



**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN
CANVA AI CODE UNTUK PEMBELAJARAN SISWA
SEKOLAH DASAR 54 BANDA ACEH**

Dhuana Qalbi Zhafira^{1*}, Sarini Vita Dewi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
email: dhuanaqalbizhafira@.com^{1}*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga minat dan pemahaman belajar IPA belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 54 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respon siswa, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dari ahli media dan ahli materi. Respon siswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase 97,17%. Selain itu, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 dalam kategori tinggi. Dengan demikian, game edukasi berbasis Canva AI Code efektif digunakan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci : Canva AI Code, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar, Interaktif

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang secara global memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mendorong terciptanya berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi yang terus berkembang turut mempengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi serta proses belajar yang berlangsung di lingkungan pendidikan [1]. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital [2].

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran [3]. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan interaksi, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif [4].

Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) [5]. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 54 Banda Aceh, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, padahal karakteristik siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan (game) [6].

Seiring dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan, platform Canva menghadirkan fitur AI Code yang memungkinkan pembuatan media interaktif seperti game edukasi melalui prompt tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Fitur ini memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa [7]. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [8].

Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi dan game edukasi dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian visual dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa secara signifikan [9]. Namun, penelitian terkait pengembangan game edukasi berbasis Canva AI Code dalam pembelajaran IPA sekolah dasar masih terbatas, sementara sebagian penelitian sebelumnya masih menggunakan aplikasi yang kompleks dan kurang praktis digunakan oleh guru [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan mudah digunakan oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.



TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan interaksi sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa [11]. Penggunaan media interaktif juga membantu siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran [12].

Canva AI Code dalam Pembelajaran

Canva merupakan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran secara praktis. Melalui fitur AI Code, Canva memungkinkan pembuatan media interaktif seperti game edukasi dengan lebih mudah. Penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa [13].

Cognitive Theory of Multimedia Learning

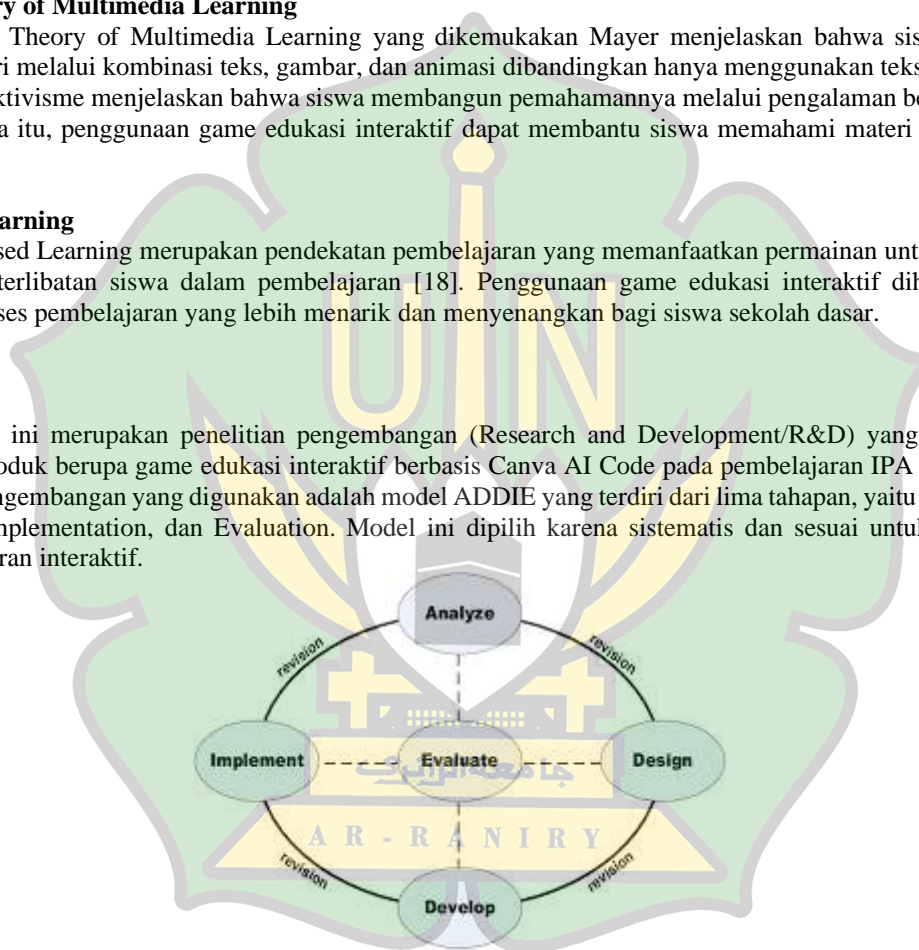
Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi dibandingkan hanya menggunakan teks saja [16]. Selain itu, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar secara aktif [17]. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi interaktif dapat membantu siswa memahami materi IPA secara lebih efektif.

