

Pengembangan Game Edukasi Bertema Doraemon Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 1 Tawing

Suci Anjar Yanti^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Jalan Mayor Sujadi Timur Nomor 7 Tulungagung, Jawa Timur, Kode Pos 66221, Indonesia.

E-mail: succyanjary27@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1765>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 13 July 2025

Revised: 19 July 2025

Accepted: 25 July 2025

Kata Kunci:

Bab 6 Aku Tersesat, Bahasa Indonesia, Canva, Doraemon, Game Edukasi.

Keywords:

Canva, Chapter 6 I Got Lost, Doraemon, Educational Game, Indonesian Language.

ABSTRACT

Penelitian pengembangan ini latar belakangnya oleh kelangkaan media belajar berbasis digital, yang mengakibatkan pengalaman belajar yang monoton serupa dengan pendekatan konvensional. Tujuan pengembangan ini untuk menciptakan media berupa *Game* edukasi bertema Doraemon yang berbasis Canva untuk pelajaran Bahasa Indonesia bagi kelas III yang sedang mempelajari Bab 6: Saya Tersesat. Kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, meliputi fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen meliputi angket validasi dan respon siswa. Berdasarkan temuan penelitian, *Game* edukasi bertema Doraemon yang dibuat menggunakan Canva mendapatkan penilaian validitas 92% dari ahli media 1 dan 2, serta 95% dari ahli materi pelajaran. Respon siswa dalam angket menghasilkan presentase sebesar 95%. Oleh karena itu, *Game* edukasi bertema Doraemon yang didesain memanfaatkan Canva sangat layak dan baik diperuntukkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk kelas III di SDN 1 Tawing.

This development research is motivated by the scarcity of digital-based learning media, which results in a monotonous learning experience similar to conventional approaches. The objective of this development is to create an educational Game themed around Doraemon using Canva for Indonesian language lessons for third-grade students studying Chapter 6: I'm Lost. The framework used in this research is the ADDIE model, which includes the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, questionnaires, and documentation. Instruments include validation questionnaires and student responses. Based on the research findings, the Doraemon-themed educational Game created using Canva received a validity rating of 92% from media experts 1 and 2, and 95% from subject matter experts. Student responses in the questionnaire yielded a percentage of 95%. Therefore, the Doraemon-themed educational Game designed using Canva is highly suitable and effective as a technology-based learning medium for third-grade students at SDN 1 Tawing.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Suci Anjar Yanti, et al (2025). Pengembangan Game Edukasi Bertema Doraemon Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 1 Tawing, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1765>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fundamental untuk kemajuan dan kelangsungan kehidupan nasional, serta untuk memperkuat dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, terutama dalam membangun karakter dan spiritualitas yang baik. Sarana untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Seiring waktu, dan terus berjalan hingga saat ini pendidikan telah berevolusi (D. A. A. Putri, 2021). Pendidikan juga merespons kemajuan kurikulum saat ini. Kemajuan teknologi

yang membantu dalam proses pembelajaran mulai dapat diterapkan dalam pendidikan. Pemilihan metode pengajaran pun harus diperbarui agar lebih menarik dan mampu memberikan pengetahuan yang lebih mendalam kepada siswa seiring dengan kemajuan teknologi.

Guru harus mampu memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan pendidikan siswa mereka sepanjang proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah tahap konkret dalam proses pembelajaran. Akibatnya, guru dapat merancang cara-cara unik yang mendukung pemanfaatan dari berbagai media pembelajaran, agar berhasil menyampaikan materi kepada siswa (N. E. Putri & Ana, 2024). Media pembelajaran dapat diartikan komponen kunci dalam pelaksanaan pengajaran. Untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, penggunaan media dalam pendidikan dapat menjadi pilihan (Ergantara & Sari, 2023). Untuk mendorong kreativitas siswa dalam proses belajar, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, yang merupakan komponen vital dalam instrumen pengajaran. *Game* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa diandalkan.

