasa daerah, lagu tradisional, agama dan kepercayaan, serta makanan khas daerah. Pada penelitian dan pengembangan ini, materi keragaman suku budaya di Indonesia akan terfokus pada keragaman suku bangsa, tarian daerah, dan makanan khas daerah.

Dalam penelitian ini mengambil materi keragaman suku budaya dari 38 Provinsi di Indonesia beserta tarian serta makanan khas masing-masing pulau asal suku yang terdiri dari suku asal Sumatera, suku asal Jawa, suku asal Bali, suku asal NTB, suku asal NTT, suku asal Papua, suku asal Maluku, suku asal Sulawesi, dan suku asal Kalimantan.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴² Sedangkan menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan ini dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.⁴³

Berdasarkan pengertian diatas, maka metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran baru atau mengembangkan produk pembelajaran yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

⁴³ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023); 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

tahapnya diawali dengan analisis kebutuhan, produksi/pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan dalam metode penelitian *Research and Development* (R&D) diantaranya model pengembangan Borg and Gall, model pengembangan 4D, model pengembangan ADDIE, model pengembangan Plomp.⁴⁴

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model penelitian dan pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model ini dengan pertimbangan model ADDIE memiliki uraian yang lengkap namun praktis dan sistematis. Selain itu, pemilihan model ADDIE disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan penelitian yang dimulai dari proses analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan dan pengembangan media, proses penggunaan media dan evaluasi.

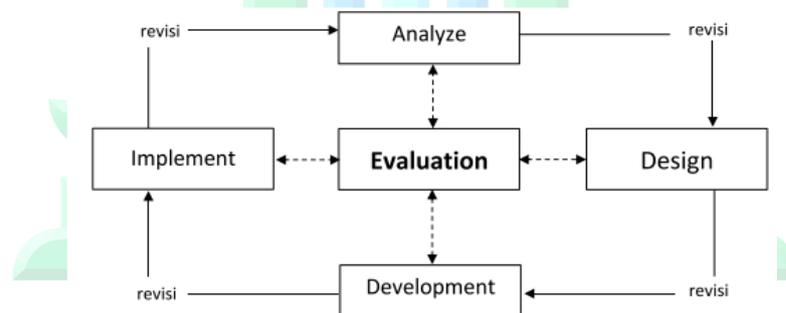
Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Istilah ADDIE diperkenalkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran

⁴⁴ Khairul Amali, Yenni Kurniawati, Zulhiddah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Journal of Natural Science and Integration*, Vol.2, No.2 (2019); 191-202. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>

manusia. Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungannya.⁴⁵

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.⁴⁶ Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelima tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Secara teknis terdapat lima tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *artificial intelligence* (AI) dan *canva* pada

⁴⁵ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “ Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.1 (2021); 28-37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>

⁴⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 69

materi keragaman suku budaya yang sesuai dengan model ADDIE. Pada penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut :

a) *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahapan menganalisis perlunya pengembangan produk berupa media baru serta menganalisis kelayakan maupun syarat-syarat pengembangan suatu produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua analisis yaitu :

1. Analisis kinerja (*performance analysis*)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi di MI Al-Hidayah Jember terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Melalui kegiatan observasi, guru di MI Al-Hidayah Mangli Jember sebagian besar menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan rasa bosan dan menurunnya semangat peserta didik dalam pembelajaran.⁴⁷

2. Analisis kebutuhan (*need analysis*)

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui proses wawancara, diketahui bahwa

⁴⁷ Hasil Obervasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

guru kelas IIIA hanya menggunakan media gambar atau poster pada saat pembelajaran PPKN terutama materi keragaman suku budaya. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat karena sudah sering melakukan proses pembelajaran menggunakan media gambar saja.⁴⁸ Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan berbasis teknologi.

b) Design (Desain)

Tahap kedua yaitu merancang (mendesain produk). Pada media pembelajaran ini langkah merancang dilihat dari segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, proses merancang diawali dengan menyusun materi pembelajaran keragaman suku budaya di Indonesia yang meliputi keragaman suku, tarian dan makanan khas. Kemudian dilakukan pembuatan karakter animasi dan menggerakkan karakter animasi menggunakan teknologi AI. Selain itu, dilakukan pula rekaman suara materi dan pemilihan berbagai komponen yang akan dirangkai menjadi satu pada tahap pengembangan media.

c) Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media. Adapun tahap-tahap yang dilakukan

⁴⁸ Hasil Wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

peneliti dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva adalah:

1. Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan merangkai menjadi satu berbagai komponen yang telah disiapkan pada tahap rancangan. Media pembelajaran akan dibuat menjadi 11 *slide* yang terdiri dari 7 menu utama.
2. Melakukan penilaian media pembelajaran menggunakan angket uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli media dan ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini adalah dosen UIN KHAS Jember yang berkompeten di bidangnya. Sedangkan ahli pembelajaran ialah guru kelas IIIA selaku guru pembelajaran PPKN.

d) *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, dilakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Proses implementasi dilakukan dengan mengujicobakan pada skala kecil dan skala besar yang melibatkan peserta didik kelas IIIA.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva perlu dievaluasi berdasarkan tahap implementasi. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan

media melalui respon peserta didik. Dilakukan pula revisi akhir produk berdasarkan saran dan masukan dari para validator.⁴⁹

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan produk media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva yang dihasilkan untuk dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan validasi dengan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran PPKN (pendidik) yang berkompeten dalam pengembangan media. Pelaksanaan uji kelayakan media yang dikembangkan akan dilaksanakan dengan cara menyerahkan media yang sudah jadi, kemudian validator akan memberikan penilaian mengenai layak atau tidaknya media tersebut.

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi dan satu ahli pembelajaran PPKN yang dalam penelitian ini oleh guru di MI Al-Hidayah Mangli Jember yang dapat melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dihasilkan. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan kemudian menjadi dasar untuk dapat melakukan revisi.

⁴⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science+Business Media, 2009), 2

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru pembelajaran PPKN dan peserta didik kelas IIIA di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Objek dari penelitian ini adalah kevalidan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah data kuantitatif (numerik) dan data kualitatif (deskriptif) yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif (numerik) merupakan angka-angka validasi yang diperoleh dari validator yakni tim ahli dan guru. Adapun data kualitatif (deskriptif) berupa komentar, saran dan masukan yang diberikan oleh validator saat validasi selama proses uji coba produk media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.⁵⁰ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

a) Observasi

Obervasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan

⁵⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 24

terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.⁵¹ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru dan peserta didik.

b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.⁵² Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) atau wawancara tidak terstruktur. Adapun pertimbangan dari penggunaan metode wawancara dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan bersifat fleksibel sehingga pertanyaan dapat lebih mudah diajukan dan lebih objektif. Wawancara ini juga dilakukan dengan berhadapan langsung antara peneliti dengan guru kelas IIIA di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Dengan ini dapat terjadi interaksi yang lebih akrab dan secara keseluruhan nampak lebih komunikatif.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada informan atau subjek penelitian tetapi

⁵¹ Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 104

⁵² Fatoni, 105

mencari data yang berupa buku, catatan, surat kabar, majalah, transkrip, dan dokumen-dokumen lainnya yang berguna bagi sumber data dan informasi yang sukar diperoleh untuk menambah dan memperluas pengetahuan tentang topik yang diteliti.⁵³ Dengan teknik dokumentasi ini diharapkan dapat memberikan informasi secara akurat sehingga menambahkan kredibilitas penelitian.

d) Angket (Kuesioner)

Angket atau kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (validasi ahli materi, validasi ahli media) serta angket respon dari guru dan peserta didik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih serta digunakan oleh peneliti didalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah.⁵⁵

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar/angket validasi (kelayakan) media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva pada materi keragaman suku budaya. Validator terdiri dari

⁵³ Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 183

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

⁵⁵ Ridwan, *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah Swasta* (Bandung: Alfabeta, 2004), 137

ahli materi, ahli media serta lembar/angket uji penggunaan pada guru dan peserta didik.

a) Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi dari penilaian ahli materi terhadap penyajian materi pada media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva pada materi keragaman suku budaya. Validator ahli materi merupakan salah satu dosen UIN KHAS Jember. Validator dipilih karena merupakan seorang pengajar mata kuliah pembelajaran PPKN SD/MI sehingga telah dianggap kompeten. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi ahli materi yaitu :

Tabel 3.1
Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Kelayakan isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Materi disampaikan secara lengkap dan jelas 3. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran 4. Keakuratan isi dan gambar pada media 5. Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran 6. Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap 7. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan isi materi 8. Kunci jawaban yang disajikan telah

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
		benar
2.	Kelayakan penyajian	9. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 10. Materi disajikan secara sistematis 11. Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema
3.	Kemudahan pemahaman materi	12. Materi yang disajikan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran
4.	Penilaian kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan fakta dunia nyata 14. Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b) Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi dari penilaian ahli media terhadap kesesuaian dan kemenarikan media untuk pembelajaran. Validator ahli materi merupakan salah satu dosen UIN KHAS Jember. Validator dipilih karena merupakan seorang pengajar mata kuliah media pembelajaran sehingga telah dianggap kompeten dalam hal tersebut. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi ahli materi yaitu :

Tabel 3.2
Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran audiovisual didesain secara menarik

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
		2. Tampilan dan desain media rapi 3. Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi 4. Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai
2.	Kesesuaian	5. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, teks dan warna dalam media pembelajaran 6. Kesesuaian tata letak pola desain yang digunakan 7. Kesesuaian gambar dan suara dalam media pembelajaran 8. Kesesuaian pemilihan animasi, tata letak animasi, dan penempatan animasi 9. Kesesuaian warna pada media pembelajaran 10. Kesesuaian pemilihan efek suara yang digunakan 11. Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan teknologi masa kini
3.	Kelayakan penyajian	12. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak 13. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif) 14. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien 15. Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.