Game-Based Learning

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [18]. Penggunaan game edukasi interaktif diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code pada pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Diagram ADDIE

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, dilakukan analisis terhadap materi IPA kelas III yang akan digunakan dalam pengembangan game agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Tahap design meliputi perancangan konsep game edukasi, desain tampilan, alur permainan, serta penyusunan materi dan soal. Desain dibuat dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual menarik dan interaksi sederhana.

Pada tahap development, game edukasi interaktif dikembangkan menggunakan fitur AI Code pada platform Canva melalui penyusunan prompt (perintah teks) untuk menghasilkan elemen visual, animasi, serta interaksi kuis dalam game. Produk yang dihasilkan berupa game edukasi yang memuat materi IPA, latihan soal, serta navigasi interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap implementation dilakukan dengan menerapkan media game edukasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media melalui hasil belajar siswa serta respon terhadap penggunaan media.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 54 Banda Aceh dengan subjek penelitian siswa kelas III pada mata pelajaran IPA. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang meliputi tahap



pengembangan media, uji coba, pelaksanaan pretest, penerapan pembelajaran menggunakan game, serta pelaksanaan posttest.

Untuk menguji keefektifan media, penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design dengan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol dengan pola $O_1 - X - O_2$, dimana O_1 merupakan pretest, X merupakan perlakuan berupa penggunaan game edukasi, dan O_2 merupakan posttest. Desain ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest pada materi IPA. Angket digunakan untuk mengetahui respon dan minat belajar siswa terhadap penggunaan game edukasi interaktif. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal pretest dan posttest, lembar angket respon siswa, serta lembar dokumentasi. Selain itu, digunakan pula lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum dan kebenaran konsep, sedangkan validasi ahli media bertujuan untuk menilai tampilan visual, interaktivitas, dan kelayakan penggunaan media.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus N-Gain [19].

$$N-Gain = \frac{Posttest-Pretest}{100-Pretest}$$

Kriteria peningkatan hasil belajar dikategorikan menjadi tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq N-Gain < 0,7$), dan rendah ($< 0,3$). Kriteria peningkatan hasil belajar dikategorikan menjadi tinggi, sedang, dan rendah. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, dimana media dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest serta menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA setelah penggunaan game edukasi interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code pada materi IPA kelas III Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tahapan sebagai berikut:

Analysis

Pada tahap analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi IPA kelas III Sekolah Dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal. Selain itu, siswa lebih tertarik pada pembelajaran visual dan berbasis permainan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Kusumawati dan Prastiwi [9] yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.




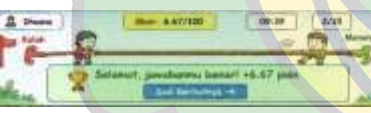


Design

Pada tahap design dilakukan perancangan game edukasi yang meliputi tampilan visual, alur permainan, materi, dan kuis interaktif. Game dirancang menggunakan warna cerah, navigasi sederhana, dan tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Desain media dikembangkan berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi visual, teks, dan animasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif [16]. Oleh karena itu, media dirancang agar mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Adapun alur game dapat dilihat dari gambar flowchart berikut:



Tabel 1. Storyboard

No	Layar / Scene	Konten	Interaksi Siswa
1	Menu Utama 	Tampilan awal game berisi judul “Tarik Tambang IPA”, subtitle “Pengenalan Tumbuhan Kelas 3 SD”, kolom input nama pemain, dan tombol “Mulai”.	Siswa mengetik nama pada kolom yang tersedia lalu menekan tombol “Mulai” untuk masuk ke permainan.
2	Halaman Permainan 	Menampilkan nama pemain, skor, timer, nomor soal, arena tarik tambang, dan soal pilihan ganda tentang tumbuhan.	Siswa membaca soal lalu memilih jawaban A, B, atau C.
3	Jawaban Salah 	Sistem menampilkan pesan “Yuk, coba lagi di soal berikutnya!” dan karakter bergerak menuju area kalah pada arena tarik tambang.	Siswa menekan tombol “Soal Berikutnya” untuk melanjutkan permainan.
4	Jawaban Benar 	Sistem menampilkan pesan “Selamat, jawabanmu benar! +6.66 poin” dan karakter bergerak menuju area menang.	Siswa menekan tombol “Soal Berikutnya” untuk melanjutkan ke soal berikutnya.
5	Permainan Berlanjut 	Soal berikutnya ditampilkan dengan materi IPA lainnya tentang bagian dan fungsi tumbuhan. Skor dan posisi karakter terus diperbarui.	Siswa kembali memilih jawaban yang dianggap benar.
6	Hasil Akhir 	Tampilan akhir berisi nama pemain, total skor, status “Berhasil” atau “Belum Berhasil”, pesan motivasi, dan tombol “Main Lagi”	Siswa melihat hasil permainan lalu menekan tombol “Main Lagi” jika ingin mengulang permainan.

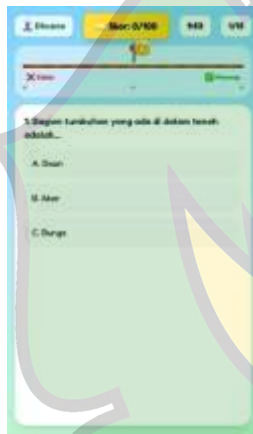
Development

Pada tahap development, media dikembangkan menggunakan fitur Canva AI Code melalui penyusunan prompt untuk menghasilkan tampilan visual dan interaksi game edukasi. Produk yang dihasilkan berupa game edukasi interaktif yang memuat materi, kuis, skor, dan umpan balik langsung. Tampilan media yang telah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2 sampai Gambar 4.



Gambar 2. Halaman Utama

Berisikan Halaman Awal media dengan judul game “Tarik Tambang IPA” dan terdapat tombol “Mulai” untuk memulai media.



Gambar 3A . Contoh Tampilan Halaman Soal



Gambar 3B . Contoh Tampilan Halaman Soal Jika Salah



Gambar 4A. Contoh Tampilan Halaman soal Jika Benar



Gambar 4B. Tampilan halaman skor jika sudah selesai

Implementation

Pada tahap implementation, media diterapkan pada siswa kelas III Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPA. Siswa menggunakan game edukasi interaktif setelah pelaksanaan pretest dan dilanjutkan dengan posttest setelah proses pembelajaran selesai.

Evaluation



Tahap Evaluation dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah dasar negeri 54 Banda Aceh. Pengujian dilakukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta fungsi media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari pernyataan untuk ahli media 7 pertanyaan dan 7 pernyataan untuk ahli materi. Tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta analisis hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttest.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan game menarik	5
2	Desain sesuai siswa SD	4
3	Navigasi mudah digunakan	5
4	Game interaktif	5
5	Teks mudah dibaca	5
6	Media mudah digunakan	5
7	Sesuai sebagai media pembelajaran	5
Total Skor		34
Skor Maksimal		35
Persentase		97%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan.

Pada aspek tampilan, media dinilai memiliki desain yang menarik dengan penggunaan warna yang sesuai sehingga mampu menarik perhatian siswa. Pada aspek navigasi, media mudah digunakan dan memiliki alur yang jelas sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game. Selain itu, tingkat interaktivitas media dinilai sangat baik karena adanya fitur kuis interaktif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Namun demikian, terdapat satu aspek yang memperoleh nilai “setuju”, yaitu kesesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk penyempurnaan dalam menyesuaikan desain agar lebih optimal sesuai dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Tabel 3 . Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan IPA kelas III	5
2	Materi benar secara konsep	4
3	Materi mudah dipahami siswa	4
4	Materi sesuai tujuan pembelajaran	5
5	Penyajian materi jelas	5
6	Tidak menimbulkan kesalahan konsep	5
7	Meningkatkan pemahaman siswa	5
Total Skor		33
Skor Maksimal		35
Persentase		94%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kurikulum serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pada aspek relevansi materi, media dinilai telah sesuai dengan materi IPA kelas III serta mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa. Pada aspek penyajian, materi disusun secara sistematis dan jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran.