Game atau permainan ialah bentuk multimedia yang dirancang untuk menjadi semenarik mungkin sambil mematuhi aturan-aturan tertentu yang menghasilkan pemenang atau kalah, biasanya dilakukan dengan cara yang ringan dan menghibur (Wiryaningtyas et al., 2023). Didasari kemajuan teknologi, *Game* ini harus digunakan dengan hati-hati karena seringkali menghabiskan sejumlah besar waktu pengguna. Seringkali, siswa menjadi terlalu asyik dengan *Game*, mengalihkan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar. Kendati demikian, bermain *Game* tidak hanya memiliki konsekuensi negatif; ia juga menawarkan manfaat. Salah satunya adalah kemampuan video *Game* untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, sebab jenis permainan ini melibatkan lebih banyak aktivitas otak daripada permainan tradisional yang mengandalkan kemampuan fisik (Arum et al., 2021). Menurut (Gunawan et al., 2022) *Game* edukasi diperlukan untuk mengurangi pengaruh buruk dari permainan pada anak-anak sambil meningkatkan dampak positifnya.

Game edukasi adalah yang dirancang untuk proses belajar, sangat efektif dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Jenis *Game* ini, yang kerap disebut *edutainment*, merupakan segmen penting dalam *Game* komputer edukasi dan memiliki sistem hadiah yang terstruktur dengan baik dalam permainannya, yang berbeda dari pengalaman edukatif (Aniyawati, 2023). Untuk menjaga siswa tetap terlibat dan tidak bosan, *Game* edukasi ini dapat diterapkan pada proses belajar mengajar. *Game* edukasi mencakup konten edukasi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga membantu mereka menyerap informasi dan ilmu baru (Pradana & Nita, 2019). Unsur pendidikan dan pembelajaran dapat dipadukan secara efektif dalam *Game* edukasi. Meskipun siswa sering menggunakan perangkat *smartphone* untuk tujuan hiburan ketimbang belajar, yang kerap berdampak buruk pada prestasi akademik, ketersediaan *smartphone* yang meluas sebagai sarana hiburan bisa dioptimalkan sebagai instrumen pengajaran. Salah satu wujudnya adalah media pendidikan yang dikemas dalam bentuk *Game* edukasi. Media pembelajaran semacam ini menjanjikan pengalaman belajar yang menghibur, terutama bagi siswa yang belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk mengajarkan siswa berbicara dalam Bahasa Indonesia. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini berfokus pada peningkatan kapasitas siswa untuk berkomunikasi dan berbahasa secara efektif, meliputi kemampuan menulis dan berbicara (Suparlan, 2020). Namun pada kenyataannya di sekolah, Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang memiliki banyak sekali teks naratif sehingga membuat siswa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar, akibatnya mereka menjadi kurang memahami pelajaran karena sudah jenuh dan ingin segera keluar dari kelas untuk bermain. Bahkan, banyak siswa memilih untuk fokus terhadap dunianya sendiri daripada di kelas fokus mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi canggih untuk berhasil menyampaikan materi Bahasa Indonesia di lingkungan kelas. Aplikasi *Canva* menjadi pilihan dari berbagai contoh alat digital yang dapat dipergunakan mempromosikan pengajaran teknologi masa kini.

Canva adalah *platform* pembelajaran interaktif dengan berbagai pilihan *template*, termasuk *PowerPoint*, poster, film animasi, dan bahkan *Game*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat rancangan menggunakan preferensi *template* yang tersedia tanpa pengalaman desain sebelumnya (Rahmawati & Nurafni, 2024). *Canva* memiliki banyak keuntungan, termasuk kemampuan untuk membuat desain interaktif, memudahkan guru dalam memproduksi materi pengajaran secara praktis serta menghemat waktu (Zebua, 2023). Menurut (Triningsih, 2021), *Canva* dapat membantu guru dan siswa belajar lebih efektif dengan memanfaatkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, serta merangsang minat belajar dengan menyajikan lingkungan dan materi yang

menarik untuk siswa. Mengingat tidak mudahnya menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, peneliti memutuskan untuk mengintegrasikan fitur template bertema kartun dalam pengembangan media pembelajaran. Tema kartun dipilih karena banyak siswa sekolah dasar yang menikmati dan menonton kartun. Di kalangan siswa kartun yang populer adalah Doraemon. Kartun Doraemon adalah robot kucing animasi buatan Jepang dengan kepribadian yang lucu dan khas. Ciri khas yang mencolok dari Doraemon adalah kantong ajaibnya, yang berisi barang-barang yang dapat membantu kawan-kawannya dalam menyelesaikan masalah.

