

## **GAME QUIZ INTERAKTIF BERBASIS CANVA: MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN HEWAN**

Wulan Indah Sari<sup>1</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari

[1wulanindahsari@mhs.unhasy.ac.id](mailto:wulanindahsari@mhs.unhasy.ac.id), [2muhammadnuruddin@unhasy.ac.id](mailto:muhammadnuruddin@unhasy.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this educational research is to produce an interactive quiz game learning media product using the canva application that is suitable and effective for use in elementary school science (IPA) learning. This product is designed to support learning so that it can strengthen student's learning motivation and learning outcomes can be achieved. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. A result showed that the canva based interactive quiz game media was categorized as feasible based on the material expert test (85.65%) and material expert test (96%). While based on the result of the student questionnaire, it can be concluded that interactive quiz game are effective in increasing student learning motivation, with a trial test data of 87.79%. From these two points it can be inferred that interactive quiz games are very worthy and effective in increasing student learning motivation in animal reproduction material in elementary school.*

**Keywords:** *Interactive Quiz Game, Learning Media, Science, Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran *game quiz* interaktif, dengan memanfaatkan aplikasi canva yang layak serta efektif digunakan pada pembelajaran (IPA) ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. Produk ini didesain untuk menunjang sarana pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan capaian pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan media *game quiz* interaktif memanfaatkan canva berkategori layak berdasarkan uji ahli materi 85,65% dan ahli materi 96%. Sementara ditinjau dari hasil korespondensi siswa dapat disimpulkan bahwa media *game quiz* interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan data uji coba sebesar 87,79%. Dari kedua hal tersebut dapat diperoleh data bahwa media *game quiz* interaktif sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perkembangbiakan hewan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Game Quiz Interaktif, Media Pembelajaran, IPA, Motivasi Belajar*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi keharusan (Salamah et al., 2022), hal ini bukan hanya sebagai upaya adaptasi dengan zaman melainkan juga upaya menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan teknologi merupakan kompetensi guru dalam efektifitas pembelajaran (Nuruddin et al., 2024). Pemanfaatan teknologi membuka peluang signifikan guna membentuk lingkungan belajar yang lebih interaktif maupun mengasyikkan sehingga tercapainya capaian pembelajaran (Juhaeni et al. 2023). Selain itu, teknologi juga dimanfaatkan untuk menunjang ke-menarikan suasana belajar (Zahrana et al., 2025). Sebagai sarana pokok dalam kurikulum merdeka, media pembelajaran tidak hanya sebagai penyaluran informasi akan tetapi juga memotivasi belajar, menstimulasi minat maupun bakat, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran (Salamah and Puspitasari 2025). Inovasi pembelajaran menjadi daya minat siswa (Anisa and Nuruddin 2024).

Salah satu inovasi media yang digandrungi adalah *game based learning*. *Game based learning* merupakan penerapan unsur permainan kedalam kegiatan pembelajaran. *Game based learning* memiliki target pembelajaran, memotivasi, hingga dapat memberikan umpan balik. Menurut (Zumiaty et al., 2025) *game based learning* yakni metode pembelajaran berkarakteristik dengan permainan, *game based learning* memiliki banyak jenisnya seperti *game quiz* interaktif, *game quiz* bukan hanya permainan melainkan instrumen pedagogis yang dirancang dengan capaian pembelajaran. *Game quiz* dipercaya mampu menjadikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan karena memberikan tantangan kognitif yang sesuai dengan karakter siswa (Iqbal, Nerisafitra, and Penelitian 2025).

Dengan adanya kebutuhan ini diharapkan peran guru memiliki potensi menginovasi pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik siswa (Rochmania and Restian 2022). Salah satu media digital yang mulai banyak digunakan adalah canva, canva merupakan *platform* online yang mudah untuk dioperasikan

(Kharissidqi et al. 2022). Platform canva menyediakan fitur interaktif sebagai presentasi, infografis, animasi, maupun *game quiz*. Guna menginovasikan media pembelajaran yang bermutu maka diperlukan penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model tersebut mengoptimalkan media canva efektif digunakan karena telah disesuaikan dengan tahap analisis kebutuhan siswa.

IPA merupakan ilmu dasar yang memahami fenomena alam, lingkungan sekitar, serta kelangsungan hidup makhluk hidup, oleh karena itu pembelajaran IPA penting untuk diintegrasikan pada jenjang sekolah dasar. Pada materi perkembangbiakan hewan pendalaman pemahaman perlu dilakukan supaya siswa tidak sekedar menghafal istilah melainkan juga memahami proses biologis secara nyata. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Kwaron 1, ditemukan bahwa banyaknya siswa yang rendah dalam motivasi ketika proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berlangsung pada sub topik “Perkembangbiakan Hewan”. Dalam proses belajar maupun

mengajar sebagian besar siswa terlihat jelas pasif serta merasa bosan karena proses belajar mengajar yang diterapkan hanya didukung prasarana konvensional dengan media utama berupa buku paket. Jika rendahnya motivasi ini diabaikan maka dapat berdampak pada hasil belajar yang tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM).