c) Instrumen Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran Oleh Guru

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi uji penggunaan dari guru mengenai kualitas dan kelayakan media. Lembar/angket validasi akan diberikan kepada guru yang mengajar pembelajaran khususnya materi keragaman suku budaya di kelas IIIA di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi uji penggunaan yaitu :

Tabel 3.3
Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Efektif dan Efisien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian materi menggunakan media sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran 2. Penyajian materi lengkap dan jelas 3. Penyajian materi secara sistematis 4. Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami 5. Media yang dikembangkan bersifat interaktif dan pembelajaran menjadi aktif menyenangkan 6. Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap dan jelas 7. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran 8. Kunci jawaban yang disajikan telah benar 9. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien 10. Media yang dikembangkan dapat membangun pemahaman peserta didik 11. Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
		kehidupan sehari-hari
2.	Kreatif	12. Media pembelajaran sudah sesuai dengan fungsi media (membantu dalam pembelajaran) 13. Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah 14. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif 15. Keterbaruan media pembelajaran
3.	Menarik	16. Tampilan media didesain secara menarik dan rapi 17. Warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik 18. Kesesuaian gambar dan suara pada media pembelajaran 19. Kesesuaian pemilihan tata letak dan penempatan karakter animasi.

d) Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen ini berisi pertanyaan terkait penggunaan media kepada peserta didik. Pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan minat dalam penggunaan media, kemenarikan penggunaan media, dan sebagainya. Instrumen ini digunakan untuk mampu menyelesaikan penilaian media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti. Lembar/angket ini dibagikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 3.4
Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Tampilan dan penyajian media	1. Tampilan media pembelajaran sangat menarik 2. Materi pelajaran yang disampaikan dalam media jelas 3. Media ini sangat mudah digunakan di sekolah atau di rumah
2.	Kemudahan pemahaman	4. Media ini memudahkan untuk memahami materi pelajaran
3.	Minat belajar	5. Media pembelajaran ini membuat tertarik untuk belajar 6. Media pembelajaran tidak membuat bosan dalam pembelajaran 7. Dengan menggunakan media ini pembelajaran terasa menyenangkan 8. Media pembelajaran ini membuat bersemangat dalam belajar

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut rincian tentang teknik analisis kualitatif dan kuantitatif :

a) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh saran, kritik dan masukan dari tim validator serta dari guru yang kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan media.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan uji validitas media dan respon peserta didik menggunakan angket. Data dikumpulkan dari alat berupa angket validasi meliputi ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik menggunakan Skala Likert. Ada lima item penilaian pada Skala Likert yaitu :⁵⁶

Tabel 3.5
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif
4	Setuju/Sering/Positif
3	Ragu-Ragu/Kadang-Kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, cetakan ke-5. (Bandung: Alfabeta, 2022), 166.

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :⁵⁷

Tabel 3.6
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
0%-20%	Sangat Tidak Valid (Layak)
21%-40%	Kurang Valid (Layak)
41%-60%	Cukup Valid (Layak)
61%-80%	Valid (Layak)
81%-100%	Sangat Valid (Layak)

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan sangat layak. Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan *review* kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁷ Riduwan, 15

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember merupakan sekolah berakreditasi B yang terletak di Jalan Ottoiskandardinata 177 Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur.⁵⁸ Kegiatan belajar mengajar di madrasah ini dimulai dari hari senin sampai hari sabtu pada pukul 07.00 – 12.40 WIB. Madrasah ini memiliki visi yaitu terwujudnya sumber daya yang berakhlak mulia berdasarkan imtaq dan iptek, berprestasi, berbudaya, dan terampil. Adapun misi dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember yaitu :

- a) Meningkatkan minat dan baca tulis Al-Qur'an
- b) Mampu bersaing dalam bidang Pendidikan dan Olahraga
- c) Membangun kerja sama yang harmonis antar warga sekolah
- d) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien
- e) Mewujudkan lulusan yang berakhlak mulia, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani, kreatif dan kompetitif

⁵⁸ Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember", 07 Februari 2024

- f) Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses pembelajaran sesuai standar
- g) Mewujudkan manajemen sekolah yang efektif dan efisien
- h) Mewujudkan standar penilaian sesuai Standar Kompetensi Lulusan

Madrasah ini memiliki beberapa pembiasaan unggulan dalam mewujudkan visi dan misinya, antara lain pembiasaan sholat dhuha berjamaah, kegiatan mengaji sebelum sholat dhuha, dan kegiatan mengaji sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.⁵⁹

2. Data Tenaga Pendidik

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember memiliki pendidik dan tenaga kependidikan yang berjumlah 7 orang laki-laki dan 14 perempuan dengan rincian status 18 GTY, 1 PNS dan 2 Karyawan. Adapun pendidik selaku wali kelas IIIA yakni Ibu Risanatih Maulida Putri merupakan lulusan UIN KHAS Jember pada tahun 2024 dan mulai mengajar di MI Al-Hidayah pada tahun 2023.

3. Data Peserta Didik

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember pada tahun ajaran 2023/2024 memiliki 429 orang peserta didik dengan rincian 219 peserta

⁵⁹ Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember", 07 Februari 2024

didik laki-laki dan 210 peserta didik perempuan. Adapun jumlah peserta didik kelas IIIA yakni sebanyak 22 orang.

Tabel 4.1
Daftar Nama-Nama Peserta Didik Kelas IIIA

No.	Nama Peserta Didik	L/P
1.	Achmad Abizar Az Zaynuri	L
2.	Adiba Khanza Al Fairuzah	P
3.	Ahmad Alfian Alfarizi	L
4.	Ahmad Fawwaz Anwari	L
5.	Akbar Nur Rohman	L
6.	Alfiana Putri Ayunda	P
7.	Ameera Sarah Dzikrina	P
8.	Arin Jinan Daroha	P
9.	Askanaira Dzakiyyah Heluna	P
10.	Aulia Fajrin Rahmawati	P
11.	Aulia Izzatun Nisa	P
12.	Aulia Ula Rhasida Tsary	P
13.	Azka Rifqi Miftahuddin	L
14.	Azzura Salisah Sabrina Putri	P
15.	Briyano Ramadhan Alfrtitz Wahyudi	L
16.	Chumairoh Ika Anggraeni	P
17.	Dafa Ikhwan Zhafif	L
18.	Dastan Tajusa Qais	L
19.	Dicky Abdillah Aufan	L
20.	Fachri Hatta Affandi	L
21.	Farrell Al Ghozali	L
22.	Maulidia Zainiyah	P

Peserta didik kelas IIIA yang berjumlah 22 orang dengan rincian 11 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan.

Saat proses pembelajaran dikelas, secara umum keseluruhan peserta didik kelas IIIA merupakan peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun demikian, pada menjelang siang hari saat guru menerangkan materi hanya menggunakan media buku penunjang peserta

didik akan mengalami kebosanan dan semangat belajar yang menurun saat proses pembelajaran.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember cukup memadai. Diantaranya ruang kelas yang berjumlah 15 kelas yang sesuai dengan jumlah rombel, 1 kantor guru dan ruang kepala sekolah, 1 ruang baca, 7 toilet siswa dan 1 toilet guru, 1 kantin, 1 gudang dan tempat parkir. Selain itu, terdapat pula fasilitas berupa proyektor dan *speaker active* yang mendukung proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di kelas IIIA antara lain bangku dan kursi sebanyak 22 buah, 1 meja guru dan 2 kursi, 1 papan tulis, dan 1 kipas angin.

B. Penyajian Data Uji Coba

Hasil analisis dari kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan oleh peneliti ialah menghasilkan media penunjang pembelajaran materi keragaman suku budaya berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Validator dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi dan pendidik mata pelajaran PPKN. Responden dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IIIA di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan telah menghasilkan produk media pembelajaran

audiovisual interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva materi keragaman suku budaya yang valid (layak). Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan sebagai berikut :

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi di MI Al-Hidayah Mangli Jember yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran PPKN selama ini.

Dalam tahap ini, peneliti mencermati kurikulum yang digunakan dalam lembaga tersebut khususnya di kelas IIIA, yaitu kurikulum 2013. Peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui suasana pembelajaran di dalam kelas dan media pembelajaran yang sering digunakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 Februari 2024, secara umum peserta didik kelas IIIA mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, hanya ada beberapa peserta didik yang aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru juga hanya menggunakan media papan tulis dan buku pada saat

pembelajaran. Selain itu, guru mengajarkan materi secara teoritis sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung.⁶⁰

b) Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas IIIA untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan untuk materi yang tengah dipelajari saat ini yaitu materi keragaman suku budaya dan sikap bersatu sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IIIA yaitu Ibu Risanatih pada tanggal 7 Februari 2024, dapat diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku tematik dan gambar/poster pada saat pembelajaran PPKN.⁶¹ Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis teknologi berupa *Artificial Intelligence* (AI) dan *Canva* yang dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran. Media tersebut akan dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas III yang menyukai gambar, warna-warna dan suara yang menarik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis terkait Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada materi keragaman suku budaya. Berikut

⁶⁰ Hasil Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

⁶¹ Hasil Wawancara dengan Risanatih di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

merupakan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran dari materi keragaman suku budaya dan sikap Bersatu.

