

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES 5/81 WATU KABUPATEN
BONE**

Hasnimar¹, Muhajir², Jamaluddin Arifin³

¹Prodi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar,

²Prodi Pendidika Pancasila, Universitas Muhammadiyah Makassar,

³Prodi Pendidika Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar,

¹hasnimarjarrab07@gmail.com, ²muhajir@unismuh.ac.id,

³jamaluddinarifin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The current development of digital technology has a significant impact on education, facilitating the learning process and creating an atmosphere that is not monotonous. This research uses research and development (R&D) methods with the aim of: 1) Understanding the development of educational game learning media, 2) Designing educational game learning media, 3) Assessing the validity of educational game learning media, 4) Assessing the practicality of educational game learning media, 5) Assessing the effectiveness of educational game learning media. The research was conducted at SD Inpres 5/81 Watu, Kab. Bone, with 12 students as subjects and 2 validators (material/content and media). Data collection uses a needs identification questionnaire, material/content validation, media validation, field trials, as well as teacher and student responses. The research results show: 1) Student needs are in the required qualifications, 2) Educational game learning media products are designed based on the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, 3) Validation by material/content and media experts shows very valid qualifications, 4) The practicality of the media as seen from the results of field trials is in very good qualifications, 5) The learning outcomes test (pre-test) is quite effective, and the post-test is very effective. The products developed are valid, practical and effective in improving Pancasila learning.

Keywords: development, educational game-based learning media, pancasila subject, fourth grade

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini berdampak signifikan pada pendidikan, memudahkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana yang tidak monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan: 1) Mengetahui gambaran pengembangan media pembelajaran game edukasi, 2) Mendesain media pembelajaran game edukasi, 3) Menilai validitas media pembelajaran game edukasi, 4) Menilai kepraktisan media pembelajaran game edukasi, 5) Menilai efektivitas media pembelajaran game edukasi. Penelitian dilakukan di SD Inpres 5/81 Watu, Kab. Bone, dengan subjek 12 siswa dan 2

validator (materi/isi dan media). Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, validasi materi/isi, validasi media, uji coba lapangan, serta respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kebutuhan siswa berada pada kualifikasi dibutuhkan, 2) Produk media pembelajaran game edukasi dirancang berdasarkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), 3) Validasi ahli materi/isi dan media menunjukkan kualifikasi sangat valid, 4) Kepraktisan media dilihat dari hasil uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik, 5) Tes hasil belajar (pre-test) cukup efektif, dan post-test sangat efektif. Produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran Pancasila.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran game edukasi, pelajaran pancasila kelas
iv

A. Pendahuluan

Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan tuntutan efisiensi dalam pendidikan, terutama melalui penggunaan teknologi seperti komputer, internet, media sosial, dan aplikasi permainan. Penggunaan teknologi ini memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan (Mahardika dan Pramita, 2021). Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik, termasuk melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi.

Pembelajaran telah mengalami berbagai inovasi, termasuk dalam metode, model, dan media pembelajaran. Dalam memahami peran

guru dalam bidang pendidikan, penting untuk selalu memperhatikan perkembangan zaman tanpa mengabaikan adat istiadat dan budaya yang ada dalam masyarakat. Teknologi telah lama menjadi bagian dari dunia pendidikan (Nasution, 2011:99). Guru diharapkan dapat menyediakan layanan di dalam kelas tanpa harus secara langsung berinteraksi dengan siswa. Salah satu layanan yang sangat diinginkan oleh siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka adalah media pembelajaran yang berbasis game edukasi.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 4), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan mengajar atau mendidik. Media

pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mengajar atau mendidik. Media ini berperan penting dalam membantu siswa menerima pesan dari guru, memperkaya pengetahuan mereka, dan meningkatkan motivasi belajar (Maimunah et al., 2016). Penggunaan teknologi dalam pengajaran menjadi esensial, karena guru perlu memiliki pemahaman yang baik terhadap teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang efektif dan menarik (Nurhikmah, 2020).

Azhar Arsyad (2011: 2-3) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9-10) mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa, sehingga mereka mampu belajar secara mandiri. Berkat berbagai kemajuan teknologi dan kemudahan penggunaannya, perkembangan lingkungan belajar terus berkembang.