Selain itu, media juga dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa karena penyajian materi didukung oleh tampilan visual dan interaksi dalam bentuk kuis. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit menjadi lebih mudah dipahami. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang memperoleh nilai “setuju”, yaitu pada kebenaran konsep dan kemudahan pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan sedikit perbaikan agar materi dapat lebih optimal.



Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, dilakukan pengumpulan data menggunakan angket respon siswa dengan skala Likert. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code dalam pembelajaran IPA.

Tabel 4 . hasil angket respon siswa

No	Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
1	Saya senang belajar menggunakan game ini	96,67%	Sangat Baik
2	Game membuat pembelajaran lebih menarik	93,34%	Sangat Baik
3	Tampilan game menarik	96,67%	Sangat Baik
4	Game mudah digunakan	96,67%	Sangat Baik
5	Memudahkan memahami materi	100%	Sangat Baik
6	Menambah semangat belajar	100%	Sangat Baik
7	Tidak membosankan	100%	Sangat Baik
8	Soal membantu memahami	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	97,17%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang disajikan pada Tabel 4, diperoleh persentase respon siswa pada setiap pernyataan berada pada kategori sangat baik. Persentase tertinggi terdapat pada beberapa indikator, yaitu pada pernyataan memudahkan memahami materi, menambah semangat belajar, tidak membosankan, serta soal membantu memahami dengan nilai sebesar 100%.

Secara keseluruhan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,17% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code dalam pembelajaran IPA.

Tabel 5 . Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Shazia	73,33	86,67
2	Azka	60	93,33
3	Naziratun	73,33	100
4	Hafiza	80	93,33
5	Vanya	80	100
6	Ilham	53,33	93,33
7	Abiy	60	93,33
8	Raffi	26,67	86,67
9	Nadin	60	93,33
10	Athya	73,33	93,33
11	Rizki	80	93,33
12	Alika	80	100
13	Hadid	80	93,33
14	Mubarak	93,33	93,33
15	Ariva	86,67	93,33
16	Humaira	86,67	93,33
17	Amar	73,33	93,33
18	Azam	26,67	93,33
19	Umam	60	93,33
20	Aqsa	40	86,67
21	Rania	53,33	100
22	Arsy	80	100
23	Shafia	26,67	100
24	Rasyid	53,33	100
25	Khanza	80	100
26	Afkari	60	100
27	Yasmin	86,67	100
28	ifa	53,33	100
29	Ratu	86,67	100
30	Sabrina	86,67	93,33
	Hasil	67,11	95,33



Dihitung menggunakan rumus

$$N-Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

Pretest : 73,33
Posttest : 86,67
Maka :

$$\begin{aligned} N-Gain &= \frac{86,67 - 73,33}{100 - 73,33} \\ &= \frac{13,34}{26,67} \\ &= 0,50 \end{aligned}$$