Tabel 4.2
Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3. 4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	3.4.1 Menganalisis keragaman suku budaya di Indonesia terutama keragaman suku, tarian dan makanan khas di Indonesia. (C4-HOTS)
2.	4. 4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	4.4.1 Menyajikan suku asal dan makanan khas daerah masing-masing. (P5-HOTS) 4.4.2 Menyajikan perilaku bersatu yang sesuai dengan keragaman suku budaya di lingkungan sekitar. (P5-HOTS)

Tabel 4.3
Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menganalisis keragaman suku budaya di Indonesia terutama keragaman suku, tarian dan makanan khas di Indonesia. (C4-HOTS, Mengamati-Saintifik)
2.	Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menyajikan suku asal dan makanan khas daerahnya masing-masing. (P5-HOTS, Mengamati-Saintifik)

3.	Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menyajikan perilaku bersatu yang sesuai dengan keragaman suku budaya di Indonesia. (P5-HOTS, Critical Thinking-4C)
----	--

Dalam tujuan pembelajaran terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik kelas IIIA selama proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, yakni peserta didik harus mampu menganalisis dan mengidentifikasi suku asalnya masing-masing beserta makanan khas yang ada di daerahnya. Peserta didik juga harus mampu menganalisis dan mengaplikasikan sikap bersatu dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan keragaman suku budaya, yakni memiliki sikap toleransi, saling menghargai sesama teman, tidak boleh membeda-bedakan teman dan sebagainya.

2. Design (Desain)

Tahap kedua yaitu merancang (mendesain) pembuatan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva materi keragaman suku budaya. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

a) Penyusunan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan ditetapkan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif

berbasis AI dan Canva yang akan dikembangkan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi keragaman suku budaya yang mencakup keragaman suku bangsa, tarian daerah dan makanan khas dari pulau Sumatra (Suku Aceh, Minangkabau, Melayu), Jawa (Suku Sunda, Jawa, Madura) Bali (Suku Bali Aga), Nusa Tenggara Barat (Suku Sasak), Nusa Tenggara Timur (Suku Abui), Papua (Suku Asmat, Dani), Maluku (Suku Ternate, Tidore), Sulawesi (Suku Makassar, Bugis) hingga Kalimantan (Suku Dayak, Banjar) serta materi sikap bersatu yang sesuai dengan keragaman.

b) Pembuatan Karakter Animasi, Pemilihan Komponen-Komponen, dan Rancangan Awal Media

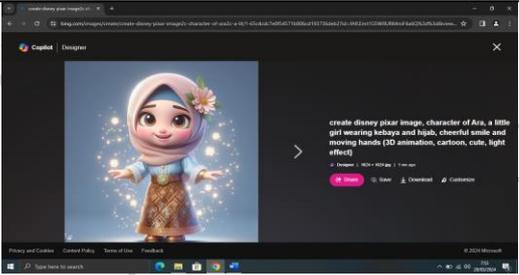
Pada tahap ini, peneliti membuat karakter animasi menggunakan program AI *Bing Image Creator AI* dan mengubah gambar karakter animasi menjadi video bergerak menggunakan

program AI *Pika Labs AI*. Selain itu, peneliti memilih gambar yang cocok dengan isi materi seperti gambar tarian daerah dan makanan khas. Peneliti juga akan menambahkan fitur rekaman suara untuk materi dan musik latar untuk menggugah ketertarikan peserta didik dalam menyimak media pembelajaran.

Pada tahap awal merancang media, peneliti akan memilih berbagai komponen yang diperlukan dalam mengembangkan media. Berbagai komponen diantaranya materi, karakter animasi,

template, gambar, suara dan video pendek. Semua komponen digabung dan didesain menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 4.4
Komponen dan rancangan awal media pembelajaran

	<p>Gambar-gambar tarian daerah yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.</p>
	<p>Gambar - gambar makanan khas yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.</p>
	<p>Pembuatan karakter animasi di <i>Bing Image Creator AI</i>.</p>
	<p>Mengubah gambar karakter animasi menjadi video bergerak menggunakan <i>Pika Labs AI</i>.</p>

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan dan pengembangan media berdasarkan tahapan desain atau rancangan media. Kemudian produk media yang telah selesai dibuat akan diuji kevalidannya. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva adalah:

- a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan dan penyempurnaan berdasarkan rancangan awal media. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada proses rancangan akan dirangkai menjadi satu menggunakan aplikasi Canva. Adapun langkah-langkah pembuatan media sebagai berikut :⁶²

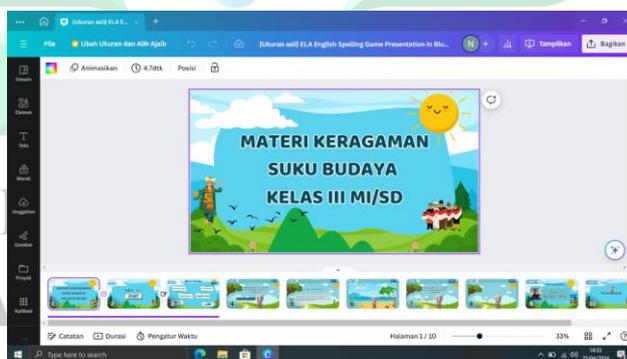
- 1) Pembuatan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dapat diunduh di *play store* atau dapat dibuka melalui *web browser* dengan mengunjungi alat <https://www.canva.com>. Kemudian *log in* di aplikasi Canva menggunakan akun Google atau akun lainnya yang tersedia di aplikasi Canva.

⁶² Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva...", 79-96



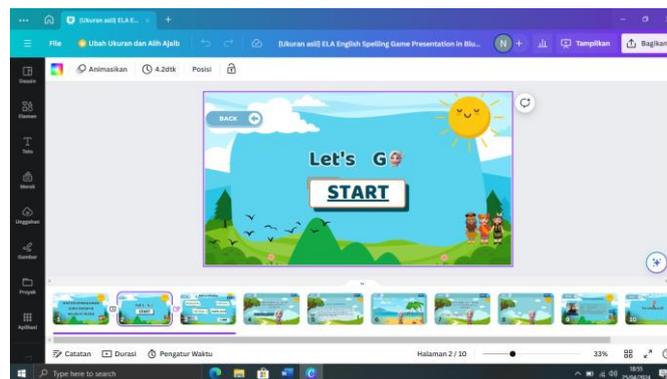
Gambar 4.1
Tampilan menu utama pada Canva

- 2) Setelah masuk pada aplikasi Canva, peneliti memilih *template* yang menarik pada menu presentasi. Setelah menemukan *template*, peneliti mengubah tulisan judul yang ada pada *template* menjadi tulisan judul yang sesuai yaitu Materi Keragaman Suku Budaya Kelas III MI/SD. Peneliti memilih jenis teks, warna dan memposisikan tulisan judul sesuai keinginan.



Gambar 4.2
Tampilan judul media pada Canva

- 3) Pada *slide* berikutnya, peneliti membuat halaman *start*. Tulisan “*start*” dapat di klik apabila pengguna ingin mulai menggunakan media.



Gambar 4.3
Tampilan *start* pada media

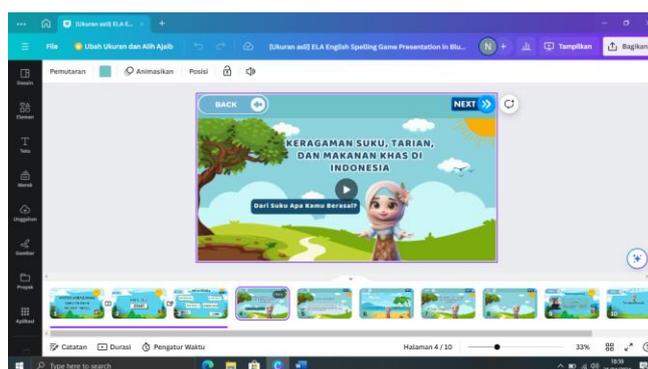
- 4) Untuk menampilkan bagian-bagian yang ada pada media, maka peneliti membuat *slide* menu utama. Bagian-bagian tersebut diantaranya apersepsi, tujuan pembelajaran, materi keragaman, materi sikap bersatu, evaluasi dan profil pengembang. Untuk membuka bagian yang diinginkan, pengguna media dapat mengklik bagian-bagian yang ada pada menu utama.



Gambar 4.4
Tampilan menu utama pada media

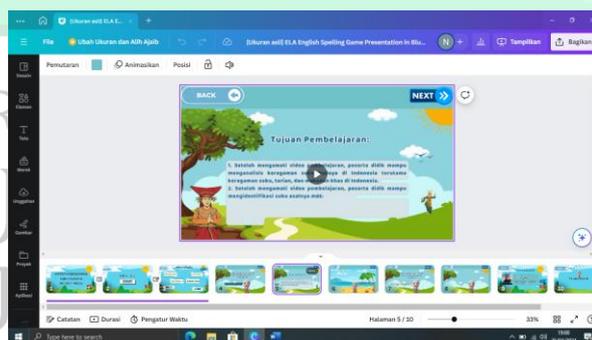
- 5) Pada *slide* berikutnya, peneliti membuat *slide* apersepsi. Pada *slide* apersepsi, terdapat video perkenalan dari karakter animasi yang bernama “Hana”. Selain perkenalan, karakter “Hana” juga

menanyakan pertanyaan interaktif kepada peserta didik mengenai suku asal masing-masing peserta didik. Video apersepsi tersebut sebelumnya dibuat oleh peneliti pada aplikasi Canva, kemudian diletakkan pada *slide* apersepsi.