Salah satu tren perkembangan media pembelajaran adalah berkembangnya permainan pembelajaran.

Permainan edukasi mendukung pembelajaran melalui bermain, meningkatkan minat siswa, dan dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar. Di SD Inpres 5/81 Watu, pengajaran masih menggunakan alat peraga dan buku cetak, yang kadang menyebabkan kebosanan dan kesulitan pemahaman. Oleh karena itu, perlu dikembangkan metode pengajaran baru yang menarik, seperti media pembelajaran berbasis game edukasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu dengan mengembangkan media pembelajaran game edukasi yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran game edukasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pancasila.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran game edukasi (Rayanto & Sugianti 2020). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran. Tahap Desain melibatkan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap Pengembangan mencakup pembuatan dan produksi media pembelajaran. Pada tahap Pelaksanaan, media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan di lapangan. Tahap Evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran melalui uji coba dan umpan balik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone, dengan subjek penelitian terdiri dari 12 siswa kelas IV dan 2 validator, yang terdiri dari validator materi/isi dan validator media. Pengumpulan data

dilakukan melalui berbagai angket yang mencakup identifikasi kebutuhan, validasi materi/isi, validasi media, uji coba lapangan, respon guru dan siswa, serta angket motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi ini sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahap dalam model ini dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis (*Analysis*) dimulai dengan observasi sebelum penelitian

dilakukan di SD Inpres 5/81 Watu. Peneliti mengamati penggunaan perangkat pembelajaran, proses pembelajaran di kelas, dan perilaku siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan semangat belajar. Guru mengkonfirmasi bahwa siswa lebih suka pembelajaran yang menggunakan media interaktif karena lebih mudah dipahami. Namun, penggunaan metode ceramah dan buku cetak membuat siswa bosan dan sulit memahami materi. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik bermain daripada belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan metode yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Skor evaluasi pada tabel menunjukkan bahwa sebagian besar indikator perangkat pembelajaran dan proses pembelajaran berada pada kategori "**Kurang Baik**" dengan

persentase 41,1%. Ini menandakan kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Penelitian juga melibatkan *pre-test* untuk mengukur pemahaman siswa sebelum implementasi media pembelajaran baru, yang menunjukkan nilai rata-rata 60,5%, masuk dalam kategori "**Efektif**" menurut kriteria yang ditetapkan. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran game edukasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa.

Tahap Design (Desain)

Tahap desain (*Design*) dalam pengembangan game edukasi dilakukan setelah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti merancang produk game edukasi menggunakan aplikasi *Canva*, *Wordwall*, dan *Panel Genially*. Desain ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme (Piaget, 1954; Vygotsky, 1978) dan teori motivasi belajar, dengan fokus pada keterlibatan aktif siswa dan optimasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Desain mencakup pembuatan soal evaluasi yang disesuaikan dengan modul ajar Pancasila, seperti *game show quiz*,

wordsearch, dan *snakes and ladders*, untuk memastikan pembelajaran interaktif dan menarik. Proses ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran. Selanjutnya, tahap pengembangan akan melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli isi untuk memastikan kualitas dan relevansi materi yang disajikan.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran game edukasi dilakukan setelah tahap desain selesai. Pada tahap ini, materi dikumpulkan dan media pembelajaran mulai dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid, dengan nilai validitas oleh ahli media mencapai 88.8% .

Masukan saran dan komentar dari ahli media yaitu Perpaduan warna *background* dan warna judul atau tulisan kurang baik, jadi perlu di pertimbangkan dalam memilih warna latar dan *background* untuk menambahkan fokus kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana yang tercantum pada tabel 4.7 maka dapat dihitung nilai presentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$$V = \frac{64+71}{152} \times 100\% = 88.8 \%$$

Tabel 3.8 Format Pernyataan Skala *Likert* Validitas Media

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Valid	A
51-75	Valid	B
26-50	Tidak Valid	C
0-25	Sangat Tidak Valid	D

Sumber: (Mardapi, 2008)

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 88.8 % berada pada kualifikasi **sangat valid** dengan keterangan tidak perlu revisi, namun perlu adanya perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media sehingga media pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi.

