

Pengembangan Media Pembelajaran Game Tebak Gambar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang

Rani Dwi Utami¹, Ahmad Calam², Yusrizal³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti,

²Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

Corresponding E-mail: ranidwiutami5@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 10, 2025

Revised September 18, 2025

Accepted September 20, 2025

Keywords:

Development of Learning Media, Picture Guessing Game, Canva, Learning Outcomes, Elementary School.

ABSTRACT

Education plays a very important role in producing a high-quality generation that not only has academic skills but also good character and moral values. The purpose of this study is to determine the feasibility of using Canva-based picture guessing games as a learning medium to improve student learning outcomes in the subject of ethnic and religious diversity in grade IV at SD Negeri 058107 Sei Dendang. This study employs a research and development (R&D) approach. The research findings indicate that the development of Canva-based educational media in the form of a picture guessing game is deemed suitable for use as an educational tool. This medium captures students' attention, is interactive, and can present material visually, thereby facilitating understanding of the concept of ethnic and religious diversity. Therefore, schools are encouraged to provide adequate facilities and infrastructure, such as digital devices and internet access, to ensure the optimal implementation of technology-based media in educational activities.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 10, 2025

Revised September 18, 2025

Accepted September 20, 2025

Keywords:

Pengembangan Media Pembelajaran, Game Tebak Gambar, Canva, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi yang berkualitas, yang tidak hanya memiliki keterampilan akademik, tetapi juga karakter dan nilai-nilai moral yang baik. Tujuan Penelitian untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Game Tebak Gambar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). hasil penelitian menunjukkan Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam bentuk game tebak gambar dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini menarik perhatian siswa, bersifat interaktif, dan mampu menyajikan materi secara visual sehingga memudahkan pemahaman konsep keragaman suku bangsa dan agama. Oleh karena itu, Sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet, agar penggunaan media berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Rani Dwi Utami

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

E-mail: ranidwiutami5@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi yang berkualitas, yang tidak hanya memiliki keterampilan akademik, tetapi juga karakter dan nilai-nilai moral yang baik. Pendidikan dasar adalah fondasi yang mendasari perkembangan seluruh aspek kehidupan anak, termasuk intelektual, sosial, dan emosional. Di Indonesia, pendidikan dasar memiliki posisi strategis dalam membentuk dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan anak-anak. Sebagai tahap awal dalam pembentukan wawasan, pemahaman, serta perilaku sosial anak, sekolah dasar memegang peran yang sangat penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan yang lebih kompleks di masa depan. Oleh karena itu, kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar harus terus ditingkatkan guna mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan globalisasi dan perkembangan zaman yang semakin dinamis (Pratama, 2022).

Pentingnya pendidikan dasar tidak dapat diragukan lagi, salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana mengubah proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menjadi sesuatu yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mengandalkan penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mencari

informasi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media yang menarik akan membuat siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi kesan bahwa belajar adalah kegiatan yang membosankan (Yuliana, 2023).

Media pembelajaran berbasis *game*, telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. *Game* dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui *game*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *game* adalah *canva*, sebuah *platform* desain grafis yang sangat populer. *Canva* menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk membuat desain yang menarik dan interaktif. Pengguna, termasuk guru, dapat membuat berbagai materi pembelajaran dalam bentuk gambar, infografis, bahkan *game* yang dapat memikat perhatian siswa. Penggunaan *canva* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan mudah, tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi (Canva, 2022; Taufik, 2021).

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Semester I, Kurikulum Merdeka materi pelajaran di kelas IV SD, khususnya yang membahas keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia, siswa seringkali



merasa kurang tertarik atau kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan karena mereka masih belajar dari buku pelajaran atau mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat siswa mudah bosan dan tidak memahami materi. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan agar mereka lebih memahami keberagaman yang ada di Indonesia (Yuliana, 2023).

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat dalam mengikuti pelajaran. Mereka juga kesulitan dalam memahami konsep keragaman suku bangsa dan agama yang begitu kompleks dan luas. Materi tentang keragaman budaya dan agama ini seharusnya ditanamkan sejak dini untuk membangun sikap toleransi dan pengertian terhadap perbedaan. Tanpa pendekatan yang tepat, pembelajaran ini bisa berakhir dengan pemahaman yang dangkal. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Husna, 2021).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*. *Game* tebak gambar berbasis *canva* yang disesuaikan dengan materi keragaman suku bangsa dan agama dapat menjadi pilihan yang menarik dan efektif. Media ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan tentang keragaman budaya dan agama, tetapi juga melibatkan mereka dalam proses pembelajaran yang interaktif. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa dapat belajar sambil berkompetisi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka, serta memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Haryanto, 2022; Wahyuni, 2021).

Selain itu, penggunaan *game* edukasi juga memberikan kesempatan bagi

siswa untuk merasakan pencapaian dan membangun rasa percaya diri mereka. Siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam *game*, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan saat mereka berhasil memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis *game* ini dapat mengurangi tekanan yang seringkali ada dalam pembelajaran konvensional, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak terasa membebani siswa (Rizki, 2023).