Gambar 4.5
Tampilan *slide* apersepsi pada media

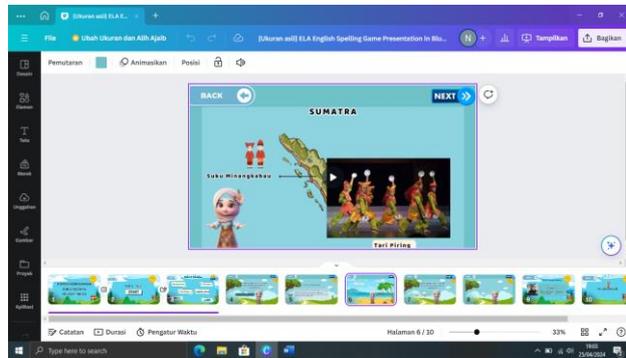
- 6) Setelah *slide* apersepsi, peneliti membuat *slide* tujuan pembelajaran. Pada *slide* ini akan menampilkan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan media.



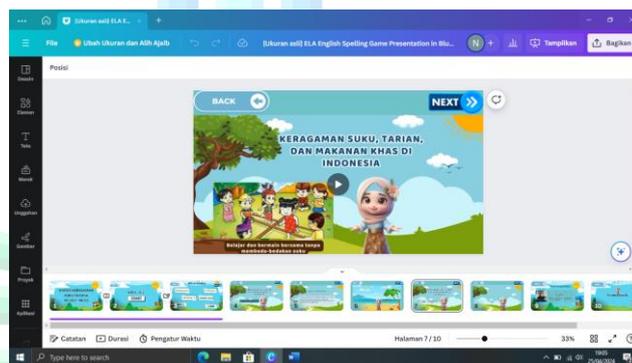
Gambar 4.6
Tampilan *slide* tujuan pembelajaran pada media

- 7) Tahap selanjutnya, peneliti membuat *slide* materi. Ada dua *slide* materi, yaitu materi keragaman suku, tarian, makanan khas dan materi sikap bersatu. Di masing-masing kedua *slide* tersebut terdapat

video materi keragaman suku, tarian, makanan khas dan materi sikap bersatu yang dijabarkan oleh karakter animasi “Hana”.

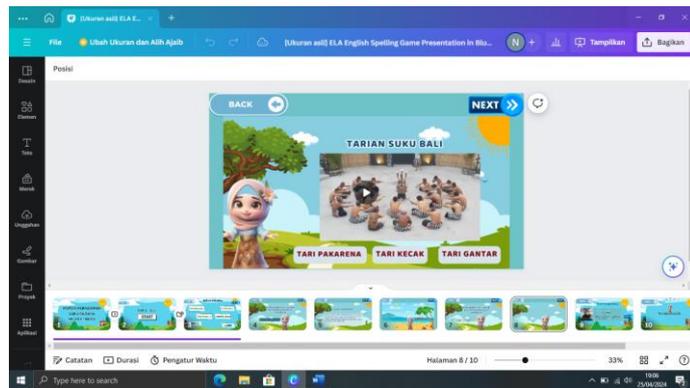


Gambar 4.7
Tampilan *slide* materi keragaman pada media



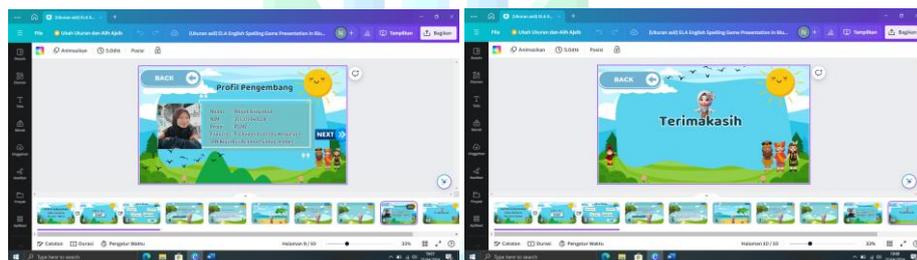
Gambar 4.8
Tampilan *slide* materi sikap bersatu pada media

- 8) Untuk mengukur pemahaman peserta didik, peneliti membuat *slide* evaluasi. Pada *slide* evaluasi, karakter animasi akan mengajak peserta didik untuk menjawab pertanyaan berdasarkan gambar dan video pendek yang ditampilkan. Jawaban dari pertanyaan akan langsung muncul pada *slide*.



Gambar 4.9
Tampilan *slide* evaluasi pada media

- 9) Tahap terakhir, peneliti membuat *slide* profil peneliti dan ucapan terimakasih sebagai penutup pada media.



Gambar 4.10
Tampilan *slide* profil pengembang dan penutup pada media

- b. Validasi Produk Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva

Pada proses validasi produk terdapat 3 validator yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk media dari masing-masing validator :

1) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd. selaku dosen mata kuliah media pembelajaran yang ahli di bidang teknologi pendidikan pada tanggal 14 Maret 2024. Paparan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva melalui lembar validasi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5
Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Skor	
		x	skor maks
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	4	5
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	4	5
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif)	4	5
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak mudah rusak	5	5
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik	4	5
6.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak dan warna teks dalam pembelajaran	4	5
7.	Kesesuaian gambar dan suara dalam media pembelajaran	4	5
8.	Kesesuaian pemilihan, tata letak dan penempatan karakter animasi	4	5
9.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran	4	5
10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai	4	5
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3	5
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan	4	5

	sesuai		
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai	5	5
14.	Desain media rapi	4	5
15.	Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan teknologi	5	5
Jumlah		62	75
Presentase		83%	
Kategori		Sangat Valid (Layak)	

Sedangkan komentar dan saran perbaikan dari Ibu Dr. Dwi Puspitarini S.S.,MPd selaku validator ahli media akan dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Komentar	Saran Perbaikan
1.	Menu utama perlu diubah tata letaknya	Tata letak menu utama sesuaikan dengan kronologi pembelajaran (bukan acak)
2.	Pemilihan gambar animasi dan warna	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih gambar dan animasi yang tidak memecah belah perhatian peserta didik - Gambar <i>background</i> disesuaikan dengan materi supaya makna yang disampaikan sesuai dengan medianya - Perhatikan makna dari masing-masing pilihan gambar
3.	Kualitas suara/ audio kurang bagus	Kualitas atau teknik suara perlu diperbaiki

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang telah diberikan oleh ahli media pada tabel 4.6, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva sudah layak digunakan dengan revisi memperhatikan pilihan *background* gambar dan animasi agar tidak memecah belah perhatian peserta didik dan memperbaiki kualitas suara pada media. Namun, apabila

dilihat pada tabel 4.5 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 83%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva ini sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I selaku dosen mata kuliah pembelajaran PPKN SD/MI pada tanggal 15 Maret 2024. Paparan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva melalui angket disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.7
Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor	
		X	skor maks
1.	Materi yang disampaikan dalam media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	5	5
2.	Materi disampaikan secara lengkap dan jelas	4	5
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran	5	5
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media	4	5
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	4	5
6.	Materi disampaikan secara sistematis	5	5
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik	4	5
8.	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan fakta dunia nyata	4	5
9.	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema	5	5
10.	Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap	4	5

11.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar	4	5
12.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi	5	5
13.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran	4	5
14.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	5	5
Jumlah		62	70
Presentase		88%	
Kategori		Sangat Valid (Layak)	

Sedangkan komentar dan saran perbaikan dari Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I selaku validator ahli materi akan dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Komentar	Saran Perbaikan
1.	Kualitas suara tidak bagus	Diperbaiki lagi kualitas suara dan cara menyampaikan materi agar materi dapat dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang telah diberikan oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva sudah layak digunakan dengan revisi memperbaiki kualitas suara pada penyampaian materi sehingga materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Namun demikian, apabila dilihat pada tabel 4.7 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 88%.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva ini sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh pendidik yaitu guru pembelajaran PPKN sekaligus selaku guru kelas IIIA di MI Al-Hidayah Mangli Jember Ibu Risanatih Maulida Putri pada tanggal 22 Maret 2024. Paparan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva melalui angket disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.9
Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Skor	
		x	skor maks
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4	5
2.	Materi disampaikan secara lengkap dan jelas	4	5
3.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami	5	5
4.	Materi disampaikan secara sistematis	4	5
5.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan	4	5
6.	Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap dan jelas	4	5
7.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
8.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi	4	5
9.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar	4	5
10.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	4	5
11.	Media yang dikembangkan dapat membangun pemahaman peserta didik	4	5

12.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	4	5
13.	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media	4	5
14.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	4	5
15.	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif	4	5
16.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik dan rapi	4	5
17.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran	4	5
18.	Kesesuaian gambar dan suara pada media pembelajaran	4	5
19.	Kesesuaian pemilihan, tata letak dan penempatan karakter animasi	4	5
20.	Keterbaruan media pembelajaran	5	5
Jumlah		81	100
Presentase		81%	
Kategori		Sangat Valid (Layak)	

Sedangkan komentar dan saran perbaikan dari Ibu Risanatih Maulida Putri selaku validator ahli pembelajaran akan dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.10
Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No.	Komentar	Saran Perbaikan
1.	Pemilihan karakter animasi	Usahakan ada tambahan karakter animasi anak laki-laki
2.	Akses media	Usahakan media dapat diakses secara <i>online</i>

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran (pendidik), dapat diketahui bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva

sudah layak digunakan dengan revisi pemilihan karakter animasi, yaitu menambahkan karakter animasi anak laki-laki. Namun demikian, apabila dilihat pada tabel 4.9 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 81%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva ini sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Implementasi adalah proses uji coba produk pengembangan berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva. Produk media yang telah dinyatakan layak oleh para validator kemudian akan diterapkan pada proses pembelajaran. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui suasana pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penerapan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva. Media ini diterapkan secara langsung kepada peserta didik kelas IIIA pada saat pembelajaran tema 5 subtema 1 materi keragaman suku budaya dan sikap bersatu di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Proses implementasi mulai dilakukan pada tanggal 22 Maret 2024 melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Selama proses implementasi, peserta didik menyimak media dengan baik. Peserta didik juga melakukan partisipasi aktif dalam pembelajaran melalui interaksi dengan media.