Sedangkan oleh ahli materi mencapai 98.2%. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari kedua validator untuk memperbaiki aspek-aspek tertentu sebelum produk dianggap siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 4.10 Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Pembelajaran Game Edukasi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi tidak ada masukan saran dan komentar ahli isi atau materi. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.8 maka dapat dihitung nilai presentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$$V = \frac{54+56}{112} \times 100\% = 98.2 \%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli materi, media pembelajaran dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 98.2 %. Menurut ahli materi, hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori layak atau sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Dengan penilaian antara 76-100% artinya produk pengembangan media pembelajaran game edukasi ini sudah

sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak perlu direvisi. Setelah data diambil dari rata-rata skor validitas keseluruhan, selanjutnya ditransformasikan untuk menyimpulkan validitas media pembelajaran berdasarkan pedoman transformasi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas

Validator	RTV
Ahli media	88.8 %
Ahli materi	98.2 %
Rata-Rata	93.5 %

Dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.12 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator

Validator	Penilaian media pembelajaran secara keseluruhan
Ahli media	Valid/layak/sedikit revisi
Ahli materi	Valid/layak/tidak revisi

Tabel di atas terkait dengan tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 4.13 Tingkat Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Rentang Penilaian %	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Valid	Sangat valid/layak/tidak revisi

51-75	Valid	Valid/layak/direvisi seperlunya
26-50	Tidak Valid	Cukup valid/cukup banyak direvisi
0-25	Sangat Tidak Valid	Kurang valid/banyak yang harus direvisi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD “**Sangat Layak**” digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada evaluasi ahli atau verifikasi materi dan media dan layak untuk diuji coba atau diimplementasikan di sekolah.

Tahap Implementation (Implementasi)

Dalam tahap implementasi media pembelajaran game edukasi di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, setelah melalui proses pengembangan dan validasi oleh ahli materi serta ahli media, produk ini diujicobakan. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut sangat efektif. Dalam uji coba lapangan, 12 siswa mengikuti post-test yang menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar sebesar 87,7%,.

Tabel 4.14 Tes hasil belajar siswa (*post-test*)

No Absen	Jawaban Benar	Poin Soal	Nilai
1	13	7	91
2	13	7	91
3	13	7	91
4	14	7	98
5	12	7	84
6	13	7	91
7	14	7	98
8	13	7	91
9	15	7	100
10	13	7	91
11	15	7	100
12	13	7	91
Jumlah		158	
Nilai Akhir		87.7	
Kriteria		Sangat Efektif	

Berdasarkan hasil penelitian melalui tes hasil belajar (*post-tes*) berupa soal pilihan ganda dan soal essay terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase menggunakan rumus (Sugiyono, 2019) tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan \%} = \frac{158}{180} \times 100 = 87.7 \%$$

Serta motivasi belajar yang sangat baik dengan skor 95,3%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran game edukasi ini berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa di SD Inpres 5/81 Watu, Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil penelitian

melalui penilaian hasil motivasi belajar terhadap 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase menggunakan rumus (Mardapi, 2008) tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai Motivasi \%} = \frac{183}{192} \times 100 = 95.3 \%$$

Data penilaian hasil motivasi belajar siswa diperoleh hasil motivasi belajar presentase 95.3 %, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran game edukasi mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone termasuk **sangat efektif** di terapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukan uji coba lapangan utama media pembelajaran game edukasi yang diimplementasikan kepada 12 siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran

yang dikembangkan. Pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan pada tanggal 17 April 2024. Responden pada uji coba ini siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone.