Dengan mengembangkan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva*, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Melalui pendekatan ini, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami, dan siswa lebih tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar untuk materi keragaman suku bangsa dan agama, serta untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta membantu siswa memahami lebih dalam tentang keragaman suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia. Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku guru dan buku pelajaran siswa. 2) Kurangnya Pemahaman Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama. 3) Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama. Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas, jelas bahwa terdapat kebutuhan



mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva*, yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi tentang keragaman suku bangsa dan agama, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi dan pendekatan yang menyenangkan, diharapkan media ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan evaluasi efektivitas media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan agama, serta untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Tujuan penelitian ini dirumuskan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang, khususnya dalam materi keragaman suku bangsa dan agama. Tujuan penelitian ini secara rinci adalah sebagai berikut: 1) Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Game* Tebak Gambar Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. 2) Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Tebak Gambar Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pemanfaatan *game*

edukasi di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Secara praktis, bagi guru penelitian ini menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang interaktif dan menyenangkan, bagi siswa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri, bagi peneliti lain menjadi referensi dalam pengembangan media berbasis teknologi, bagi Dinas Pendidikan mendukung integrasi teknologi untuk peningkatan mutu pendidikan, dan bagi komite sekolah dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum maupun strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar menggunakan *canva* yang dapat diterapkan pada materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang.

Pendekatan R&D dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan, mengembangkan, serta menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui serangkaian tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sesuai dengan model ADDIE yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi (dalam hal ini *game* tebak gambar berbasis *canva*) untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran konvensional yang sering kali kurang mampu menarik minat dan



perhatian siswa. Dengan mengembangkan *game* yang interaktif dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi tetapi juga lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Dalam tahap pengujian dan implementasi, media pembelajaran akan diterapkan pada kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang untuk mengukur apakah media tersebut mampu memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan melalui tes dan observasi akan dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* dapat mengarah pada peningkatan yang signifikan dalam aspek tersebut.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis dan dapat diterapkan untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Model ini terdiri dari lima tahap yang saling berkesinambungan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dalam model ini memiliki tujuan dan proses yang mendalam untuk menciptakan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berikut adalah penjelasan masing-masing tahap dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini:

- a) *Analysis* (Analisis): Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi dan pemahaman terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui masalah yang ada

dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi keragaman suku bangsa dan agama. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis karakteristik siswa.

- b) *Design* (Perancangan): Desain konsep media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar dirancang untuk memastikan bahwa media tersebut mendukung tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.
- c) *Development* (Pengembangan): Pengembangan dilakukan dengan menggunakan *platform canva*, yang memungkinkan pembuatan *game* tebak gambar berbasis desain grafis (Hughes & Tuck, 2019). Pengembangan media dilakukan dengan memilih *template* yang sesuai dan menambahkan elemen visual yang mendukung materi yang diajarkan.
- d) *Implementation* (Implementasi): Pada tahap implementasi, penting untuk mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran, sejauh mana media tersebut dapat menarik perhatian siswa, dan apakah siswa merasa tertarik serta terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2017).
- e) *Evaluation* (Evaluasi): Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi mereka. Evaluasi dilakukan dengan instrumen tes hasil belajar, kuesioner motivasi, dan observasi.

Populasi dan Sampel

- 1) **Populasi**, Menurut P. Sugiyono, (2015), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas

objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang, yang berjumlah 40 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Populasi ini dipilih karena materi keragaman suku bangsa dan agama sangat penting untuk membantu siswa memahami keberagaman sosial dan budaya Indonesia, serta menumbuhkan rasa toleransi antar sesama.

- 2) **Sampel**, Sampel menurut P. Sugiyono, (2015) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil atau ditentukan berdasarkan karakteristik dan teknik tertentu. Untuk menarik sifat karakteristik populasi, suatu sampel harus benar – benar dapat mewakili populasinya. Menurut Arikunto (2017) mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10- 15% atau 15-25%. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik ini merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, yang dipilih dengan mempertimbangkan perbedaan dalam karakteristik siswa serta tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar terhadap hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan meliputi:

- a) **Tes Hasil Belajar**, Tes hasil belajar merupakan instrumen yang diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar untuk mengukur pemahaman dan pencapaian mereka terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Tes hasil belajar dapat berbentuk soal pilihan ganda, uraian, atau soal yang mengukur pemahaman mendalam terkait materi. Penilaian dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh siswa, dan hasil tes ini akan menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mereka. Menurut Arikunto (2017), tes hasil belajar merupakan salah satu cara yang paling sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tes ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar.
- b) **Lembar Observasi**, Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* tebak gambar berbasis *canva*. Observasi ini dilakukan oleh peneliti atau pengamat yang berada di dalam kelas untuk mencatat



reaksi, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi akan mencakup aspek-aspek seperti perhatian siswa, partisipasi dalam permainan, kolaborasi dengan teman sebaya, serta tingkat interaksi mereka dengan materi pembelajaran. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi langsung tentang sikap, perilaku, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi akan membantu peneliti menilai sejauh mana media *game* tebak gambar berbasis *canva* dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar yang dikembangkan menggunakan *canva*. Langkah-langkah tersebut meliputi:

- 1) Persiapan, Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang, serta materi yang akan diajarkan, yaitu keragaman suku bangsa dan agama. Peneliti juga mempersiapkan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar menggunakan *platform canva*. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan studi literatur untuk mendalami teori yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar.
- 2) Desain dan Pengembangan, Media Pembelajaran pada tahap ini, peneliti merancang dan mengembangkan *game* tebak gambar berbasis *canva* yang relevan dengan materi keragaman suku bangsa dan agama. Desain media ini mencakup pemilihan gambar, pembuatan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, serta memastikan bahwa alur permainan dapat berjalan dengan interaktif dan menarik bagi siswa. Setelah desain selesai, peneliti melakukan uji coba awal untuk memastikan kelayakan media dan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang dapat dihadapi selama implementasi.
- 3) Implementasi, Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. Pada tahap ini, siswa menggunakan media pembelajaran *game* tebak gambar dalam proses belajar mengajar. Selama implementasi, peneliti memberikan panduan kepada siswa tentang cara menggunakan media dan memastikan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Peneliti juga mengamati interaksi siswa dengan media pembelajaran untuk memperoleh data terkait partisipasi dan keterlibatan siswa.
- 4) Pengumpulan Data, Setelah implementasi, peneliti mengumpulkan data melalui beberapa instrumen yang telah disiapkan, yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama. Lembar observasi digunakan untuk mencatat partisipasi dan



keterlibatan siswa selama pembelajaran.

- 5) Analisis Data, Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji t untuk mengukur apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari tes hasil belajar, sedangkan uji t digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game*. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan dua instrumen utama, yaitu tes dan observasi. Setiap teknik ini memiliki tujuan spesifik untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut penjelasan rinci mengenai teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Tes Hasil Belajar, Tes hasil belajar diberikan kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *game* tebak gambar berbasis *canva*. Tes ini dirancang untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi keragaman suku bangsa dan agama, yang telah diajarkan menggunakan media tersebut. Tes terdiri dari soal-soal yang mengukur penguasaan materi serta

kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep yang telah diajarkan. Soal tes dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau uraian yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Tes ini dilaksanakan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa (Arikunto, 2017).

- 2) Observasi, Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa, interaksi dengan media pembelajaran, serta partisipasi mereka dalam kegiatan belajar yang menggunakan media *game* tebak gambar. Selama observasi, peneliti mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan media, apakah mereka terlihat antusias, dan sejauh mana mereka aktif terlibat dalam permainan. Lembar observasi disiapkan untuk mencatat hal-hal tersebut secara sistematis dan objektif. Observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan media berbasis *game* berpengaruh terhadap dinamika kelas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Sugiyono, 2015).

Dengan menggunakan kedua teknik pengumpulan data ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengumpulan data ini juga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai dampak media tersebut terhadap pembelajaran di kelas.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi

dan wawancara terkait implementasi media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva*. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah analisis tematik. Berikut adalah penjelasan mengenai teknik yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif dalam penelitian ini.

1) **Analisis Data Kualitatif**, Data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran dan wawancara dengan guru serta siswa akan dianalisis dengan pendekatan analisis tematik. Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola-pola (tema) yang muncul dari data. Langkah-langkah analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **Transkripsi Data:** Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan ditranskripsikan untuk memudahkan analisis lebih lanjut. Setiap wawancara akan direkam, kemudian ditulis kembali menjadi bentuk teks untuk dianalisis.
- **Pengkodean Data:** Setelah transkripsi selesai, langkah selanjutnya adalah memberikan kode atau label pada potongan-potongan data yang relevan. Pengkodean ini bertujuan untuk menyusun data berdasarkan topik atau isu tertentu yang terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* tebak gambar.
- **Identifikasi Tema:** Setelah proses pengkodean selesai, tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data. Tema-tema ini akan

menggambarkan pola atau kesimpulan yang muncul mengenai bagaimana penggunaan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Tema yang dicari antara lain mencakup: Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Respons siswa terhadap media pembelajaran, Persepsi guru mengenai efektivitas media, Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama,

- **Penarikan Kesimpulan:** Setelah tema-tema diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan berdasarkan analisis tematik. Kesimpulan ini akan menunjukkan bagaimana media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan agama.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas dan reliabilitas instrumen sangat penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akurat dan dapat diandalkan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan beberapa langkah untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yakni tes hasil belajar dan lembar observasi. Berikut penjelasan mengenai cara pengujian validitas dan reliabilitas instrumen:

1. Validitas Instrumen



Validitas instrumen mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk memastikan validitas instrumen yang digunakan, peneliti akan melakukan uji validitas isi dan validitas konstruk sebagai berikut:

- a) Validitas Isi : Validitas isi mengacu pada sejauh mana item-item dalam instrumen (seperti soal tes dan indikator dalam lembar observasi) mencakup semua aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Untuk menguji validitas isi, peneliti akan meminta pendapat dari ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli materi akan menilai apakah soal-soal dalam tes hasil belajar mencakup seluruh aspek penting dari materi keragaman suku bangsa dan agama. Sedangkan ahli pembelajaran akan menilai apakah instrumen tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan apakah pertanyaan dalam lembar observasi mencerminkan motivasi dan keterlibatan siswa yang relevan.
- b) Validitas Konstruk : Validitas konstruk mengacu pada apakah instrumen mengukur konstruk yang dimaksud, yaitu hasil belajar. Tes hasil belajar, misalnya, harus benar-benar mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan. Uji validitas konstruk dapat dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor pada instrumen yang diujikan dengan indikator lain yang relevan. Misalnya, membandingkan hasil tes dengan skor observasi yang mencatat keterlibatan siswa (Sugiyono, 2015).

