

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUCASI* BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPAS-IPS

Taufiq Amron, Sudarmiani & Nurhadji Nugraha

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

sultan27taufiq@gmail.com, aniwidjiati@unipma.ac.id, nurhadjinugraha@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement in student learning outcomes through the use of Canva-based educational games in teaching and learning in Grade V at SDN 5 Kreet, which was carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle I and cycle II. The subjects in this study included teachers and fifth-grade students at SDN 5 Kreet, with a total of 11 students. The study revealed an impact in terms of motivation and student learning outcomes. The results showed that student learning motivation in the pre-cycle was 37.5%, while in Cycle I, student motivation increased to 74% and further increased to 85% in Cycle II. The learning outcomes of students using Canva-based educational games in Grade 5 at SDN 5 Kreet, where the minimum passing grade was set at 75, showed that in the pre-cycle, 8 students or 72% had not yet achieved the minimum passing grade (scores < minimum passing grade), while 3 students or 28% had achieved the minimum passing grade (scores > minimum passing grade). In Cycle I, 3 students or 28% had not yet achieved the minimum passing grade (scores < minimum passing grade), while 8 students or 72% had achieved the minimum passing grade (scores > minimum passing grade). In cycle II, there were 0 students or 0% who had not yet completed their learning (scores < KKM), while 11 students or 100% had completed their learning (scores > KKM). Therefore, based on this data, it can be concluded that learning outcomes have improved.

Keywords: Motivation; Learning Outcomes; Canva-Based Educational Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Canva* dalam pembelajaran di kelas V SDN 5 Kreet, yang dilaksanakan 3 tahap yaitu, prasiklus, siklus I dan Siklus II. Subjek dalam penelitian ini mencakup guru dan siswa kelas V SDN 5 Kreet dengan jumlah 11 siswa. Dari penelitian tersebut memberikan dampak dari segi motivasi dan juga hasil belajar siswa. Dibuktikan hasil motivasi belajar siswa pada Pra Siklus 37,5 %, ketika Siklus I motivasi siswa naik menjadi 74% dan peningkatan lagi motivasi siswa di Siklus II yaitu 85%. Serta Hasil belajar siswa menggunakan Game Edukasi berbasis *Canva* dalam pembelajaran di kelas V SDN 5 Kreet ketika KKM ditetapkan 75 maka pada Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang atau 72%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 3 orang atau 28% (perolehan nilai > KKM), siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 3 siswa atau 28% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 8 orang atau 72% (perolehan nilai > KKM), Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 0 siswa atau 0% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 11 orang

atau 100% (perolehan nilai > KKM). Maka dari data tersebut disimpulkan Hasil belajar adalah peningkatan.

Kata-Kata Kunci: Motivasi; Hasil Belajar; *Game Edukasi* Berbasis *Canva*

PENDAHULUAN

PISA adalah metode penilaian internasional yang berfungsi sebagai tolok ukur untuk menilai kemampuan siswa di seluruh dunia. Ada tiga aspek yang dinilai oleh PISA, yaitu kemampuan membaca, ilmu pengetahuan, dan matematika. Berdasarkan data dari Program for International Student Assessment (PISA) 2022, hasil pembelajaran secara global mencatat dampak pandemi. Namun, posisi Indonesia dalam PISA 2022 meningkat 5-6 peringkat dibandingkan dengan 2018. Kenaikan peringkat ini menunjukkan ketahanan sistem pendidikan di Indonesia dalam menghadapi kehilangan pembelajaran akibat pandemi. Rata-rata skor kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, sementara rata-rata skor global adalah 469. Untuk matematika, skor Indonesia mencapai 366, sedikit di atas rata-rata dunia yang 358, dan untuk sains, skornya 383, sedangkan rata-rata dunia 384, yang menunjukkan penurunan dibandingkan 2018. Penurunan ini juga dialami oleh negara lain dalam survei PISA 2022, akibat dampak dari kondisi pandemi yang sebelumnya mengakibatkan banyak sistem pendidikan global mengalami kemunduran karena ketidaksiapan negara-negara menghadapi penyebaran Virus Covid-19. Peringkat ini cenderung tidak banyak berubah dalam sepuluh hingga lima belas tahun terakhir. Oleh karena itu, diadakan Assessment Kompetensi Minimum (AKM) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama dalam literasi.