Masukan saran dan komentar dari uji coba operasional yaitu : Mediana sangat bagus, suara dan gambarnya sudah jelas akan tetapi hurufnya terlalu kecil. Berdasarkan hasil penelitian uji coba operasional melalui angket tanggapan siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung dengan persentase tingkat pencapaian menurut (Mardapi, 2008) sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{368}{384} \times 95,8 \%$$

Tabel. 3.19 Skala Penilaian Kualifikasi Kepraktisan Media

Kriteria	Kategori	Skor
0-25	Sangat Tidak Praktis	1
26-50	Tidak Praktis	2
51-75	Praktis	3
76-100	Sangat Praktis	4

Sumber: (Mardapi, 2008)

Dari hasil uji coba lapangan operasional secara keseluruhan diperoleh hasil peresentase 95,8%,

maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran game edukasi mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SD Inpres 5/81 Watu memenuhi kriteria dan **sangat praktis** digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian yang dilakukan dari guru kelas IV oleh Jumriani, S.Pd. Bertujuan untuk mendapatkan respon dan kualitas media pembelajaran sehingga diketahui praktis atau tidak produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket respon guru kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut :

$$V - pg = \frac{38}{40} \times 100 = 95 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket respon guru kelas IV yaitu didapatkan persentase sebesar 95% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi ini **sangat praktis** dan tidak perlu direvisi. Setelah data diambil dari rata-rata skor uji coba lapangan keseluruhan, selanjutnya ditransformasikan untuk

menyimpulkan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan pedoman transformasi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.21 Hasil Uji coba Lapangan yang direvisi untuk Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji Coba Lapangan	RTV
Angket Respon Siswa	95.5
Angket Respon Guru	95
Rata-Rata	95.2 %

Dari hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.22 Penilaian Kualifikasi Validitas Media pembelajaran

Uji Coba Lapangan	Penilaian media pembelajaran secara keseluruhan
Angket Respon Siswa	Sangat Praktis /tidak revisi
Angket Respon Guru	Sangat Praktis/tidak revisi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD **“Sangat Praktis”** digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada hasil uji coba lapangan dan praktis untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

D. Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran

game edukasi menggunakan platform Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Watu, Kab. Bone, pada mata pelajaran Pancasila dengan spesifikasi pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Metode pengembangan media mengikuti model ADDIE, yang meliputi analisis kebutuhan awal untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep gotong royong.

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang secara interaktif menggunakan Canva. Ini termasuk penggunaan animasi, audio, dan kuis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam bagi siswa. Implementasi media dilakukan melalui uji coba langsung kepada siswa, di mana peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa terlihat dari hasil pre-test dan post-test. Evaluasi kepraktisan media ini dilakukan dengan mengumpulkan angket respon dari siswa dan guru, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap kemudahan penggunaan dan aksesibilitas media pembelajaran ini. Validitas media juga diperiksa melalui

proses validasi oleh ahli media dan materi, yang menegaskan bahwa media ini memenuhi standar pembelajaran yang diperlukan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai platform untuk media pembelajaran game edukasi sangat berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Inpres 5/81 Watu, Kab. Bone. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya konsep Pola Hidup Gotong Royong.

Temuan ini juga sejalan dengan teori Rafmana, H., & Chotimah (2018) tentang efektivitas pembelajaran multimedia dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam penelitian ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mendukung upaya untuk membuat pendidikan lebih relevan dan menarik bagi generasi muda.

E. Kesimpulan

Penelitian mengenai pengembangan game edukasi menggunakan aplikasi Canva untuk pelajaran Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone menemukan beberapa hasil penting. Media pembelajaran berbasis game edukasi ini dikembangkan dengan model ADDIE, yang membuatnya interaktif dan menarik bagi siswa. Hasil uji validitas menunjukkan tingkat validitas tinggi, sementara uji coba menunjukkan kepraktisan media ini di kelas IV SD. Secara signifikan, penggunaan media ini meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran siswa, terlihat dari peningkatan skor motivasi serta hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Jurnal Al-afkar*. 5 (1).
- Nasution (2011). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Nurhikmah, H. &. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Media Video di Kabupaten Sinjai. *Prosiding Seminar Nasional*, (pp. 715-716).
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65.
- Rayanto Hari Yudi, dan S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga *Academic & Research Institute* Perum Sekar Indah II. https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,.2008.*Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima.

Vygotsky, L.V. (2017) The Problem of Teaching and Mental Development at School Age [Problema obuchenija i umstvennogo razvitija vshkol'nom vozraste], *Changing English*, 24:4, 359-371, DOI: 10.1080/1358684X.2017.1395165