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk pada sejauh mana instrumen menghasilkan hasil yang konsisten jika digunakan pada waktu yang berbeda dengan sampel yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan uji coba instrumen kepada sampel yang sama namun pada waktu yang berbeda (test-retest). Berikut adalah langkah-langkah pengujian reliabilitas:

- a) Uji Coba Instrumen : Instrumen yang telah dirancang akan diuji coba terlebih dahulu pada kelompok kecil siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Tes hasil belajar dan lembar observasi akan diberikan kepada siswa tersebut, dan hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana instrumen memberikan hasil yang konsisten.
- b) Uji Test-Retest : Untuk mengukur reliabilitas instrumen, peneliti akan memberikan instrumen yang sama pada sampel yang sama dalam dua waktu yang berbeda. Setelah itu, peneliti akan menghitung koefisien korelasi antara hasil pengukuran pertama dan kedua. Semakin tinggi koefisien korelasi, semakin reliabel instrumen tersebut. Koefisien reliabilitas yang diterima umumnya di atas 0,70 untuk memastikan instrumen tersebut reliabel.

Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 2 bulan dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu	Tanggal Penelitian
Persiapan dan Analisis	Minggu 1-2	7 Mei - 17 Mei 2025



Desain dan Pengembangan Media	Minggu 3-4	19 Mei - 28 Mei 2025
Implementasi Pembelajaran	Minggu 5-6	2 Juni - 7 Juni 2025
Pengumpulan Data	Minggu 7	9 Juni 2025
Analisis Data dan Penulisan	Minggu 8	16 Juni 2025

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 058107 Sei Dendang, yang terletak di Kelurahan Dendang, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan tujuan penelitian, yakni pengembangan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar untuk materi keragaman suku bangsa dan agama pada siswa kelas IV.

Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV SD dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan dalam model ADDIE.

- a) Tahap Analisis (*Analysis*), Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan di lapangan. Fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV sekolah dasar, dengan objek penelitian berupa siswa kelas IV sekolah dasar. Data mengenai rendahnya hasil belajar diperoleh melalui mini riset yang telah

dilakukan sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Mini riset tersebut mencakup data hasil observasi langsung di SD Negeri 058107 Sei Dendang. Setelah mengidentifikasi permasalahan penelitian, tahap berikutnya adalah menganalisis media yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di lapangan. Berdasarkan berbagai sumber referensi yang diperoleh, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva*. Minat peneliti dalam mengembangkan media ini didasarkan pada referensi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keragaman suku bangsa dan agama siswa kelas IV sekolah dasar.

- b) Tahap Perancangan (*Design*) Pada tahap perancangan (*design*), berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti kemudian memusatkan perhatian pada pembuatan desain produk media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV sekolah dasar. Beberapa langkah yang dilakukan dalam proses ini antara lain:
 1. Langkah pertama adalah membuka *canva* dan membuat desain baru.

- Login ke Canva: Pertama, buka aplikasi Canva (atau melalui browser di www.canva.com).
 - Pilih Template: Pilih template yang sesuai untuk game. Misalnya, template presentasi bisa digunakan karena peneliti akan membuat beberapa slide untuk tiap gambar dan pertanyaan.
 - Pilih "Presentasi" atau "Custom Size" untuk memulai desain dari awal.
 - Pastikan ukuran slide cukup besar untuk menampilkan gambar dan teks.
2. Langkah kedua yaitu membuat slide pembuka (intro).
 - Tambahkan Judul Game: Judul yang digunakan yaitu "Game Tebak Gambar".
 - Desain Tampilan Pembuka: Terdiri dari 1 slide angka 1 sampai 16 dan 1 slide gambar yang terdapat materi keragaman suku bangsa dan agama.
 3. Langkah ketiga yaitu membuat pertanyaan disertai jawaban yang benar tentang materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV sekolah dasar.
 4. Langkah keempat yaitu mengembangkan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV sekolah dasar. Aplikasi *canva* digunakan sebagai alat untuk mempermudah visualisasi tampilan sekaligus sebagai media

pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama kelas IV SD dapat diakses melalui link atau pindai Qrcode sebagai berikut:

- 1) Melalui link:
https://www.canva.com/design/DAGhZ5BD8cA/_xSGu7tkUwgTpzT4N1a6gQ/watch?utm_content=DAGhZ5BD8cA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hbdd04f58b2
- 2) Melalui Qrcode:



Berikut rancangan pada media pembelajaran *game* tebak gambar menggunakan aplikasi *canva*:

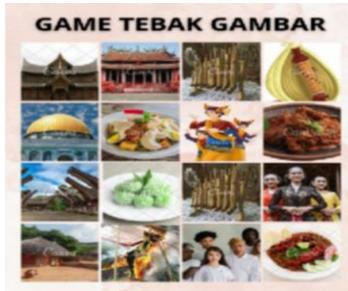
1. Halaman utama menampilkan angka yang terdiri dari 1 sampai 16, di masing-masing angka tersebut terdapat gambar seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, dan lainnya. Halaman ini menjadi tampilan pertama ketika media pembelajaran *game* tebak gambar dijalankan.