Gambar 4.11
Proses menyampaikan materi yang akan dipelajari

Pada gambar 4.11, proses penelitian diawali dengan peneliti membuka pembelajaran, mengecek kehadiran peserta didik dan menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari hari ini yaitu Tema 5 materi keragaman suku budaya dan sikap bersatu.



Gambar 4.12
Proses implementasi media

Pada gambar 4.12, peneliti memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan. Implementasi media dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah. Peserta didik menyimak materi pada media pembelajaran

dengan baik dan merespon instruksi dari karakter animasi yang ada pada media.



Gambar 4.13
Proses implementasi media

Pada gambar 4.13, peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke sesuai instruksi dari karakter animasi yang ada pada media. Selain itu, peserta didik juga secara aktif menjawab berbagai pertanyaan dari karakter animasi yang ada pada media. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik berinteraksi dengan media dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media melalui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan. Hasil respon

peserta didik diperoleh dari data angket yang diberikan oleh peneliti setelah proses pengimplementasian media.



Gambar 4.14
Proses pengisian angket oleh peserta didik

C. Analisis Data

1) Analisis kelayakan

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh 3 validator, diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran PPKN. Validator media oleh Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd. selaku dosen mata kuliah media pembelajaran di UIN KHAS Jember. Validator materi oleh Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I selaku dosen mata kuliah pembelajaran PPKN SD/MI di UIN KHAS Jember. Validasi ahli pembelajaran yaitu Ibu Risanatih Maulida Putri selaku guru kelas IIIA di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.11
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator media	83%	Sangat valid
2.	Validator materi	88%	Sangat valid
3.	Validator pembelajaran	81%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		84%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 84%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang telah disarankan oleh para validator.

Komentar dan saran perbaikan terhadap pada lembar validasi kevalidan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva ini akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi agar media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan canva menjadi lebih baik untuk pengimplementasian selanjutnya.

2) Analisis respon peserta didik

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang telah dinyatakan layak akan diuji cobakan secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil kepada 11 orang peserta didik. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan memilih secara random 11 orang peserta didik yang berada di kelas IIIA. Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan lembar angket respon kepada 11 orang peserta didik tersebut. Angket terdiri dari delapan pernyataan dengan lima opsi pilihan. Analisis angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.12
Analisis respon peserta didik skala kecil

Data Hasil Uji Respon Skala Kecil									
Responden	Butir Kriteria								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
X ₁	4	5	3	4	5	5	4	3	33
X ₂	5	3	5	4	5	5	4	4	35
X ₃	4	3	5	5	4	5	3	4	33
X ₄	3	5	4	5	5	5	5	3	35
X ₅	4	3	5	4	5	4	3	5	33
X ₆	3	4	3	5	5	4	4	5	33
X ₇	4	5	5	4	3	4	3	4	32
X ₈	4	5	4	5	3	4	5	4	34
X ₉	5	5	4	4	5	3	5	4	35
X ₁₀	5	5	5	5	4	3	4	4	35
X ₁₁	4	3	5	4	2	4	2	4	28
Jumlah	45	46	48	49	46	46	46	44	370

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

$$P = \frac{370}{440} \times 100\% = 84\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil pada tabel 4.12, diketahui bahwa media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan nilai presentase sebesar 84% kategori sangat valid (layak) pada uji coba skala kecil, maka media dapat diuji cobakan dalam uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas IIIA Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember dengan melibatkan 22 orang peserta didik. Proses uji coba skala besar dilakukan dengan peserta didik akan mengamati dan berinteraksi dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan. Setelah uji coba, peneliti akan membagikan lembar angket respon kepada 22 orang peserta didik kelas IIIA tersebut. Analisis angket respon peserta didik pada uji coba skala besar akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.13
Analisis respon peserta didik skala besar

Data Hasil Uji Respon Skala Besar									
Responden	Butir Kriteria								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	
X ₁	5	5	5	5	4	5	4	5	38
X ₂	4	5	5	4	3	4	5	5	35
X ₃	4	3	5	4	4	5	4	5	34
X ₄	4	3	5	4	3	5	4	5	33
X ₅	5	4	5	5	5	4	4	5	37
X ₆	5	5	5	5	5	5	5	4	39
X ₇	5	5	5	5	5	5	5	5	40
X ₈	5	5	5	5	5	5	5	5	40
X ₉	5	5	4	5	5	4	4	5	37
X ₁₀	4	5	3	5	5	5	4	3	34
X ₁₁	4	3	4	5	4	3	4	5	32
X ₁₂	4	5	3	4	5	5	4	3	33
X ₁₃	5	3	5	4	5	5	4	4	35
X ₁₄	4	3	5	4	2	4	2	4	28
X ₁₅	5	5	5	5	4	3	4	4	35
X ₁₆	5	5	4	4	5	3	5	4	35
X ₁₇	4	3	5	5	4	5	3	4	33
X ₁₈	3	5	4	5	5	5	5	3	35
X ₁₉	4	3	5	4	5	4	3	5	33
X ₂₀	3	4	3	5	5	4	4	5	33
X ₂₁	4	5	5	4	3	4	3	4	32
X ₂₂	4	5	4	5	3	4	5	4	34
Jumlah	95	94	96	101	94	96	90	96	765

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{765}{880} \times 100\% = 87\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 4.13, diperoleh nilai presentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan merespon secara positif media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran PPKN khususnya materi keragaman suku budaya dan sikap bersatu.

D. Revisi Produk

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang telah dikembangkan dan telah divalidasi selanjutnya akan dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari para validator untuk menyempurnakan hasil akhir media. Sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada lembar validasi, media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva ini telah selesai diperbaiki. Perbaikan media meliputi beberapa aspek diantaranya segi tampilan, tata letak, suara, animasi dan sebagainya. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi pada produk media.

Tabel 4.14
Perbedaan media sebelum dan sesudah revisi

Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dan Canva		
No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Gambar pada <i>background</i> kurang sesuai dengan materi.</p>	 <p>Menambahkan gambar rumah adat pada <i>background</i> agar sesuai dengan materi.</p>
2.	 <p>Banyak gambar dan animasi yang memecah belah fokus.</p>	 <p>Memilih gambar dan animasi yang sesuai.</p>
3.	 <p>Tata letak menu utama tidak sesuai dengan kronologi pembelajaran (acak)</p>	 <p>Mengubah tata letak menu utama agar sesuai dengan kronologi pembelajaran</p>

4.	 <p>Kurang karakter animasi anak laki-laki</p>	 <p>Menambahkan karakter animasi anak laki-laki</p>
----	---	---

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva serta buku panduannya dapat diakses melalui : <https://bit.ly/3wSyb6t>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pengajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁶³ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting agar dapat menggugah minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman suku budaya di kelas III. Dengan adanya media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva ini, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja baik secara *offline* maupun *online*. Selain itu, media ini membantu peserta didik agar tidak mudah bosan dan ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun kajian produk yang telah direvisi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

⁶³ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2021), 144

1. Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru kelas IIIA di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember hanya menggunakan media gambar/poster untuk pembelajaran PPKN. Hal ini menyebabkan kebosanan dan menurunnya semangat belajar peserta didik selama dikelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran berupa media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dapat menarik perhatian dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶⁴

Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva adalah media pembelajaran yang berbentuk *slide* interaktif yang dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar terjadi komunikasi dua arah dan terjadi timbal balik aktif antara media dan peserta didik serta proses pembuatannya menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan aplikasi Canva. Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

⁶⁴ Hasil Observasi dan Wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024

Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap *analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember pada tanggal 7 Februari 2024 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar mengajar, kurikulum yang digunakan, jumlah peserta didik kelas IIIA, metode pembelajaran, dan kendala-kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran. Selain itu, peneliti menganalisis KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran yang berkaitan dengan materi keragaman suku budaya.

Tahap kedua yaitu tahap *design* (perancangan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran berupa keragaman suku budaya dari pulau Sumatera, Jawa, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Papua, Maluku, Sulawesi, Kalimantan dan materi sikap bersatu. Kemudian peneliti merancang karakter animasi menggunakan program AI berupa *Bing Image Creator AI* dan membuat karakter animasi menjadi bergerak menggunakan program AI *Pika Labs AI*. Selain itu dalam proses perancangan, peneliti memilih gambar yang cocok dengan isi materi seperti gambar tarian daerah dan makanan khas. Peneliti juga melakukan rekaman suara untuk materi dan memilih musik

latar untuk menggugah ketertarikan peserta didik dalam menyimak media pembelajaran. Setelah berbagai komponen media telah dipilih, peneliti melakukan *upgrade* pada aplikasi Canva agar dapat diakses secara premium.

Tahap selanjutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji validasi kepada para validator. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan video interaktif bagian apersepsi, materi dan evaluasi untuk diletakkan pada *slide*. Pembuatan dilakukan di aplikasi Canva dengan merangkai menjadi satu berbagai komponen yang telah dipersiapkan, termasuk karakter animasi. Kemudian, peneliti akan mengembangkan 11 *slide* yang terdiri dari *slide* judul, *slide* tombol *start*, *slide* menu utama, *slide* video apersepsi, *slide* tujuan pembelajaran, *slide* video materi, *slide* evaluasi, *slide* profil pengembang dan *slide* penutup. Pengembangan *slide* dilakukan di aplikasi Canva yang telah premium. Setelah media selesai dikembangkan maka akan dilakukan uji validasi kepada tiga validator yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (pendidik).