Hasil survei tersebut didasarkan pada lima indikator yang meliputi ketersediaan perpustakaan, sirkulasi surat kabar, input pendidikan, asesmen membaca, dan ketersediaan komputer. Literasi yang dimaksud bukan hanya sekadar kemampuan membaca siswa, namun juga kemampuan siswa dalam menganalisis suatu bacaan serta kemampuan siswa untuk mengerti dan memahami konsep pada bacaan tersebut. Menurut Keefe & Copeland (2011) literasi sebagai aktivitas yang melibatkan mengakses, menggunakan, dan mengkomunikasikan tentang apa pun dalam format lisan maupun tulisan melalui penglihatan atau pendengaran yang berhubungan dengan simbol-simbol yang dibuat secara visual atau taktis.

Namun kenyataan di kelas V SDN 5 Krebet Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo, guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar masih berupa media gambar dan media cetak. Guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah. Hal ini terjadi pada mata pelajaran IPAS-IPS yang kenyataannya lebih membutuhkan media yang lebih interaktif sesuai dengan konten untuk pemahaman siswa lebih mendalam. Dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya adalah siswa merasa malas mengikuti proses pembelajaran, siswa pasif dalam pembelajaran, siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang kemauan dalam mengerjakan soal.

Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru di kelas V SDN 5 Krebet Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo cenderung menggunakan media pembelajaran gambar dan media cetak serta dalam penjelasan materi guru menggunakan metode ceramah. Metode ceramah memiliki kelemahan berupa guru tidak mampu untuk mengontrol sejauh

mana siswa mampu memahami uraian materi. Karena di kelas, lebih dari separuh waktu digunakan siswa untuk mendengarkan. Sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

Berdasarkan Obseravsi yang peneliti lakukan di kelas V SDN 5 Kreet Kabupaten Ponorogo pada tanggal 9 April 2025 peneliti menemukan beberapa permasalahan, Hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPAS-IPS di kelas V SDN 5 Kreet Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar masih rendah, hal ini dapat dilihat data hasil prasiklus motivasi belajar bahwa dari 11 siswa terdapat 18% atau sama dengan 3 orang siswa yang memiliki kategori motivasi aktif 27% atau 5 siswa memiliki motivasi cukup aktif 54% dan 2 siswa kurang aktif 18%. Selain itu yang mencapai ketuntasan hasil belajar hanya 3 siswa atau 27% siswa yang di atas KKM dan 8 atau 73% siswa di bawah KKM. Serta beberapa siswa SDN 5 Kreet kurang komunikasi satu dengan lain, karena minder nilai ujiannya belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan dari hasil-hasil penelitian tersebut diatas harapannya penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva* dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar. Apakah hal itu juga berlaku atau bisa untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas V dengan pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva* untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS. Untuk itu maka perlu dilakukan penelitian pada SDN 5 Kreet Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo.

KAJIAN LITERATUR

Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah elemen yang sangat krusial dalam dunia pendidikan. Saat ini, Indonesia telah mulai mengimplementasikan kurikulum yang baru, yaitu Kurikulum Merdeka, yang merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dilakukan secara bertahap, disesuaikan dengan kesiapan masing-masing lembaga pendidikan. Kurikulum Merdeka mengedepankan pada konten-konten esensial, sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan penguasaan kompetensi dengan waktu yang cukup (Nurani, 2022). Sesuai dengan namanya, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih berbagai alat pengajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka mengarahkan peserta didik agar dapat merasakan merdeka berpikir, merdeka berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, serta merdeka belajar untuk kebahagiaan (Daga, 2021).

Menurut Lestari, dkk (2023) kurikulum merdeka adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan keterampilan yang dipelajari, meningkatkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajarann, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Rohmad (2022) Merdeka Belajar adalah kebijakan yang dirancang Pemerintah guna membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Hal tersebut diatas dibuktikan oleh beberapa penelitian yang mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

Motivasi Belajar

Kalimat motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang memiliki arti berbeda. Berdasarkan KBBI motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Menurut Rahman (2021) motivasi merupakan suatu timbulnya perubahan perasaan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ananda & Hayati (2020) mengatakan bahwa motivasi merupakan kondisi fisik maupun mental seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan yang menjadi kebutuhan. Sedangkan menurut Suharmi (2018) mengatakan motivasi merupakan suatu keadaan didalam individu yang mendorong untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan.

Kemampuan belajar yang bervariasi di antara siswa mengharuskan guru untuk lebih cermat dalam memilih dan memadukan metode pengajaran yang dipakai, karena pemilihan metode dapat berdampak pada hasil belajar para siswa. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar juga merupakan nilai yang berupa angka atau huruf yang diperoleh siswa setelah mengikuti ujian atau tes yang diberikan oleh guru setelah menerima materi pelajaran. Dari hasil belajar tersebut, guru bisa mendapatkan informasi tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pada dasarnya, hasil belajar adalah pencapaian dari berbagai kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang terlihat dalam pola pikir dan tindakan. Kompetensi itu dapat dievaluasi melalui pengukuran dan penilaian terhadap berbagai hasil belajar serta indikator-indikator yang diukur dan diamati. Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dalam jangka waktu tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa (Sari, 2021).

Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Reinita (2020) Minimnya kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sebagai pendidik

Berdasarkan kenyataan di lapangan ini, maka peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan melalui penggunaan media *Game Edukasi* pembelajaran berbasis *Canva*, agar pembelajaran lebih menarik dan memotivasi anak dalam pembelajaran. Media *Game Edukasi* dapat diterapkan karena memiliki isi yang lengkap, dan dapat dipelajari siswa secara mandiri. Media tersebut sebagai sarana pembelajaran yang berisi pedoman pembelajaran, berupa materi, metode, serta latihan soal yang dikembangkan secara sistematis untuk mencapai kompetensi tertentu menjadi salah satu sumber belajar yang sering digunakan oleh guru. Media pembelajaran dapat dikemas dengan menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan teknologi ini sangat dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi. Hal ini dikarenakan saat ini kita memasuki era revolusi industri 4.0 yang memberikan dampak signifikan pada kehidupan masyarakat dengan mengubah tatanan lama menjadi tatanan baru dengan penggunaan teknologi berbasis internet (Agustina & Purwanti, 2018).

Agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan menjadi lebih menarik, maka salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru pada zaman sekarang adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi (Reinita et al., 2018).

Canva

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan *cover facebook* (Dian et al., 2021). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu *Canva* juga memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) dapat tersedia dalam versi aplikasi dan web; 2) memiliki fungsi yang lengkap untuk foto, video dan Power point; 3) memiliki templet dan font yang lengkap; 4) Fitur yang lengkap untuk mengedit dan membuat desain; 5) hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lainya dan secara otomatis dapat menyimpan hasil desain. Oleh karena itu *Canva* bisa digunakan untuk media pembelajaran salah satu nya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, *Canva* dapat digunakan untuk membuat power point yang lebih kreatif sehingga peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran dan *Canva* juga digunakan untuk mendesain LKPD yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengerjakan LKPD.

METODE

Fokus dari penelitian ini adalah pada penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan pendekatan baik kualitatif maupun kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau disekolah dengan menekankan pada penyempurnaan atau meningkatkan proses dan praksis pembelajaran di kelas (Arikunto, 2013). Penelitian tindakan kelas menurut Prasetyo & Abduh (2021) adalah penelitian yang dilakukan ketika mengidentifikasi permasalahan peserta didik, kemudian guru menetapkan tindakan untuk mengatasinya.

Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025 di kelas V SD Negeri 5 Kreet yang terletak di Kabupaten Ponorogo antara tanggal 9 hingga 24 April 2025. Proses penelitian ini terdiri dari tiga tahap: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Prasiklus dilakukan pada hari Rabu, 9 April 2025 dengan durasi 2 x 35 menit pada pukul 09.00-10.10 WIB. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 16 April 2025 juga dengan alokasi waktu 2 x 35 menit antara pukul 09.00-10.10 WIB, sedangkan siklus II dilakukan dalam satu sesi pembelajaran dengan waktu 2 x 35 menit pada hari Kamis, 24 April 2025 pukul 10.00 – 11.10 WIB. Subjek dari penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V di SDN 5 Kreet, Kabupaten Ponorogo. Total siswa berjumlah 11 orang, yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki yang terdaftar di kelas V pada tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap menurut Prihantoro & Hidayat (2019) yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; dan 4) refleksi. Sumber data dari penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan non tes. Dan instrumen penilaian dalam bentuk lembar observasi, lembar tes berupa soal evaluasi dan lembar nontes berupa penilaian keterampilan dan jurnal sikap. Selanjutnya tahap analisis data meliputi: menelaah data, menyajikan data dan membuat kesimpulan hasil penelitian.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu merancang modul ajar IPAS-IPS menggunakan Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Canva* pada kelas V. Modul ajar disusun sesuai dengan tahapan Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Canva* pada kelas V dengan Langkah-langkah menurut (Usman, 2021) terdiri dari lima langkah yaitu : (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai praktisi (guru). Observer mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan penilaian Penggunaan Media *Game Edukasi Berbasis Canva* pada kelas V.

Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam kelompok pembelajaran dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami yang signifikan, yang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Tingkat Motivasi Siswa dalam Kelompok Pembelajaran Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kelompok	Nama	Persentase Keaktifan			Kriteria
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Ba'im Setiawan	37.5	62.5	87.5	SA
	Cheryll Adella Miyuki Takara	37.5	62.5	87.5	SA
2	Dj Satria Maulana	50	62.5	87.5	SA
	Hasyim Ashari	50	62.5	87.5	SA
3	Meri Rahayu Ningsih	62.5	87.5	87.5	SA
	Muhammad Rizky	50	75	87.5	SA
4	Rafa	62.5	87.5	87.5	SA
	Renata Ayu Astari	50	87.5	87.5	SA
5	Siti Marfuah	50	75	75	A
	Vania Ellsa Rahmawati	50	75	87.5	SA
	Verdiansah Dimas Ardila	62.5	75	75	A
Persentase Kelas		37.5	74	85	SA

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi siswa dalam kelompok juga mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan Media Media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva*. Dari prasiklus 37% ke siklus I menjadi 74% dan ke siklus II naik menjadi 85%. Dari 11 siswa semua mengalami peningkatan, tidak ada satupun siswa yang tidak mengalami peningkatan.

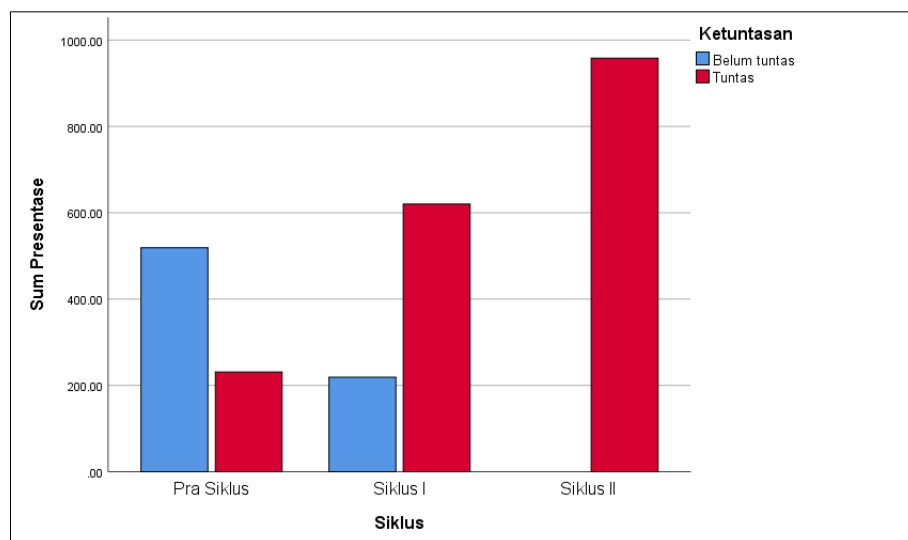
Terjadinya peningkatan dalam kelompok belajar ini karena penggunaan media pembelajaran Media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva* pada intinya merupakan hasil dari integrasi teknologi canggih dengan pengalaman belajar yang berbasis realitas. Dengan

Media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva*, siswa dapat mengalami konten pembelajaran secara langsung dan interaktif, yang membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami. Pertama, Media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva* memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek atau konsep yang dipelajari. Hal ini memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan, karena siswa dapat melihat dan merasakan konsep tersebut dalam konteks yang lebih nyata. Kedua, penggunaan Media pembelajaran *Game Edukasi* berbasis *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi yang menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran dan mencari tahu lebih lanjut. Mereka juga dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, karena teknologi memungkinkan mereka untuk menjelajahi materi dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.

Pengamatan Penilain Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Penggunaan Media *Game Edukasi* Berbasis *Canva* pengetahuan peserta didik pada prasiklus, siklus I, siklus II meningkat. Pertemuan prasiklus memperoleh rata-rata nilai 28, pada siklus I rata-rata 72% dan pada siklus II memperoleh rata-rata 100%. Dari data di buat grafik sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan dan Keterampilan dengan Penggunaan Media *Game Edukasi* Berbasis *Canva*



PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai prasiklus dan dua siklus berikutnya mencakup: 1) perencanaan untuk pembelajaran; 2) pelaksanaan kegiatan belajar; dan 3) hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Tahapan proses dan hasil penelitian yang menerapkan Media *Game Edukasi* Berbasis *Canva* pada pembelajaran siklus I akan dijelaskan sebagai berikut: Perencanaan Pembelajaran IPAS-IPS Dengan Pemanfaatan Media *Game Edukasi* Berbasis *Canva*.

Penilaian motivasi siswa dalam kelompok juga mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan Media *Game Edukasi* berbasis *Canva*. Prasiklus rata-rata keaktifan siswa 37,5 %, siklus I 74% dan pada siklus II meningkat

menjadi 85%. Dari 11 siswa semua mengalami peningkatan, tidak ada satupun siswa yang tidak mengalami peningkatan.

