

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar

Ratna Dwi Handayani ¹, Sariban ², Irmayani ³

^{*1-3} Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

¹ rdh.gress@gmail.com; ² sariban@unisda.ac.id; ³ irmayani@unisda.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva melalui pendekatan Game Based Learning (GBL) guna meningkatkan keterampilan membentuk kalimat sederhana pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. Sampel penelitian terdiri dari 9 siswa kelas II SDN Kedungprimpren dan 20 siswa kelas II SDN Bungur II Kanor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor 98% dari ahli media dan 98,75% dari ahli materi. Kepraktisan media dinilai oleh siswa dengan skor 96,26% dan oleh guru dengan skor 98,9%. Sementara itu, tingkat keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan membentuk kalimat sederhana memperoleh skor 72,41%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis Canva melalui pendekatan Game Based Learning (GBL) dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Game Based Learning, Kalimat Sederhana.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on Canva through the Game-Based Learning (GBL) approach to improve the ability to form simple sentences among second-grade elementary school students. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Data collection techniques include expert validation sheets from media and material experts, as well as student response questionnaires. The research sample consists of 9 second-grade students from SDN Kedungprimpren and 20 second-grade students from SDN Bungur II Kanor. The results show that the developed learning media has a very high level of validity, with a score of 98% from media experts and 98.75% from material experts. The practicality of the media was rated by students with a score of 96.26% and by teachers with a score of 98.9%. Meanwhile, the effectiveness of the media in improving the ability to form simple sentences achieved a score of 72.41%. Based on these results, the Canva-based learning media using the Game-Based Learning (GBL) approach is considered highly valid, practical, and effective for use in second-grade elementary school learning.

Kata Kunci: Learning Media, Canva, Game-Based Learning, Simple Sentences.

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



Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk individu yang berkualitas dan berdaya saing. Aristoteles menyatakan bahwa pendidikan adalah salah satu fungsi negara yang bertujuan untuk mencapai kebahagiaan manusia serta membentuk kesiapan individu dalam menjalankan perannya di masyarakat (Aristoteles dalam Lufri dkk., 2020). Pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada aspek akademik, tetapi juga mencakup perkembangan fisik dan mental yang seimbang, termasuk dalam penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi utama.

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan anak usia dini. Melalui bahasa, anak mengenal dunia sekitarnya, mengekspresikan keinginan, serta mengembangkan berbagai aspek kognitif, sosial, dan emosional (Rahman, 2018). Salah satu keterampilan dasar dalam perkembangan bahasa adalah kemampuan membentuk kalimat sederhana. Keterampilan ini berperan dalam membangun komunikasi yang efektif, meningkatkan pemahaman struktur bahasa, serta mendukung kesuksesan akademik anak (Prasetya dkk., 2013). Namun, dalam praktiknya, tidak semua siswa mampu menguasai keterampilan ini dengan mudah. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Kedungprimpen, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan dan membentuk kalimat sederhana. Faktor-faktor yang mempengaruhi di antaranya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik, Keterbatasan media pembelajaran, serta perbedaan kemampuan individual siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa inovasi pendidikan harus selaras dengan kodrat alam dan kodrat zaman, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi yang relevan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Game Edukasi Berbasis Canva. Canva sebagai platform e-learning interaktif memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep bahasa dengan lebih baik.

Selain media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu model yang relevan adalah Game Based Learning (GBL), yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar (Prasetya dkk., 2013). GBL dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya tantangan dan elemen fantasi dalam game, siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan efisiensi pemahaman materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Canva melalui Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran membentuk kalimat sederhana di kelas II Sekolah Dasar. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, Desain: Menyusun rancangan awal pengembangan, Pengembangan: Membuat dan menguji produk awal, Implementasi: Menerapkan dan menguji efektivitas produk, Evaluasi: Menganalisis hasil dan melakukan perbaikan. Subjek Penelitian Subjek terdiri dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik yang akan menguji kelayakan produk. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kepada guru kelas II SD Negeri Kedungprimpen dan SD Negeri Bungur II dengan tujuan mendeskripsikan produk dan Proses Pengembangan Produk.

Hasil

1. Deskripsi Produk

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran membentuk kalimat sederhana. Produk media pembelajaran ini diberi

nama “Game Edukasi Kalimatku”. Adanya pengembangan media pembelajaran ini didasarkan dari hasil analisis peneliti melalui permasalahan yang dijumpai di lapangan. Hasil pengembangan berwujud aplikasi yang diakses secara *online* dan dapat digunakan pada *smarthphone* pengguna atau pada perangkat komputer. Proses pengembangan dilakukan dengan aplikasi Canva. Deskripsi produk terdapat pada link di bawah ini

https://www.canva.com/design/DAGbTmcPIH4/Hi7Ok3QKDenk21D3B1Vrgw/edit?utm_content=DAGbTmcPIH4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Gambar 4.1 Barcode Produk Pengembangan

2. Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan waktu, dan menyesuaikan kondisi saat penelitian berlangsung. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Rincian kegiatan penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE* diantaranya:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan, lingkungan belajar dan materi dilakukan peneliti pada tahap ini. Wawancara secara tidak terstruktur dilakukan peneliti kepada guru kelas II SD Negeri Kedungprimpen dan SD Negeri Bungur II yang bermaksud untuk mencari tahu hal apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran. Hasil kegiatan yang berada di tahap analisis diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Perolehan informasi dari hasil wawancara adalah bahwa selama ini metode pembelajaran di kelas masih dilakukan dengan metode ceramah yang disertai media pembelajaran berupa buku yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar yang tumbuh dalam diri peserta didik. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif. Maka dari itu, guru merasa membutuhkan media yang mampu meningkatkan motivasi dan motivasi belajar peserta didik.