Tahap keempat adalah tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap ini, produk media yang telah dibuat serta telah diuji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran akan diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penerapan produk media akan dilakukan di kelas IIIA MI Al-Hidayah Jember dengan jumlah total 22

peserta didik. Penerapan dilakukan menggunakan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dengan melibatkan 11 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 22 orang peserta didik kelas IIIA.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media berdasarkan proses uji coba dan hasil respon peserta didik yang diperoleh dari data angket.

2. Kelayakan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis AI dan Canva

Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva ini telah melewati proses validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran PPKN sebelum dilakukan uji coba pada kelas IIIA Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Validasi dari ahli media menunjukkan presentase sebesar 83%, kemudian validasi dari ahli materi sebesar 88%, dan terakhir validasi dari ahli pembelajaran PPKN sebesar 81%. Hasil keseluruhan validasi media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva menunjukkan presentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil menunjukkan presentase hasil angket respon peserta didik sebesar 84%. Dilanjutkan dengan uji coba skala besar menunjukkan presentase hasil angket respon peserta didik sebesar 87%. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik

tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik memberikan respon yang positif pada saat media ini diterapkan. Hal ini dapat terlihat pada interaksi peserta didik dengan media dan partisipasi aktif peserta didik saat proses pembelajaran.

3. Perbandingan Penelitian Sekarang dengan Penelitian Sebelumnya

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Suri (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019” adalah media yang dihasilkan pada penelitian tersebut hanya berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan menu utama yang mencakup peta konsep, tujuan pembelajaran, materi, info biologi, dan kesimpulan (tidak mencakup apersepsi interaktif dan evaluasi). Sedangkan penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media *powerpoint* interaktif berbasis *artificial intelligence* (AI) dan Canva dengan menu utama yang mencakup apersepsi interaktif, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi, profil pengembang, dan penutup yang dipandu oleh karakter animasi.

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa

Sekolah Dasar” adalah media yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif diam (terdapat gambar dan audio namun tidak terdapat video) yang berbasis canva. 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 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.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva diantaranya sebagai berikut :

- a) Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva dapat menjadi inovasi baru bagi pendidik sebagai alat bantu pengajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

- b) Media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi oleh peserta didik dan media diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya kelas III dapat digunakan oleh semua lembaga pendidikan dan pengajaran yang relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya di Kabupaten Jember dan seluruh Indonesia. Namun pada penerapannya harus memperhatikan analisis kebutuhan peserta didik agar media dapat berguna secara efektif dan efisien.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a) Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat mengembangkan dengan materi pembelajaran lain sehingga materi pada media dapat lebih beragam.
- b) Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan karakter animasi yang menarik dan gambar-gambar yang beragam sehingga media menjadi lebih bervariasi.

- c) Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan fitur-fitur menarik lainnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- d) Penelitian hanya dilakukan pada kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember akan lebih baik jika peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dikelas dan sekolah yang berbeda.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dilakukan menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu (a) *Analysis* (Analisis). Peneliti melakukan analisis kinerja untuk mengetahui garis besar permasalahan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember terutama penggunaan media pembelajaran dan analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (b) *Design* (Desain). Peneliti merancang media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva sebelum melakukan proses pembuatan yang meliputi pembuatan karakter animasi di program AI, menggerakkan karakter animasi di program AI, memilih berbagai komponen seperti

gambar, audio, musik dan melakukan rekaman suara materi. (c) *Development* (Pengembangan). Peneliti melakukan proses pembuatan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva berdasarkan tahap rancangan dengan merangkai berbagai komponen menjadi satu pada aplikasi Canva serta melakukan proses validasi produk kepada validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran dengan memberikan lembar angket uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. (d) *Implementation* (Penerapan). Proses penerapan media dilakukan di Madrasah Ibtidayah Al-Hidayah Mangli Jember dengan melibatkan 22 orang peserta didik kelas IIIA melalui dua perbandingan skala, yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. (e) *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini, peneliti mengetahui keberhasilan pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva berdasarkan hasil uji validitas dan hasil angket respon peserta didik.

2. Kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis AI dan Canva yang dikembangkan sangat layak (valid) berdasarkan hasil uji validitas oleh 3 validator dan hasil angket respon peserta didik kelas IIIA. Hasil validasi oleh para validator memperoleh rata-rata presentase 84% kategori sangat valid dengan rincian 83% hasil validasi dari ahli media, 88% hasil validasi dari ahli materi, dan 81% hasil validasi dari ahli pembelajaran (guru kelas IIIA). Adapun hasil angket uji respon peserta didik pada skala kecil memperoleh presentase sebesar 84% dan memperoleh 87% pada uji skala besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, Shinta dan Rina Rahmi. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD”. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 1, (2022): 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4il.6267>
- Akmal, Helmi dan Heri Susanto. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas”, *Jurnal Historia*. Vol.6, No.2 (2018); 197-206. <http://dx.doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>
- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati dan Zulhiddah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Journal of Natural Science and Integration*, Vol.2, No.2 (2019); 191-202. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Anggraini, Hilda dan Isnawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. *Jurnal Bioedu: Berkala Dimlah Pendidikan Biologi*, Vol. 12, No. 3, (2023): 801-812. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- BPS Daring. *Statistik Sosial Budaya*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media, 2009.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Fatoni, Abdurrahman. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fauzi, Imron. *Etika Profesi Keguruan*. Jember: IAIN Jember Press, 2018.
- Fadhila, Nadiya Rayhan dan Farida S. “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*, Vol.7, No.1, (2024); 631-646. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/10075>

- Fricticarani, Ade, Amalia Hayati, Ramdani, Irva Hoirunisa, Gina Mutiara Rosdalina. "Strategi Pendidikan untuk Sukses di Era Teknologi 5.0". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No.1 (2023): 56-68. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI>
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press, 2019.
- Hidayat, Fitria dan Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.1 (2021): 28-37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>
- Kamila, Zahra dan Kowiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 07, No. 1, (2022): 72-83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7il.1663>
- KBBI Daring. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019*. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*, cetakan ke-8. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. *Tafsir Ringkas dan Lengkap Kemenag RI*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Lubis, M. Sobron Yamin. "Implementasi *Artificial Intelligence* Pada System Manufaktur Terpadu" *Jurnal Semnastek UISU*, (2021): 1-7. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/download/4134/2966>
- Mahmud. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Maisaroh, Febi Indah. "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di SDN Utama 2 Tarakan". Skripsi Universitas Borneo Tarakan, 2022. <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT09-02-2022-160638.pdf>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A.B. "Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan". *Adi Bisnis Digital Interdisiplin*

Jurnal, Vol.3, No.2 (2022); 41-55.
<https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>

Meriyati. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press, 2015.

Nurkholis. “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”. *Jurnal Kependidikan*, Vol.1, No.1 (2013): 24-44.
<https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>

Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1 (2023): 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Pelangi, Garis. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”. *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol.8, No.2 (2020): 79-96.
<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan

Priyanto, Ach.Arif. “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Terintegrasi Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP Ainul Yaqin Ajung Kaliwates”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/6794/1/FILE%20BARU%SKRIPSI%ARIF.pdf>

Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Ridwan. *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah Swasta*. Bandung: Alfabeta, 2004.

Sembiring, N.B., Hendryan Winata, & Sri Kusnasari. “Pengelompokan Prestasi Siswa Menggunakan Algoritma K-Means”. *Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma*, Vol.1, No.1 (2022): 31-40.
<https://ojs.trigunadharna.ac.id/index.php/jsi>

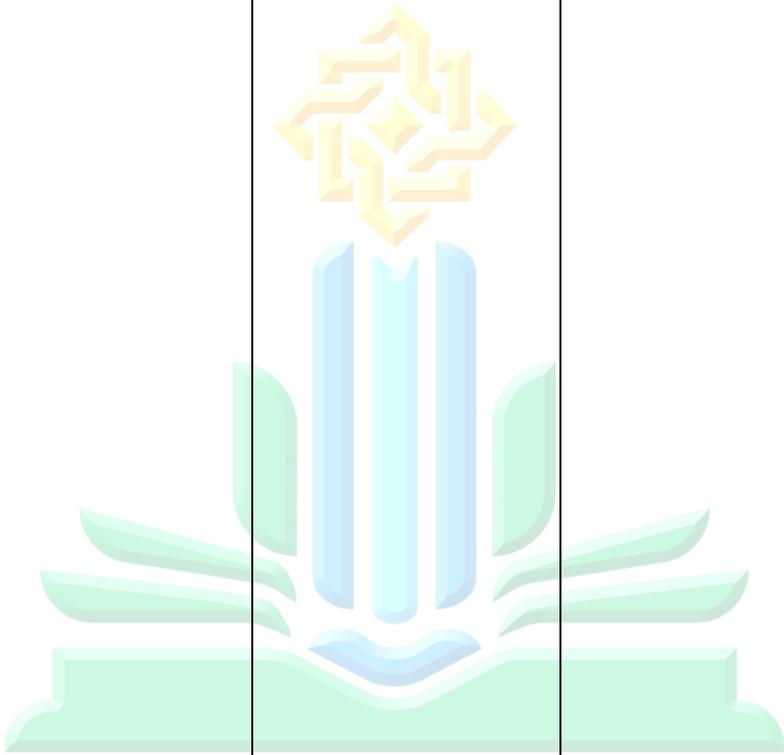
Soekamto, Soejono. *Sosiologi Sesuatu Pengantar*. Jakarta; Rajawali Press, 2012.