Kesenjangan muncul karena pembelajaran belum mengimplementasikan sarana pembelajaran digital guna meningkatkan interaksi serta motivasi belajar siswa. Padahal, materi “Perkembangbiakan Hewan” berpeluang besar untuk dikemas secara menarik melalui *game based learning* interaktif seperti *Game Quiz Interaktif Canva*, yang menggabungkan unsur visual, permainan, dan evaluasi berbasis tantangan. Melalui *game based learning*, pembelajaran disajikan secara interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pengembangan keterampilan siswa (Khalifah 2025).

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi

*game based learning* yang mampu mengoptimalkan motivasi belajar di sekolah dasar. *Game Quiz* Interaktif canva dinilai efektif, karena menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, menantang, dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa dapat berpartisipasi langsung, mendapat umpan balik, dan termotivasi. Selain itu, penerapan *game quiz interaktif* ini relevan dengan konsep inti kurikulum merdeka dengan memfokuskan kegiatan belajar interaktif, mengasyikkan, kontekstual, maupun berfokus kepada siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil penelitian maupun pengembangan *game quiz* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar di SDN Kwaron 1 pada Materi Perkembangbiakan Hewan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, menurut (Sugiyono 2023) penelitian dan pengembangan (R&D) berfungsi sebagai validasi media yang telah dibuat sekaligus dikembangkan. Desain penelitian menggunakan model AD-

DIE, model ADDIE dapat dijadikan sebagai pengembangan produk berupa model pembelajaran maupun media pembelajaran (Juhaeni et al. 2023). Peneliti memilih Model desain ADDIE karena tahapan perancangannya sistematis. Model ADDIE memiliki 5 tahapan diantaranya *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kurikulum, media pembelajaran yang diterapkan, serta karakteristik siswa. Tahap desain, produk dirancang secara menarik dan interaktif memanfaatkan fleksibilitas platform canva, alur desain dirancang secara logis, sistematis, dan menyenangkan agar sesuai dengan capaian pembelajaran. Pada tahap pengembangan, produk yang dibuat diuji kelayakannya oleh para ahli validator yakni ahli media dan ahli materi guna memenuhi standar media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Selanjutnya tahap implementasi melalui uji respon keefektifan produk kepada siswa kelas III. Fokus utamanya yakni untuk mengetahui sejauh mana *game quiz* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tahap terakhir yakni evaluasi produk

yang telah diuji cobakan akan direvisi berdasarkan saran kritik dari validator guna menyempurnakan produk yang telah dibuat.

Teknik analisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif mencakup saran dan kritik validator, sedangkan data kuantitatif berisi penilaian dalam bentuk data angka. Penilaian validasi kelayakan menggunakan rumus :

$$V = \frac{TSEV}{S_{\text{Max}}} \times 100\%$$

Keterangan :

- V** : Persentase kelayakan  
**TSEV** : Total Skor Validator  
**S-max** : Skor Maksimal

Dari rumus diatas dapat disimpulkan kriteria produk yang dibuat sebagai berikut:

**Table 1. Kriteria Kelayakan Produk**

| No. | Presentase (%) | keterangan         |
|-----|----------------|--------------------|
| 1.  | 81-100         | Sangat Layak       |
| 2.  | 61-80          | Layak              |
| 3.  | 41-60          | Cukup Layak        |
| 4.  | 21-40          | Tidak Layak        |
| 5.  | 0-20           | Sangat Tidak Layak |

Sedangkan penilaian keefektivan penggunaan media game quiz interaktif dapat meningkatkan motivasi

belajar diukur secara sistematis menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Table 2. Kriteria Keefektifan media**

| No. | Presentase (%) | Keterangan     |
|-----|----------------|----------------|
| 1.  | 76-100         | Sangat Efektif |
| 2.  | 51-75          | Efektif        |
| 3.  | 26-50          | Kurang Efektif |
| 4.  | 0-25           | Tidak Efektif  |

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian serta pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran game quiz interaktif dengan memanfaatkan aplikasi canva. Materi yang dipilih yakni perkembangbiakan makhluk hidup kelas III SD. Melalui model pengembangan ADDIE media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep materi, selain itu fleksibel dan mudah diakses melalui laptop, computer, hingga *handphone*. Dengan fitur-fitur menarik serta interaktif, media tersebut dapat meningkatkan daya tarik dan memotivasi karena disertai dengan video berbentuk animasi dan *quiz* yang dirancang dalam sebuah *game*. Menggunakan model ADDIE peneliti dapat menghasilkan data kelayakan dan keefektifan media *game quiz* interaktif.