Hasil belajar di kelas V SDN 5 Krebet ketuntasan dan rekap hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II, dengan KKM yang ditetapkan 75 maka hasilnya adalah :

1. Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang atau 83%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 3 orang atau 27% (perolehan nilai > KKM),
2. Pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 3 siswa atau 27% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 8 orang atau 83% (perolehan nilai > KKM),
3. Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 0 siswa atau 0% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 11 orang atau 100% (perolehan nilai > KKM).

Keadaan ini berarti dengan media Media pembelajaran Game Edukasi berbasis *Canva* dalam terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 73%. Berdasarkan berbagai temuan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media Media pembelajaran Game Edukasi berbasis *Canva* yang digunakan dalam pembelajaran akan terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS.

Melalui analisis data dari pengamatan pra siklus, siklus I, dan pencapaian belajar siswa selama prasiklus, terlihat bahwa hasil pembelajaran pada siklus I belum mencapai optimal dan banyak siswa yang belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Penyebabnya adalah karena kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan evaluasi serta kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, ketidaktepatan ini diperbaiki pada pra siklus dan siklus II. Berdasarkan hasil dari siklus II, terlihat adanya kemajuan dalam pencapaian belajar siswa yang sesuai harapan. Ini menunjukkan bahwa peneliti berhasil menerapkan Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Canva*, karena terjadi peningkatan hasil dari prasiklus ke siklus I dan ke siklus II. Dengan demikian, peneliti sudah dapat menghentikan penelitian hingga siklus II karena sudah memenuhi kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut kemendikbudristek (2022), kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran. Selain itu Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Canva* menurut (Khasanah, dkk. 2021) yaitu proses pembelajaran bermakna bagi peserta didik, belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan dalam penelitian, penggunaan permainan edukasi berbasis *Canva* di kelas V SDN 5 Krebet menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis *Canva* memiliki potensi sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan. Motivasi belajar siswa pada pra siklus tercatat 37,5%, sementara pada siklus I motivasinya meningkat menjadi 74%. Setelah itu, motivasi siswa di siklus II mengalami tambahan peningkatan hingga 85%.

Hasil belajar siswa menggunakan *Game Educasi* berbasis *Canva* dalam pembelajaran di kelas V SDN 5 Kreet ketika KKM ditetapkan 75 maka pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang atau 72%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 3 orang atau 28% (perolehan nilai > KKM), siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 3 siswa atau 28% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 8 orang atau 72% (perolehan nilai > KKM), Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 0 siswa atau 0% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 11 orang atau 100% (perolehan nilai > KKM). Maka dari data tersebut disimpulkan Hasil belajar adalah peningkatan.

REFERENSI

- Agustina, N., & Purwanti, E. (2018). E-Modul Panduan Platform Kahooteaktif Sebagai Media Penilaian di Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dian, A., & Prayoga, B. (2021). Jurnal Riset Dan Konseptual 4 (4), 548-558 Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. WDPatriana, S. Sutarna, MD Wulandari Jurnal Basicedu.
- Erna, Diah. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward A Media History Of Documents*, 15(1), 128-144.
- Handayani, R. H., Muhammadi, D., & Si, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran.
- Keefe, E. B., & Copeland, S. R. (2011). What is Literacy? the Power of a Definition. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 36(3–4), 92–99. <https://doi.org/10.2511/027494811800824507>
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A–Fase F*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9–46.
- Khasanah et.al. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanda, dkk. (2020). Penerapan Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*. 8(2): halaman 50-57.
- Noventari. (2020). *Konsepsi Merdeka Belajar dalam sistem Among menurut pandangan Ki Hajar Dewantara*, Universitas Sebelas Maret.
- Nurani, D. (2022). *Edisi Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar), BSKAP.

- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Rahman, M. H. A., & Puteh, M. (2017). Learning Trigonometry Using GeoGebra Learning Module: Are Under Achiever Pupils Motivated? *Sains Humanika*, 9(1), 39–42. <https://doi.org/10.1063/1.4954586> dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4) , 21132117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>.
- Reinita (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa.
- Rohmad, 2022. Menjadi Guru Berwibawa Di Era Merdeka Belajar. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sari, L. (2021). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mts Sunan Gunung Jati Gurah (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Triningsih.
- Usman. (2021). Ragam Strategi Pembelajaran – Berbasis Teknologi Informasi. Parapare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Yelnosia, Rahma & Taufik, Taufina. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8 (3), 166-183. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/9977/4069>