- Sufyan, A.Q. dan Abdul Ghofur. "Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik". *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1 (2022): 62-71. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6531>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, cetakan ke-5. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Pedagogia, 2011.
- Suri, Fatimah. "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019". Skripsi, Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2019. <https://repository.uir.ac.id/7261/1/156510153.pdf>
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata, 2021.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Yanti, Rachma Dwi, M. Hisban Thaha dan Mirnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD". *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1, (2022): 81-95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6357>
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2018.

LAMPIRAN 1

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN CANVA PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III MI AL-HIDAYAH	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana desain pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III MI Al-Hidayah Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif berbasis AI dan Canva pada materi keragaman suku budaya di kelas III MI Al-Hidayah Jember? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audiovisual Interaktif 2. AI dan Canva 3. Materi Keragaman Suku Budaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media audiovisual gerak berupa PPT yang didalamnya terdapat video animasi 2. Program yang digunakan untuk membuat media audiovisual interaktif 3. Media pembelajaran materi keragaman suku budaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angket Responden peserta didik kelas III 2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan : Buku, Artikel Jurnal, Skripsi 5. Validasi angket : a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Guru materi keragaman suku budaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian <i>Research and Development (RnD)</i> 2. Model Penelitian dan Pengembangan : ADDIE 3. Teknik Pengumpulan Data : a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Instrumen Pengumpulan Data : a. Angket validasi ahli materi b. Angket validasi ahli media c. Angket validasi ahli pembelajaran (guru) d. Angket respon peserta didik kelas IIIA

<p>JEMBER</p>				<p>5. Teknik Analisis Data : Analisis data menggunakan Skala Likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data hasil angket validasi yaitu :</p> $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p>P = Angka presentase data angket $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh N = Jumlah skor maksimum</p>
---------------	--	--	--	---

LAMPIRAN 2

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Najah Istiqomah
NIM : 201101040028
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III MI Al-Hidayah Jember**” adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 29 April 2024

Saya yang menyatakan



Najah Istiqomah
201101040028

LAMPIRAN 3

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5938/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Hidayah

Jl. Otto Iskandardinata No. 177, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040028

Nama : NAJAH ISTIQOMAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai; Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III MI Al-Hidayah Jember; selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Maret 2024

Dekan,

Ket. Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LAMPIRAN 4

JURNAL PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL INTERAKTIF
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DAN CANVA PADA MATERI
KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI KELAS III MI AL-HIDAYAH JEMBER**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 07 Februari 2024	Observasi dan wawancara salah satu guru di MI Al-Hidayah pra-penelitian.	Risanatih Maulida Putri	
2.	Kamis, 21 Maret 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada pihak sekolah MI Al-Hidayah	Robby Hidayat Hasan, S.Pd.	
3.	Jum'at, 22 Maret 2024	Validasi oleh ahli pengguna (Guru Mata Pelajaran)	Risanatih Maulida Putri	
4.	Sabtu, 23 Maret 2024	Uji respon peserta didik skala kecil	11 peserta didik	
5.	Senin, 25 Maret 2024	Uji respon peserta didik skala besar	22 peserta didik	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD
J E M B E

Jember, 25 Maret 2024
Kepala MI Al-Hidayah
NSM :
111.233.090.137
AL HIDAYAH
TERAKREDITASI
MANCANA

Robby Hidayat Hasan, S.Pd
NPK. 7862340032070

LAMPIRAN 5

SURAT SELESAI PENELITIAN



Y AYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH
 Status Terakreditasi B NSM : 111235090137
 JL. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli Telp. 0331 5103928 Jember
 Email : mialhidayah177@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN****Nomer : 0644/PP.001/MI/III/2024**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama.Lengkap : Robby Hidayat Hasan, S.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates
 Unit Kerja : MI AL HIDAYAH

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : NAJAH ISTIQOMAH
 NIM : 201101040028
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)
 Jenjang : Sarjana

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di MI Al-Hidayah Mangli Jember terhitung selama 1 Minggu untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) Dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III Mi Al-Hidayah Jember”**. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Jember, 27 Maret 2024
 Kepala Madrasah
ROBBY HIDAYAT HASAN S.Pd

LAMPIRAN 6

RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli Jember
Kelas/Semester : III (Tiga)/II (Genap)
Tema 5 : Cuaca
Subtema 1 : Keadaan Cuaca
Pembelajaran : 4
Alokasi Waktu : 1 JP

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

PPKN

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	3.4.1 Menganalisis keragaman suku budaya di Indonesia terutama keragaman suku, tarian dan makanan khas di Indonesia. (C4-HOTS)
2.	4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di	4.4.1 Menyajikan suku asal dan makanan khas daerah masing-masing.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 5. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai suku asli masing-masing peserta didik. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati dan berinteraksi dengan media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva yang disajikan oleh guru (TPACK, Interaktif) 2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke sesuai dengan arahan yang terdapat dalam media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva. (Nasionalisme) 3. Peserta didik bersama guru menganalisis keragaman suku, tarian dan makanan khas daerah yang terdapat dalam media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva. 4. Peserta didik bersama guru menganalisis sikap bersatu yang terdapat dalam media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva 5. Peserta didik menjawab soal evaluasi secara langsung pada media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva. 6. Peserta didik menyajikan suku dan makanan khas daerah masing-masing serta contoh sikap bersatu di buku tulis. 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik melakukan 	5 menit

lingkungan sekitar.	(P5-HOTS) 4.4.2 Menyajikan perilaku bersatu yang sesuai dengan keragaman suku budaya di lingkungan sekitar. (P5-HOTS)
---------------------	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menganalisis keragaman suku budaya di Indonesia terutama keragaman suku, tarian dan makanan khas di Indonesia. **(C4-HOTS, Mengamati-Saintifik)**
2. Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menyajikan suku asal dan makanan khas daerahnya masing-masing. **(P5-HOTS, Mengamati-Saintifik)**
3. Setelah mengamati media pembelajaran yang disajikan, peserta didik mampu menyajikan perilaku bersatu yang sesuai dengan keragaman suku budaya di Indonesia. **(P5-HOTS, Critical Thinking-4C)**

❖ Karakter peserta didik yang diharapkan :

Religius

Nasionalisme

Berani

Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi 1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing. (Religius) 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran peserta didik. (Integritas dan Kemandirian) Apersepsi	10 menit

	refleksi : a) Apa saja yang telah dipelajari hari ini? b) Bagaimana perasaan peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva yang disajikan? 2. Guru membagikan angket respon kepada peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing kemudian mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.	
--	--	--

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik & TPACK
2. Model : *Contextual Learning*
3. Teknik : *Example Non Example*
4. Metode : Pengamatan, diskusi, tanya jawab, penugasan

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Terpadu Tema 5 : *Cuaca* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Tema 5 : *Cuaca* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis AI dan Canva
4. Proyektor dan Laptop

G. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keragaman Suku Budaya (Keragaman suku, tarian dan makanan khas daerah)
2. Sikap Bersatu (Saling menghormati, toleransi, tidak membeda-bedakan teman)

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Penilaian pengetahuan (kognitif)	Tes	Tes Tertulis
Penilaian sikap (afektif)	Observasi	Observasi
Penilaian keterampilan (psikomotorik)	Observasi	Produk

❖ Remedial dan Pengayaan

Bentuk kegiatan pembelajaran remedial antara lain :

- 1) Pembelajaran ulang
- 2) Bimbingan perorangan
- 3) Belajar kelompok

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan ataupun pendalaman materi :

- 1) Meringkas buku-buku referensi
- 2) Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.

Mengetahui,

Jember, 22 Maret 2024

Guru Wali Kelas IIIA

Peneliti


Risanatih Maulida Putri


Najah Istiqomah



LAMPIRAN 7

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
(UJI COBA SKALA KECIL)**

Nama Madrasah : MI Al-Hidayah Mangli Jember

Kelas : 3A

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1.	Achmad Abizar Az Zaynuri	L	√
2.	Farrell Al Ghozali	L	√
3.	Dicky Abdillah AUFAN	L	√
4.	Fachri Hatta Affandi	L	√
5.	Ahmad Alfian Alfarizi	L	√
6.	Ahmad Fawwaz Anwari	L	√
7.	Aulia Fajrin Rahmawati	P	√
8.	Arin Jinan Daroha	P	√
9.	Ameera Sarah Dzikrina	P	√
10.	Aulia Ula Rhasida Tsary	P	√
11.	Maulidia Zainiyah	P	√

LAMPIRAN 8

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
(UJI COBA SKALA BESAR)**

Nama Madrasah : MI Al-Hidayah Mangli Jember

Kelas : 3A

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1.	Alfiana Putri Ayunda	P	√
2.	Dastan Tajusa Qais	L	√
3.	Dafa Ikhwan Zhafif	L	√
4.	Azka Rifqi Miftahudin	L	√
5.	Chumairoh Ika Anggraeni	P	√
6.	Askanaira Dzakiyyah Heluna	P	√
7.	Aulia Izzatun Nisa	P	√
8.	Adiba Khanza Al Fairuzah	P	√
9.	Azzura Salisah Sabrina Putri	P	√
10.	Akbar Nur Rohman	L	√
11.	Briyano Ramadhan Alfritzi Wahyudi	L	√
12.	Maulidia Zainiyah	P	√
13.	Achmad Abizar Az Zaynuri	L	√
14.	Farrell Al Ghozali	L	√
15.	Dicky Abdillah Aufan	L	√
16.	Fachri Hatta Affandi	L	√
17.	Ahmad Alfian Alfarizi	L	√
18.	Ahmad Fawwaz Anwari	L	√
19.	Aulia Fajrin Rahmawati	P	√
20.	Arin Jinan Daroha	P	√
21.	Ameera Sarah Dzikrina	P	√
22.	Aulia Ula Rhasida Tsary	P	√

LAMPIRAN 9

VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III MI Al-Hidayah Jember.