Gambar 1. Tampilan halaman pertama

2. Halaman kedua berisi gambar mengenai keragaman suku bangsa

dan agama. Pada halaman kedua ini terdapat 16 gambar seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, alat musik, dan lain-lain.



Gambar 2. Tampilan Halaman Kedua

3. Tahap Pengembangan (*Development*) Setelah media selesai disusun, proses perancangan berlanjut ke tahap pengembangan. Pada tahap ini,

media telah selesai dibuat, namun belum dilakukan validasi untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan terhadap siswa. Pada tahap pengembangan, proses validasi dilakukan oleh satu ahli media pembelajaran dan satu ahli bahasa.

Kevalidan dan kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil analisis yang telah divalidasi oleh ahli, yaitu Ilham Nazaruddin M.Pd, yang merupakan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Amal Bakti. Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan lembar validasi media kepada validator untuk ditinjau, yang mencakup desain, materi, dan bahasa yang digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Desain

No	Kreteria Penilaian	Skor
1	Tampilan game menarik dan sesuai dengan usia peserta didik	
2	Tata letak (layout) rapi, konsisten, dan mudah dipahami	
3	Penggunaan warna, ikon, dan gambar mendukung pembelajaran	
4	Navigasi mudah digunakan dan tidak membingungkan	
5	Animasi atau efek mendukung pembelajaran dan tidak berlebihan	

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Kreteria Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	
2	Konten sesuai dengan topik keragaman suku bangsa dan agama	
3	Informasi yang disampaikan benar, faktual, dan tidak bias	
4	Soal/pertanyaan dalam game menguji pemahaman siswa secara tepat	
5	Materi mendukung nilai toleransi, kebhinekaan, dan persatuan	

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Kreteria Penilaian	Skor
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	
2	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan mudah dipahami	
3	Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau tata bahasa	
4	Bahasa komunikatif dan mampu menarik perhatian siswa	
5	Istilah yang digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran	



Komentar / Saran dari Validator:

Rekapitulasi Penilaian

- Total Skor Maksimal = 75
- Total Skor Diperoleh =
- Persentase Kelayakan = $(\text{Total Skor} \div 75) \times 100\%$

Kategori Kelayakan:

- 85–100% = Sangat Layak
- 70–84% = Layak
- 55–69% = Cukup Layak
- 40–54% = Kurang Layak
- < 40% = Tidak Layak

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi penggunaan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menyajikan media game tebak gambar di depan kelas menggunakan laptop atau perangkat siswa. Siswa diminta menjawab pertanyaan secara individu atau kelompok, dan peneliti berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan jalannya permainan serta memberikan penjelasan atas jawaban yang benar. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna karena siswa diajak berinteraksi secara langsung dengan materi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi yang dilakukan dalam dua bentuk. Evaluasi formatif dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk menilai respon dan keterlibatan siswa serta efektivitas media. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah pembelajaran selesai, melalui tes atau penugasan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Peneliti juga melakukan

refleksi terhadap penggunaan media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya, serta merancang perbaikan di masa mendatang. Melalui tahapan implementasi ini, media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *Canva* dapat menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami keberagaman suku bangsa dan agama di Indonesia.

Hasil Implementasi di Kelas

Implementasi media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *Canva* dilakukan di dua kelas IV di SD Negeri 058107 Sei Dendang dengan total partisipan sebanyak 40 siswa. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengamati efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan partisipasi siswa, keterlibatan emosional, dan pemahaman materi yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia. Kegiatan implementasi dilaksanakan selama dua pertemuan pembelajaran. Pada awal pertemuan, guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, pengenalan terhadap *game* tebak gambar, serta panduan cara bermain. Guru juga membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang agar tercipta suasana kerja sama dan diskusi antar siswa.

Masing-masing kelompok diberikan perangkat untuk mengakses media yang telah dirancang di *Canva*. Slide interaktif yang ditampilkan berisi gambar-gambar budaya dan agama yang berbeda, diikuti oleh pertanyaan yang harus dijawab bersama oleh kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu jika ada kendala teknis serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Berdasarkan lembar observasi yang digunakan selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa

poin penting terkait keterlibatan dan respons siswa terhadap media, antara lain:

1. Antusiasme siswa sangat tinggi selama permainan berlangsung. Mereka menunjukkan ekspresi gembira, penasaran, dan semangat ketika menjawab setiap tantangan.
2. Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan dalam kelompoknya dan terlibat dalam diskusi untuk menentukan jawaban yang benar.
3. Tingkat kerja sama meningkat, terlihat dari cara siswa berdiskusi, bergantian dalam menjawab, dan menghargai pendapat teman sekelompok.
4. Guru mengamati adanya peningkatan perhatian siswa terhadap materi, terutama saat membahas makna simbol-simbol budaya atau tempat ibadah dari berbagai agama.