Sebagaimana fenomena yang telah dijabarkan, peneliti mengambil tindakan untuk menganalisis masalah yang terjadi di sekolah dalam hal media pembelajaran yang tersedia. Tindak lanjut ini merujuk pada pengamatan awal peneliti di salah satu sekolah dasar, SDN 1 Tawing, dengan fokus pada siswa kelas III. Masalah di sekolah tersebut adalah kurangnya media pembelajaran berbasis digital, yang mengakibatkan pengalaman belajar yang membosankan mirip dengan teknik pengajaran konvensional. Guru-guru masih belum menggunakan media berbasis teknologi. Ketika mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru kelas III sebagian besar masih menjelaskan melalui metode lisan atau ceramah, yang segera membosankan dan membuat siswa tidak tertarik. Melihat situasi yang cukup mengkhawatirkan di mana siswa yang masih suka bermain lalu merasa terpaksa mengikuti kelas yang membosankan, tentu saja menyebabkan mereka kurang memperhatikan penjelasan guru. Siswa kelas III di SDN 1 Tawing menjadi fokus penelitian karena aktivitas belajar mereka yang menonjol dibanding kelas lain. Melihat kondisi pembelajaran yang mereka alami, peneliti merasa tertarik untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian dan menjadikan proses belajar lebih berkesan bagi mereka.

Berdasarkan masalah tersebut, pada penelitian akan terfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Canva* dalam mempelajari Bahasa Indonesia pada materi Bab 6 Aku Tersesat, dimana siswa harus menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh dan membantu memecahkan permasalahan pada *Game* tersebut. Melalui *Game* edukasi berbasis *Canva* ini diharapkan dapat menambah wawasan, potensi, dan semangat belajar siswa, serta mendukung sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan media pembelajaran dengan bantuan teknologi sebagai referensi belajar yang lebih baik dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini bertujuan membuat media untuk pembelajaran yang inovatif sekaligus menarik dalam bentuk *Game* edukasi bertema Doraemon menggunakan *Canva* guna mengoptimalkan proses pembelajaran anak-anak kelas III di SDN 1 Tawing.

METODE

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan, mengadopsi metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D sendiri adalah serangkaian prosedur untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada. (Okpatrioka, 2023) menyatakan bahwa penelitian semacam ini berkontribusi dalam mengatasi masalah pendidikan, sekaligus mendorong penciptaan dan penerapan inovasi dalam pembelajaran. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena strukturnya yang terorganisir dan sistematis. Model ADDIE ini lebih rasional dan komprehensif, cocok untuk mengembangkan beragam produk pembelajaran seperti model, strategi, teknik, media, dan bahan ajar (Syahid et al., 2024). Sebagai model desain sistem pembelajaran yang adaptif, ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menguraikan tahapan-tahapan penting dalam suatu mekanisme pembelajaran (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi

(*evaluation*). Selama langkah analisis, peneliti melakukan penilaian kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas III di SDN 1 Tawing. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa guru belum pernah memanfaatkan media digital sebelumnya, menyoroti kebutuhan akan media yang inovatif dan menarik, seperti *Game* edukasi berbantuan *Canva*. Selanjutnya, peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk materi Bab 6 “Aku Tersesat” dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran berfokus keterampilan membaca dan kemampuan siswa untuk memahami serta mencari solusi dari masalah yang disajikan. Analisis materi juga dilakukan untuk menentukan kesesuaian konten dengan karakteristik siswa, dan ditemukan bahwa materi “Tetap Aman di Tempat Umum” dalam Bab 6 Saya Tersesat sesuai untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *Game* edukasi. Siswa tidak hanya disambut untuk bermain *Game* saja, namun juga diajak berpikir dan mempertimbangkan bagaimana menyelesaikan kesulitan yang dipaparkan dalam aplikasi *Canva*.