Produk Media : Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva

Peneliti : Najah Istiqomah

Ahli Media : Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *PPKN materi keragaman suku budaya berupa audiovisual interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Canva* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

- 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu-Ragu
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.				✓	
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif).				✓	
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak mudah rusak.					✓
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik.				✓	
6.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak dan warna teks dalam media pembelajaran.				✓	
7.	Kesesuaian gambar dan suara dalam media pembelajaran.				✓	
8.	Kesesuaian pemilihan, tata letak, dan penempatan karakter animasi.				✓	
9.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran.				✓	
10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.				✓	
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.			✓		
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.				✓	
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.					✓
14.	Desain media rapi.				✓	
15.	Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan teknologi.					✓

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Menu utama perlu rearrange!	Arrange sesuai teknologi pembelajaran (bukan acak)
2.	Perhatikan Animasi	Pilih yang tidak malah menaruh perhatian siswa.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

- Perhatikan komposisi warna, dan kesetiaan cetak.
... Ada warna harmonis ada warna kontras.
- Background disesuaikan dengan materi supaya
... ~~ada~~ warna yang kontras sesuai dg redanya.
- Perhatikan "makna" dari nomor @ jelaskan
... gambar.
- Kualitas suara / audio kurang bagus.
... (kualitas teknik) perlu diperbaiki.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 14 Maret 2024.

Ahli Media

[Signature]
Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.

LAMPIRAN 10

VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III MI Al-Hidayah Jember

Mata Pelajaran : PPKN (Materi Keragaman Suku Budaya)

Peneliti : Najah Istiqomah

Ahli Materi : Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *PPKN materi keragaman suku budaya berupa audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-Ragu

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan dalam media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					✓
2.	Materi disampaikan secara lengkap dan jelas.				✓	
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran.					✓
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media.				✓	
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.				✓	
6.	Materi disampaikan secara sistematis.					✓
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik.				✓	
8.	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan fakta dunia nyata.				✓	
9.	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema.					✓
10.	Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap.				✓	
11.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar.				✓	
12.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.					✓
13.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.				✓	
14.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.					✓

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
①	Grafik tidak terdapat	
②	Ditambahkan cara menggunakan...	

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember,

15 Maret 2023,

Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD
JEMBER
UJUMULATI APKF
NIP. 198512092015031002

LAMPIRAN 11

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN PPKN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dan Canva Pada Materi Keragaman Suku Budaya Di Kelas III MI Al-Hidayah Jember.

Mata Pelajaran : PPKN (Materi Keragaman Suku Budaya)

Peneliti : Najah Istiqomah

Nama Guru : Risanatih Maulida Putri

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran PPKN terhadap kelayakan media pembelajaran *PPKN materi keragaman suku budaya berupa audiovisual interaktif berbasis AI dan Canva* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

- 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu-Ragu
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				✓	
2	Materi disampaikan secara lengkap dan jelas				✓	
3	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.				✓	
4	Materi disampaikan secara sistematis.				✓	
5	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan.				✓	
6	Cakupan evaluasi diberikan secara lengkap dan jelas.				✓	
7	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
8	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.				✓	
9	Kunci jawaban yang disajikan telah benar				✓	
10	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
11	Media yang dikembangkan dapat membangun pemahaman peserta didik.				✓	
12	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.				✓	
13	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media.				✓	
14	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
15	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.				✓	
16	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik dan rapi.				✓	
17	Kesesuaian warna pada media pembelajaran				✓	
18	Kesesuaian gambar dan suara pada media pembelajaran.				✓	
19	Kesesuaian pemilihan, tata letak dan penempatan karakter animasi.				✓	
20	Keterbaruan media pembelajaran.					✓

B. Perbaiki Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

- Usahakan ada tambahan animasi anak laki-laki
- Usahakan bisa diakses secara online

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 23 Maret 2024.

Guru Pembelajaran PPKN



Pisanatih Maulida Putri

LAMPIRAN 12

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK SKALA KECIL

**LEMBAR ANKGET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA**

Nama : A. Fahri hatta @ apandi
Kelas : 3A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran PPKN dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media (video animasi) karena sangat menarik.			✓		
2.	Materi pelajaran yang disampaikan dalam media (video animasi) ini jelas.					✓
3.	Media (video animasi) memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran.				✓	
4.	Media (video animasi) tidak membuat saya bosan dalam belajar.					✓
5.	Media (video animasi) membuat saya tertarik untuk belajar.					✓
6.	Belajar menggunakan media (video animasi) terasa menyenangkan.		✓			✓
7.	Media (video animasi) membuat saya bersemangat dalam belajar					✓
8.	Media (video animasi) sangat mudah digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah.			✓		

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA**

Nama : Aulia...wala...R...T...
Kelas : II^A.....

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran PPKN dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media (video animasi) karena sangat menarik.					✓
2.	Materi pelajaran yang disampaikan dalam media (video animasi) ini jelas.					✓
3.	Media (video animasi) memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran.					✓
4.	Media (video animasi) tidak membuat saya bosan dalam belajar.					✓
5.	Media (video animasi) membuat saya tertarik untuk belajar.				✓	
6.	Belajar menggunakan media (video animasi) terasa menyenangkan.			✓		
7.	Media (video animasi) membuat saya bersemangat dalam belajar				✓	
8.	Media (video animasi) sangat mudah digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah.				✓	

LAMPIRAN 13

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK SKALA BESAR

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA**

Nama : Aulia Izzatun Nisa.....
Kelas : ..3a.....

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran PPKN dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media (video animasi) karena sangat menarik.					✓
2.	Materi pelajaran yang disampaikan dalam media (video animasi) ini jelas.					✓
3.	Media (video animasi) memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran.					✓
4.	Media (video animasi) tidak membuat saya bosan dalam belajar.					✓
5.	Media (video animasi) membuat saya tertarik untuk belajar.					✓
6.	Belajar menggunakan media (video animasi) terasa menyenangkan.					✓
7.	Media (video animasi) membuat saya bersemangat dalam belajar					✓
8.	Media (video animasi) sangat mudah digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah.					✓

**LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA**

Nama : V. Dastan...tajusa...0919

Kelas : 3A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran PPKN dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media (video animasi) karena sangat menarik.				✓	
2.	Materi pelajaran yang disampaikan dalam media (video animasi) ini jelas.					✓
3.	Media (video animasi) memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran.					✓
4.	Media (video animasi) tidak membuat saya bosan dalam belajar.				✓	
5.	Media (video animasi) membuat saya tertarik untuk belajar.			✓		
6.	Belajar menggunakan media (video animasi) terasa menyenangkan.				✓	
7.	Media (video animasi) membuat saya bersemangat dalam belajar					✓
8.	Media (video animasi) sangat mudah digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah.					✓

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA AUDIOVISUAL INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA**

Nama : Askaniira D. H. (kandza)

Kelas : 3A. (III.A)

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran PPKN dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai tampilan yang ada dalam media (video animasi) karena sangat menarik.					✓
2.	Materi pelajaran yang disampaikan dalam media (video animasi) ini jelas.					✓
3.	Media (video animasi) memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran.					✓
4.	Media (video animasi) tidak membuat saya bosan dalam belajar.					✓
5.	Media (video animasi) membuat saya tertarik untuk belajar.					✓
6.	Belajar menggunakan media (video animasi) terasa menyenangkan.					✓
7.	Media (video animasi) membuat saya bersemangat dalam belajar					✓
8.	Media (video animasi) sangat mudah digunakan untuk belajar di sekolah atau di rumah.				✓	

LAMPIRAN 14

MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS AI DAN CANVA





BACK

Tujuan
Pembelajaran :

1. Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik mampu menganalisis keragaman suku budaya di Indonesia terutama keragaman suku, tarian, dan makanan khas di Indonesia.
2. Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik mampu mengidentifikasi suku asalnya masing-masing.
3. Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik mampu menyajikan perilaku yang sesuai dengan keragaman suku budaya di Indonesia.

NEXT

BACK 

SUMATERA

Suku Minangkabau 



NEXT 

Rendang

BACK 

**KERAGAMAN SUKU, TARIAN,
DAN MAKANAN KHAS DI
INDONESIA**



Belajar dan bermain bersama tanpa membeda-bedakan suku

NEXT 

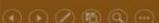
BACK 

Ayo
Mengerjakan!

SOAL EVALUASI



NEXT 





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI



LAMPIRAN 15

DOKUMENTASI PENELITIAN



RIWAYAT HIDUP



Data Diri

Nama : Najah Istiqomah
 NIM : 201101040028
 Tempat, Tanggal Lahir : Pengastulan, 15 Agustus 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN KHAS Jember
 Alamat : Banjar Dinas Kauman, Desa Pengastulan,
 Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, Provinsi
 Bali.
 Alamat *e-mail* : najaistiqomah@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Denpasar	2006-2008
MI Al-Huda	2008-2014
MTsN 2 Buleleng	2014-2017
MAN Buleleng	2017-2020
UIN KHAS Jember	2020-2024