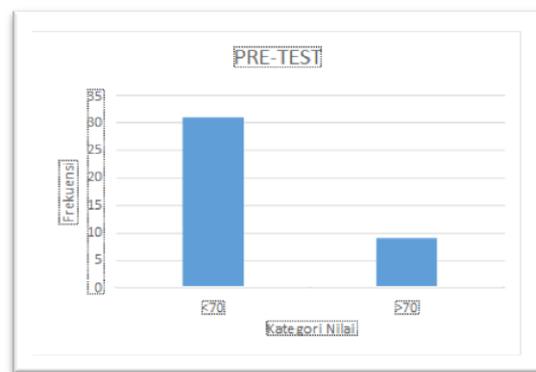
Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa dengan tipe belajar visual lebih cepat menangkap informasi dari gambar dan mampu mengaitkannya dengan konsep yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini. Menurut guru, *game* tebak gambar berbasis *canva*:

1. Membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa terutama mereka yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional.
3. Membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang konkret dan menarik.
4. Siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan metode ini, karena materi terasa seperti permainan, bukan sekadar hafalan. Beberapa siswa bahkan menunjukkan minat untuk

membuat *game* serupa menggunakan *canva* setelah pembelajaran selesai.

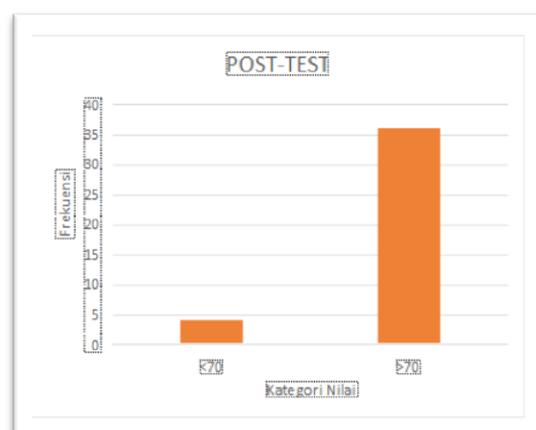
Hasil Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *Canva* untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama.



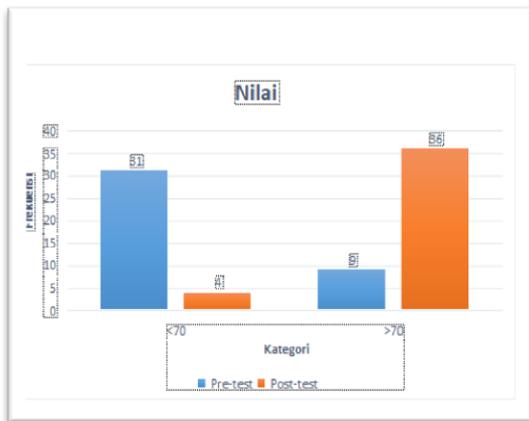
Gambar 3. Diagram Batang Kategori Nilai Pre-Test

Berdasarkan diagram nilai pre-test diketahui bahwa mayoritas responden sebanyak 31 responden (77,5%) memperoleh nilai kurang dari 70. Sedangkan 9 responden lainnya (22,5%) memperoleh nilai lebih dari 70.



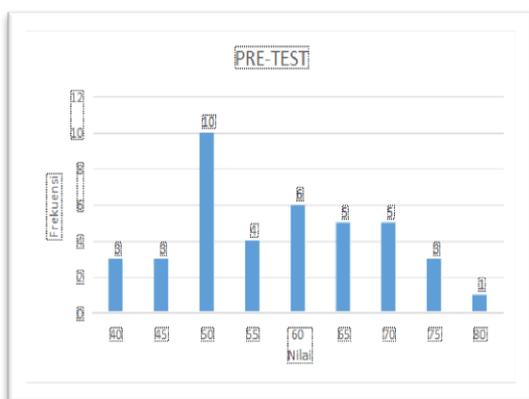
Gambar 4. Diagram Batang Kategori Nilai Post-Test

Berdasarkan diagram nilai post-test diketahui bahwa mayoritas responden sebanyak 36 responden (90%) memperoleh nilai lebih dari 70. sedangkan 4 responden lainnya (10%) memperoleh nilai kurang dari 70.



Gambar 5. Diagram Batang Pre-test dan Post-test

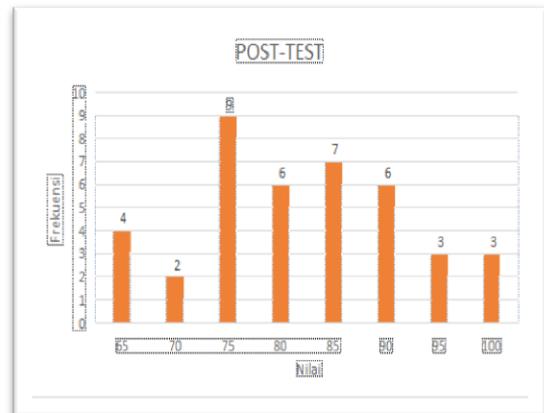
Berdasarkan diagram nilai pre-test dan post-test diketahui bahwa pada data pre-test mayoritas responden memperoleh nilai kurang dari 70 dan pada data nilai post-test mayoritas responden memperoleh nilai lebih dari 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan jumlah responden pada kategori nilai lebih dari 70 setelah diberikan perlakuan.