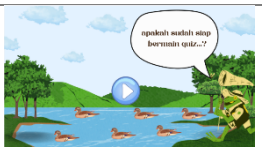
Tahap pertama yakni *analysis*, peneliti menganalisis kurikulum, karakteristik siswa, dan analisis media pembelajaran. Analisis kurikulum digunakan untuk menyesuaikan materi dengan capaian pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan SDN Kwaron 1 kelas III adalah Kurikulum Merdeka dengan menekankan pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa, penguatan kompetensi maupun karakter siswa. Analisis karakter kelas III SDN Kwaron 1 juga dilakukan peneliti untuk mengetahui gaya belajar, kemampuan dalam menangkap pengetahuan, dan motivasi belajar, melalui observasi serta wawancara peneliti menemukan bahwa banyaknya siswa yang merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar mengajar. Hal tersebut dapat menghambat siswa dalam memahami materi yang diterima. Selain itu, analisis media pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, yaitu hanya dengan media buku pembelajaran, media pembelajaran digital dan interaktif kurang optimal digunakan. Dari hasil analisis tersebut diperlukan media pembelajaran digital interaktif dan kreatif untuk menumbuhkan minat belajar maupun pengalaman baru di kelas melalui media pembelajaran

*game quiz* interaktif berbasis canva pada materi perkembangbiakan hewan.

Tahap kedua yakni *design*, peneliti merancang *design* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan memanfaatkan platform canva. Dalam mendesain dan merancang *game quiz* interaktif dibutuhkan fitur-fitur pendukung dalam pembuatannya seperti gambar bergerak (animasi), tombol navigasi interaktif, dan efek yang disuara untuk menarik daya tarik siswa. Produk yang dikembangkan dirancang terdiri atas enam *menu* pembelajaran yaitu petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan produk, profil *editor*, tujuan pembelajaran untuk menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, do'a belajar untuk pengembangan karakter siswa, materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk animasi agar memudahkan pemahaman sekaligus menarik perhatian siswa, dan yang terakhir *game quiz* didesain sebagai evaluasi maupun penguatan pemahaman siswa terhadap materi. Desain produk media yang telah dirancang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Table 3. Desain Rancangan Produk**

| No. | Gambar Desain                                                                       | Deskripsi                                                                        |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  |    | Halaman pembuka terdapat tombol play untuk memulai media <i>game quiz</i>        |
| 2.  |    | Halaman menu terdapat (petunjuk, profil, tujuan, do'a belajar, materi, dan quiz) |
| 3.  |  | Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan tombol navigasi                      |
| 4.  |  | Halaman profil berisi profil editor                                              |
| 5.  |  | Halaman do'a berisi do'a sebelum belajar                                         |
| 6.  |  | Halaman tujuan berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai                      |

|    |                                                                                    |                                                                              |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 7. |  | Halaman materi berisi materi animasi pembelajaran perkembangan makhluk hidup |
| 8. |  | Halaman quiz berisi <i>game quiz</i> interaktif                              |

Pada tahap ketiga, *development* adalah tahap produk dikembangkan dengan melakukan uji validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Proses validasi melibatkan ahli media serta ahli materi, hal ini berfungsi supaya menghasilkan produk yang layak digunakan, sebagaimana dijelaskan pada tabel 2.

**Table 2. Hasil Penilaian Kelayakan**

| No. | Subjek Validator | Presentase | kategori     |
|-----|------------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli media       | 85,65%     | Sangat layak |
| 2.  | Ahli materi      | 96%        | Sangat layak |

Tahap pengembangan dilakukan untuk menyempurnakan media *game quiz* interaktif melalui revisi saran dan masukan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, hal ini

bertujuan agar relevan terhadap tujuan pembelajaran. Revisi produk difokuskan optimalisasi kualitas audio, pengurangan elemen visual yang tidak relevan, dan peningkatan kebahasaan agar lebih komunikatif bagi siswa. Berdasarkan hasil tabel 2 diperoleh hasil penilaian dari validator, menurut hasil penilaian validator media menunjukkan 86,67% dengan kategori “sangat layak” sedangkan dari penilaian validator materi mencapai presentase 96% berkategori “sangat efektif”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game quiz* interaktif sangat layak maupun efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Juhaeni et al. 2023) yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan efektif meningkatkan nilai hasil belajar sesuai presentase yang dihasilkan dari hasil uji validasi para ahli. Tidak hanya itu menurut (Putu et al. 2023) media *game quiz* interaktif berbasis canva layak untuk diterapkan.