Selama tahap desain, peneliti mulai merancang *Game* berdasarkan tujuan pembelajaran, yang berbentuk permainan edukasi. *Game* edukasi dibuat menggunakan *template* gratis dari aplikasi *Canva*. *Template* tersebut kemudian disesuaikan dengan teks yang telah dipelajari sebelumnya, khususnya topik “Tetap Aman di Tempat Umum” di Bab 6 Saya Tersesat. *Game* edukasi ini akan didasarkan pada kartun Doraemon karena siswa kelas III menyukai karakter imajinatif yang dapat dihubungkan dengan anak-anak. Media permainan ini dipresentasikan dengan tampilan *Power Point* interaktif yang mencakup materi dari Bab 6: Saya Tersesat. Konten *Game* edukasi terdiri dari halaman judul, pengenalan, tujuan pembelajaran, kalimat pemanik, ringkasan materi, aktivitas, *Game* di mana siswa dapat mengungkapkan pemikiran mereka, dan refleksi.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran dengan bantuan *Canva*, dapat diakses dari laptop yang terhubung ke internet. Tahap ini dimulai dengan konsep analisis, lalu desain rancangan dan diakhiri dengan produk akhir yang telah dibuat. Setelah produk selesai diproduksi, para ahli memvalidasinya untuk memastikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk *Game* edukasi berbasis *Canva* pada Bab 6 “Saya Tersesat” untuk Kelas III di SDN 1 Tawing telah sempurna dan valid. Untuk memastikan kelayakan dan kevalidan *Game* edukasi ini sebagai media pembelajaran, evaluasi dilakukan pada tahap ini. Apabila media ini dinilai belum layak, proses revisi dan penyempurnaan pengembangan media menjadi suatu keharusan.

Setelah melalui validasi dari para ahli dan tahapan revisi, tahap implementasi (*implementation*) dapat dilakukan. *Game* edukasi akan diujicobakan secara langsung kepada 21 siswa kelas III SDN 1 Tawing dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk bahasan “Tetap Aman di Tempat Umum” pada Bab 6 berjudul Aku Tersesat, akan menerapkan media *Game* edukasi ini. Untuk mengetahui dampak penerapan media, siswa akan mengisi angket respon di akhir pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, melibatkan penilaian keberhasilan media yang dikembangkan serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain kelima tahapan dalam model ADDIE, dilakukan pula uji coba produk yang mencakup beberapa tahap, yaitu diawali dengan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait pengembangan *Game* edukasi berbasis aplikasi *Canva*. Kemudian, validasi media *Game* edukasi yang telah jadi akan dilakukan oleh ahli materi dan media. Dalam pengembangan ini, dosen dari Universitas Bhinneka PGRI berperan sebagai ahli tersebut. Tujuan dari validasi ahli ini adalah untuk mengukur kevalidan *Game* edukasi berbasis aplikasi *Canva* serta keselarasan antara materi dan tampilan desain yang disajikan.

Uji coba produk pada penelitian ini terbagi menjadi tiga skala: individu atau kelompok kecil (satu siswa), dan kelompok besar (satu kelas yang terdiri dari 21 siswa). Seluruh siswa kelas III SDN 1 Tawing yang berjumlah 21 orang dijadikan subjek uji coba. Pengumpulan data mencakup data kuantitatif dari skor angket serta data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Teknik pengumpulan data utama adalah angket, dengan lembar angket sebagai instrumen yang diserahkan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, data yang didapat akan dianalisis menggunakan perhitungan skor persentase kevalidan.