Kategori: **Sedang**

Tabel 6. Hasil N-Gain Siswa

No	Nama	N-Gain	Kategori
1	Shazia	0,50	Sedang
2	Azka	0,83	Tinggi
3	Naziratun	1,00	Tinggi
4	Hafiza	0,67	Sedang
5	Vanya	1,00	Tinggi
6	Ilham	0,86	Tinggi
7	Abiy	0,83	Tinggi
8	Raffi	0,82	Tinggi
9	Nadin	0,83	Tinggi
10	Athya	0,75	Tinggi
11	Rizki	0,67	Sedang
12	Alika	1,00	Tinggi
13	Hadid	0,67	Sedang
14	Mubarak	0,00	Rendah
15	Ariva	0,50	Sedang
16	Humaira	0,50	Sedang
17	Amar	0,75	Tinggi
18	Azam	0,91	Tinggi
19	Umam	0,83	Tinggi
20	Aqsa	0,78	Tinggi
21	Rania	1,00	Tinggi
22	Arsy	1,00	Tinggi
23	Shafia	1,00	Tinggi
24	Rasyid	1,00	Tinggi
25	Khanza	1,00	Tinggi
26	Afkari	1,00	Tinggi
27	Yasmin	1,00	Tinggi
28	Ifa	1,00	Tinggi
29	Ratu	1,00	Tinggi
30	Sabrina	0,50	Sedang
	Rata-rata	0,81	Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar **67,11** dan nilai rata-rata posttest sebesar **95,33**. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar **0,81** yang termasuk dalam kategori **tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA kelas III Sekolah Dasar.



Peningkatan hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan. Media yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik, serta melibatkan siswa secara aktif melalui kuis interaktif yang disertai umpan balik langsung.

Selain itu, media pembelajaran ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi, terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori sedang dan satu siswa pada kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal siswa serta tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah digunakan oleh siswa. Selain itu, media berbasis game ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya hanya dapat digunakan pada materi tertentu serta memerlukan perangkat seperti smartphone atau komputer dalam penggunaannya. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 97% dan validasi ahli materi sebesar 94%.

Selain itu, penggunaan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 67,11 menjadi 95,33 pada posttest, serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,81 dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan berupa tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya diterapkan pada satu kelas dan satu materi pembelajaran, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan game edukasi pada materi lain serta menerapkannya pada jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Alfabeta, Bandung, 2019.
- [2] J. D. Pendidikan, D. Pembelajaran, A. Larisa, N. Primaatya, and A. A. Hunaifi, "Vol 12 Special Issue No 1 2024 JDPP Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar", [Online]. Available: <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- [3] J. Of and I. Primary, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA PLATFORM CANVA DALAM TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU," vol. 6, no. 2, pp. 271–281, 2025.
- [4] J. Erwin *et al.*, "Canva Tool Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration," *Artic. J. Digit. Learn. DISTANCE Educ.*, 2023, doi: 10.56778/jdlde.v2i1.117.
- [5] R. R. Hake, "Analyzing Change/Gain Scores," 1999.
- [6] D. A. Susanti, N. Sultonurohmah, and E. D. Purwitasari, "The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools," *BASICA J. Arts Sci. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 89–100, Nov. 2025, doi: 10.37680/basicav4i2.6393.
- [7] H. B. Saputro and A. Akila, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI MENGGURUTKAN BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I SD."
- [8] O. M. R. Samosir, R. A. Putri, A. Adrias, A. P. Zulkarnaini, and U. N. Padang, "Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar", doi: 10.9000/jpt.v4i3.2111.
- [9] N. Kusumawati and S. D. Prastiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1689–1699, Nov. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i3.2401.
- [10] R. Ginayah, P. D. Iswara, and D. A. Karlina, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 4, p. 1770, Oct. 2024, doi: 10.35931/am.v8i4.4066.
- [11] F. Ngabalin, L. Salamor, and N. Y. Johannes, "Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Pengaruh Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," 2024, doi: 10.56393/kognisi.v4i2.2781.
- [12] E. Yuni Wijaya, M. Tahir, J. Nurqomariah, J. Raya Telang, and J. Timur, "Systematic Literature Review : Efektivitas Game



- Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi, Dan Minat Belajar Peserta Didik.” [Online]. Available: <https://jurnalteknik.unisla.ac.id/index.php/informatika>
- [13] P. Ariyanti, S. Saryanto, and R. & Rejokirono, “Improving The Quality of Learning Through The Use of The Canva Application in Mathematics Learning Class VI SD Negeri 2 Krakal,” 2024. doi: <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i1.1306>.
- [14] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.
- [15] J. R. Fraenkel and N. E. Wallen, *How to Design and Evaluate Research in Education*, 7th ed. New York: McGraw-Hill, 2009.
- [16] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- [17] J. Piaget, *The Psychology of Intelligence*. New York: Routledge, 2001.
- [18] J. P. Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- [19] R. R. Hake, “Analyzing Change/Gain Scores,” 1999.