Tahap keempat *implementation*, *game quiz* interaktif diterapkan di SDN Kwaron 1 untuk mengetahui respon siswa. Tahap ini peneliti melakukan penerapan uji coba *game*

*quiz* interaktif melibatkan 13 orang siswa dengan mengisi koesioner terhadap motivasi belajar. Dari hasil angket menunjukkan skor kolektif sebesar 87,79% kategori sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game quiz* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengidentifikasi kelayakan dan juga kelayakan media yang dikembangkan, evaluasi berfokus pada hasil uji validasi dan respon siswa terhadap penggunaan produk. Berdasarkan hasil uji validasi para ahli, dinyatakan produk layak serta efektif diterapkan dengan sedikit revisi. Revisi dilakukan terkait saran dan masukan, setelah dilakukan perbaikan *game quiz* interaktif digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui respon siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan *game quiz* interaktif siswa bertanggung positif, siswa merasa sangat tertarik hingga antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran *game quiz* interaktif dinilai sebagai produk

yang layak dan efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk inovasi pengembangan media *game quiz* interaktif berbasis canva materi perkembangan hewan pada jenjang sekolah dasar. Hasil temuan menunjukkan bahwa hasil uji coba yang dilakukan di SDN Kwaron 1 pada siswa kelas III menunjukkan media pembelajaran *game quiz* interaktif berbasis canva terbukti layak beserta efektif digunakan guna meningkatkan motivasi atau minat belajar dengan hasil presentasi penilaian 96% dengan kategori “sangat efektif” dan presentase 86,67% dengan kategori “sangat layak”. Penerapan *game quiz* interaktif berbasis canva mampu menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan interaktif. Selain itu siswa juga terlihat sangat antusias selama kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan inovasi alternatif penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adinda Dwi Puspitasari, Evi Rizky Salamah. 2025. “Pengaruh Model Project Based Learning Pada Materi Ipa Perubahan Wujud Benda Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Balongbesuk Diwec Jombang.” *Jurnal Sains Student Research* 3(1):646–57.
- Anisa, Nuril, And Muhammad Nuruddin. 2024. “Pengembangan Media Video Animasi Kreatif Topik Teknologi Untuk Kehidupan Pada Siswa Kelas V Sdn Sukosari.” *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 03(02):111–21.
- Dwinata, Anggara, Asriana Kibtiyah, Eko Hardinanto, Emy Yunita, And Rahma Pratiwi. 2024. “Sosialisasi Pedagogik Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pra Sekolah Desa Jerukwangi Kabupaten Kediri.” 3(2):58–65.
- E.R. Salamah, Subaidah, Julianingsih D. 2022. “Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat.” *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(November):198–206.
- Iqbal, Adriansyah Ikhsanul, Paramitha Nerisafitra, And A. Prosedur Penelitian. 2025. “Game Quiz Multiplayer Menggunakan Photon Unity Networking.” *Jinacs* 07(Pun 2):43.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, And Safaruddin Safaruddin. 2023. “Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Iii Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Journal Of Instructional And Development Researches*

- 3(2):59.  
Doi:10.53621/Jider.V3i2.225.
- Khalifah, Siti Rizka Sari. 2025. "Canva Sebagai Media Inovatif Dalam Pembelajaran Shorof." *Irfani* 21:261–76. Doi:10.1007/978-94-007-2324-5.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, Vicky Wahyu Firmansyah, Universitas Islam, Negeri Maulana, Malik Ibrahim, Kota Malang, And Jawa Timur. 2022. "Aplikasi Canva Sebagai Media." *Ijoehm* 2(4):108–13.
- Putu, Desak, Agung Yuliana, Kasuma Dewi, I. Gusti Ayu, Tri Agustiana, And Ni Wayan. 2023. "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan Ipas Kurikulum Merdeka Untuk Kelas Iv." 18(1):61–75. Doi:10.29408/Edc.V18i1.18656.
- Rochmania, Desty Dwi, And Arina Restian. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnalbasicedu* 6(3):3435–44.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. 2023rd Ed. Edited By Sutopo. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Zahranisa Et. Al. 2025. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada." *Jrnal Masharif Al-Syariah* 10(204):353.
- Zumiaty, Putri, Abdul Qadir Jaelani, And Rabiatur Oktafiani. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika* 6(2):670.