Gambar 6. Diagram Batang Pre-Test

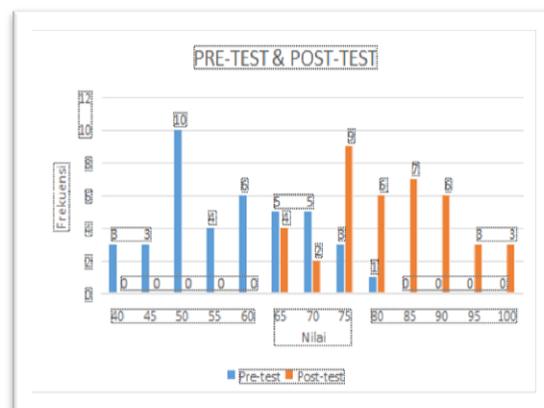
Berdasarkan diagram nilai pre-test diketahui mayoritas responden sebanyak 10 responden memperoleh nilai 50 dan

frekuensi jumlah responden terkecil yakni 1 responden pada kategori nilai 80.



Gambar 7. Diagram Batang Post-Test

Berdasarkan diagram nilai post-test diketahui bahwa mayoritas responden sebanyak 9 responden memperoleh nilai 75. Dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 100 dengan 3 responden dan nilai terendah 65 sebanyak 4 responden.



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Nilai Pre-test dan Post-test

Berdasarkan diagram nilai pre-test dan post-test diketahui pada nilai pre-test terdapat 3 responden yang memperoleh nilai terendah yakni 40 dan 1 responden memperoleh nilai tertinggi yakni 80. Sedangkan pada nilai post-test nilai terendah yang diperoleh sebanyak 4 responden yakni 65 dan nilai tertinggi diperoleh 3 responden dengan nilai 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa



terdapat peningkatan nilai pre-test dan post-test dari keseluruhan responden.

Peningkatan nilai pre-test dan post-test serta persentase ketuntasan belajar secara signifikan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui visualisasi gambar dan interaksi dalam bentuk permainan.
3. Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar meningkat.

Dengan demikian, media *game* tebak gambar berbasis *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 058107 Sei Dendang.

Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data difokuskan pada pengujian perbedaan hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *Canva*. Untuk itu, digunakan uji statistik *t* berpasangan (*paired sample t-test*) karena data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama, yaitu nilai pretest dan posttest siswa kelas IV di SD Negeri 058107 Sei Dendang.

Prosedur Analisis:

1. Data yang dianalisis adalah hasil nilai pretest yang diberikan sebelum media pembelajaran diterapkan dan posttest setelah media digunakan selama proses pembelajaran.
2. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program statistik untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata kedua nilai tersebut bersifat signifikan secara statistik.
3. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$.

Hasil analisis uji-*t* berpasangan menunjukkan:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	1	.168	40	.006	.952	40	.089
	2	.131	40	.082	.953	40	.095

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk diperoleh nilai signifikansi pada data pre-test sebesar $0,089 > 0,05$ dan pada data post-test sebesar $0,095 > 0,05$. Berdasarkan hasil pengambilan keputusan uji normalitas

Shapiro-wilk tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari dua kelompok data sudah memenuhi syarat normalitas atau data terdistribusi normal. Sehingga uji dilanjutkan menggunakan uji *Paired T-Test* dengan hasil sesuai deskripsi dibawah.



Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic		df1	df2	Sig.	
Nilai	Based on Mean	.558	1	78	.457
	Based on Median	.623	1	78	.432
	Based on Median and with adjusted df	.623	1	77.663	.432
	Based on trimmed mean	.562	1	78	.456

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,457 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa

varians data pre-test dan post-test homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	57.88	40	10.735	1.697
	Post-test	81.88	40	9.916	1.568

Berdasarkan tabel hasil uji Paired Samples Statistics dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai pre-test dan post-test memperoleh hasil nilai rata-rata pre-test sebesar 57,88, sedangkan pada nilai post-test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 81,88. Jumlah responden yang digunakan sebagai sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Untuk nilai std.

deviation pada pre-test sebesar 10,735 dan post-test sebesar 9,916.

Berdasarkan hasil tersebut nilai rata-rata hasil belajar pada pre-test 57,88 < post-test 81,88, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre-test dan post-test.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-test & Post-test	40	.900	.000

Berdasarkan tabel diperoleh nilai correlation data pre-test dan post-test sebesar 0,900 dengan nilai sig sebesar

0,000. Nilai korelasi 0,900 tersebut menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat kuat antara nilai pre-test dan



post-test, sedangkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan secara statistik. Artinya semakin tinggi nilai pre-test responden, maka

cenderung semakin tinggi pula nilai post-test yang diperoleh. Dengan demikian terdapat konsistensi antara pasangan data pre dan post-test.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-24.000	4.696	.742	-25.502	-22.498	-32.324	39	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-ratta yang signifikan anatar sebelum dan sesudah diberikan intervensi. berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran game tebak gambar berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama.

interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan mampu:

Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *game* tebak gambar berbasis *Canva* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

1. Meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif.
2. Mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.
3. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.
4. Penemuan ini selaras dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya media pembelajaran

Temuan Observasi:

- a) Perhatian Siswa: Sebanyak 85% siswa menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui media. Mereka tampak fokus dan tertarik dengan gambar-gambar yang disajikan serta pertanyaan yang diajukan.
- b) Partisipasi Aktif: Sekitar 78% siswa secara aktif menjawab pertanyaan yang diajukan selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu merangsang siswa untuk berpikir



kritis dan berani berpartisipasi dalam pembelajaran.