b. Analisis Lingkungan Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan pada proses analisis lingkungan belajar ini dapat diketahui bahwa di SD Negeri Kedungprimpen dan SD Negeri Bungur II mempunyai *LCD* dan *proyektor*, serta *WiFi* yang dapat dipakai dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

c. Analisis Materi

Dalam mengembangkan media pembelajaran, kegiatan studi pustaka dilakukan peneliti untuk mengumpulkan materi yang dibutuhkan dengan bersumber dari buku pegangan guru, internet dan *Youtube*. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam hal membentuk kalimat dan guru

merasa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membentuk kalimat sederhana.

2. Design (Desain)

Setelah melakukan analisis, proses selanjutnya yaitu mendesain produk awal atau perancangan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva melalui *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran membentuk kalimat sederhana di kelas II Sekolah Dasar berdasarkan hasil analisis. Beberapa kegiatan perencanaan yang dilakukan peneliti sebagai berikut

a. Menentukan Sumber Daya yang dibutuhkan

Peneliti di tahap ini melakukan pencarian dan pengumpulan informasi yang mendukung terkait aplikasi yang bisa digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran. Pencarian informasi dilakukan dengan bantuan *Google* dan *Youtube* sehingga ditemukan aplikasi perangkat komputer yang bisa dipakai dalam membuat produk media pembelajaran, aplikasi tersebut adalah *Canva*. Peneliti pun mengkaji lebih dalam tentang aplikasi tersebut dan menurut peneliti aplikasi tersebut cocok untuk dipakai dalam pembuatan media pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif, karena di dalamnya terdapat berbagai pilihan aktivitas yang menarik. Maka dari itulah peneliti yakin untuk menggunakan aplikasi *Canva* dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, adanya perangkat komputer, ketersediaan listrik dan jaringan internet juga dibutuhkan dalam pembuatan produk. Pada tempat yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media sudah terdapat listrik, jaringan internet dan perangkat komputer yang dapat memperlancar proses pembuatan produk.

b. Pemilihan dan Penentuan Cakupan Materi

Pemilihan dan penentuan cakupan materi disesuaikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka pada Fase A (Kelas II) yaitu elemen menulis dengan capaian pembelajaran “Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/huruf, dll.) diatas kertas dan / atau melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari”. Serta dengan alur tujuan pembelajaran yaitu menyusun kata-kata menjadi satu kalimat.

c. Pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard*

Flowchart sendiri berbentuk bagan yang terdiri dari berbagai simbol tertentu yang berfungsi menjadi gambaran alur kerja media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terdapat revisi pada media pembelajaran berbasis Canva untuk membentuk kalimat sederhana di Kelas II Sekolah Dasar sebagai berikut:

a. Menambahkan menu pemantik pada menu utama.



Gambar 4.19
Sebelum Revisi Halaman Utama



Gambar 4.20
Setelah Revisi Halaman Utama

- b. Menambahkan Mata pelajaran, CP, ATP dan Materi Kalimat Sederhana pada menu Pemantik



Gambar 4.21
Sebelum Revisi Pemantik



Gambar 4.22
Setelah Revisi Pemantik

- c. Menambahkan desain dan suara pada halaman *feedback* agar lebih menarik.



Gambar 4.23
Sebelum Revisi Halaman feedback
Benar



Gambar 4.24
Setelah Revisi Halaman feedback
Benar



Gambar 4.25
Sebelum Revisi Halaman feedback
Salah



Gambar 4.26
Setelah Revisi Halaman feedback Salah



Gambar 4.27
Sebelum Revisi Halaman feedback Selesai
Bermain



Gambar 4.28
Setelah Revisi Halaman feedback
Selesai Bermain

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis Canva melalui Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran membentuk kalimat sederhana di kelas II sekolah dasar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan 5 tahap yaitu (1) Analysis (Analisis); (2) Design (Desain); (3) Development (Pengembangan); (4) Implementation (Penerapan); dan (5) Evaluation (Evaluasi). Pengembangan model ADDIE ini sangat efektif digunakan untuk menciptakan produk yang valid dalam pengembangan media Game Edukasi Kalimatku.

Media pembelajaran berbasis canva melalui Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran membentuk kalimat sederhana di kelas II Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran, sebab media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media yaitu Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M. Pd dan memperoleh persentase akhir 97% atau termasuk dalam kategori "Sangat Layak digunakan tanpa revisi". Kemudian validasi oleh materi pada media pembelajaran interaktif yaitu Bapak Dr. H. Mustofa, M. Pd dan memperoleh hasil validasi dengan presentase akhir 98% atau termasuk dalam kategori "Sangat layak digunakan tanpa revisi". Berdasarkan hasil validasi, maka media pembelajaran berbasis Canva melalui Game Based Learning (GBL) dalam membentuk kalimat sederhana di kelas II Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins.
- Ibrahim, M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lufri, dkk. (2020). *Model Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Padang: UNP Press.
- Prasetya, dkk. (2013). "Penggunaan Game Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 45-58.
- Rahman, A. (2018). *Filsafat Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.