- c) Keterlibatan dalam Diskusi: Sebanyak 82% siswa terlibat dalam diskusi kelompok yang difasilitasi guru. Diskusi ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat dan memperdalam pemahaman mereka tentang keragaman suku bangsa dan agama.

Hasil observasi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* tebak gambar tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan aspek afektif dan sosial siswa, yaitu:

- a) Motivasi Belajar: Media yang interaktif dan menarik mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
- b) Kerjasama dan Komunikasi: Diskusi kelompok yang terjadi menumbuhkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman sebaya.
- c) Keterlibatan Emosional: Perhatian tinggi yang ditunjukkan siswa mencerminkan keterlibatan emosional yang positif terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian, media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar yang dikembangkan menggunakan *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi keragaman suku bangsa dan agama. Peningkatan nilai dari pretest ke posttest serta peningkatan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi indikator kuat keberhasilan media ini.

Pertama, peningkatan nilai siswa sejalan dengan temuan Arsyad (2017) dan Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Media tebak gambar ini memadukan unsur visual dengan aktivitas langsung yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Kedua, kemudahan dalam penggunaan *Canva* sebagai *platform* pengembangan media memungkinkan penyajian materi secara menarik dan bervariasi, yang mendorong hasil belajar siswa. Hal ini mendukung penelitian Santosa & Wijayanto (2021) yang menegaskan bahwa desain media yang menarik secara visual mampu meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, media ini juga mendorong interaksi sosial melalui diskusi kelompok, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan komunikasi dan kerja sama antar siswa. Proses ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Keempat, media pembelajaran ini menawarkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan kontekstual dalam mengenalkan keragaman budaya kepada siswa, sehingga materi yang kompleks dapat diterima dengan lebih baik. Hal ini penting mengingat materi keragaman suku bangsa dan agama membutuhkan pemahaman yang tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pemanfaatan teknologi dan media interaktif seperti *game* tebak gambar berbasis *Canva* merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada



materi yang bersifat multikultural dan kontekstual.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar menggunakan *Canva* pada materi keragaman suku bangsa dan agama di kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam bentuk *game* tebak gambar dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini menarik perhatian siswa, bersifat interaktif, dan mampu menyajikan materi secara visual sehingga memudahkan pemahaman konsep keragaman suku bangsa dan agama.
- b) Media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *Canva* terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan agama. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor tes hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pretest sebesar 57,88 menjadi rata-rata posttest sebesar 81,88.
- c) Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) efektif digunakan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang valid, menarik, dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil dan temuan dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a) Untuk Guru: Guru disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Canva*, guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media interaktif berbentuk *game* dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat kognitif dan sosial.
- b) Untuk Sekolah: Sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet, agar penggunaan media berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya menguji keefektifan media ini pada jenjang kelas atau materi pelajaran lain, serta mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau kolaboratif.

Daftar Pustaka

- Andriani, N., & Handayani, I. (2020). *Membangun sikap toleransi melalui pembelajaran keragaman suku bangsa dan agama di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 14(3), 85-98.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Canva. (2022). *Canva for education: Empowering creativity in classrooms*. Retrieved from <https://www.canva.com/education/>



- Darmawan, R., & Hidayati, S. (2021). *Inovasi pembelajaran berbasis game edukatif dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia*. *Jurnal Pengajaran Sosial*, 18(2), 112-123.
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid- 19. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/3/1>.
- Haryanto, A. (2022). Penerapan teknologi dalam pembelajaran berbasis media visual untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 34-45.
- Hughes, J., & Tuck, M. (2019). Using Canva to Engage Students in Learning: Creative Media Design in Education. *Journal of Educational Technology*, 25(2), 101-112.
- Husna, M. (2021). Inovasi media pembelajaran dalam era digital: Pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 75-88.
- Pratama, S., & Indriani, D. (2022). Pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan daya ingat siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(3), 123-137.
- Rizki, F. (2023). Game edukatif berbasis media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(2), 90-102.
- Santosa, H., & Wijayanto, W. (2021). Pemanfaatan Canva dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 55-67.
- Sari, P. (2022). Pengembangan aplikasi berbasis TIK untuk pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 19(4), 112-123.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). In Bandung: Alfabeta.
- Taufik, A. (2022). Penggunaan media visual untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas dasar. *Jurnal Pembelajaran*, 14(3), 112-124.
- Utomo, J. (2017). Analisis efektivitas pelaksanaan program adiwiyata di SMA Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 8(1), 23–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v8i1.2205>
- Yuliana, R., & Sari, L. (2023). Penerapan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 16(4), 98-110.