Pemberian skor untuk angket validasi ahli dan respons siswa dilakukan menggunakan *Skala Likert* empat tingkat: 4 untuk Sangat Valid, 3 untuk Valid, 2 untuk Kurang Valid, dan 1 untuk Tidak Valid. Sementara itu, teknik pengelolaan data angket, beserta rumus perhitungannya, dijelaskan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase kevalidan yang dituju.

R = Perolehan skor mentah yang didapatkan.

SM = Skor maksimal yang ideal.

Angket diinterpretasikan berdasarkan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Skor Angket

Presentase	Bobot	Keterangan
0%-25%	Tidak Valid	Revisi Total
26%-50%	Kurang Valid	Sebagian Besar Revisi
51%-75%	Valid	Sebagian Kecil Revisi
76%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui penelitian ini, sebuah *Game* edukasi bertema Doraemon berhasil dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Game* ini secara khusus menargetkan siswa kelas III SDN 1 Tawing untuk materi Bab 6: Aku Tersesat. *Canva* digunakan sebagai alat bantu utama dalam proses pengembangan *Game* edukasi ini, yang menghasilkan media yang dapat dioperasikan pada laptop. Pendekatan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan produk dimulai dengan analisis kebutuhan dan permasalahan. Peneliti mengidentifikasi bahwa pembelajaran kelas III di SDN 1 Tawing cenderung konvensional dan kekurangan media, yang mengakibatkan kebosanan siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menekankan perlunya media yang menarik dan interaktif, sehingga *Game* edukasi adalah jawabannya. Pada tahap desain, *Canva* dipilih sebagai aplikasi utama karena kemudahan penggunaannya dan beragam *template* yang tersedia. Tema Doraemon dipilih untuk meningkatkan daya tarik bagi siswa. *Game* edukasi yang dibuat memuat beberapa bagian, antara lain: pengenalan, tujuan pembelajaran, kalimat pemantik, rangkuman materi, kegiatan siswa, *Game*, dan refleksi. Setelah itu, desain *Game* edukasi direalisasikan melalui tahap pengembangan menggunakan aplikasi *Canva*, berdasarkan analisis dan rancangan awal yang telah dibuat.



Gambar 2. Halaman Awal *Game* Edukasi Bab 6 Aku Tersesat



Gambar 3. Tampilan *Game* Materi Bab 6 Aku Tersesat

Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Setelah selesai dikembangkan, media *Game* edukasi ini divalidasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Aspek-aspek penilaian bagi ahli media untuk *Game* edukasi bertema Doraemon berbasis *Canva* meliputi keserasian warna, kejelasan informasi, kesesuaian pertanyaan, dan kerapian desain. Penilaian juga mencakup kesesuaian gambar dengan materi, relevansi *Game* dengan materi Bab 6: Aku Tersesat, kualitas konten dan desain, serta aspek kemudahan penggunaan dan penyimpanannya.

Proses validasi media *Game* edukasi ini dilaksanakan oleh dua ahli media, keduanya merupakan dosen dari Universitas Bhinneka PGRI. Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan skor kevalidan media sebesar 37 dari masing-masing ahli media. Berdasarkan skor tersebut, rata-rata tingkat kevalidan media yang diujikan kepada ahli media adalah 92%. Oleh karena itu, media pembelajaran *Game* edukasi bertema Doraemon berbasis *Canva* dikategorikan sangat valid dan siap untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor Rata-Rata	Presentase
Ahli Media 1	37	92%
Ahli Media 2	37	92%
Kategori		Sangat Valid

Dari sisi materi, hasil validasi diperoleh dari satu dosen ahli materi yang berasal dari Universitas Bhinneka PGRI. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi yakni kelayakan penggunaan media dalam kelompok kecil, kesesuaian materi dengan materi kelas III, dan keakuratan penulisan isi. Selain itu, diperhatikan pula apakah judul media menarik minat belajar siswa, serta apakah pertanyaan dalam *Game* edukasi sesuai dengan materi yang dipelajari. Penilaian juga mencakup kecocokan *Game* edukasi dengan materi “Aku Tersesat,” keselarasan antara isi materi dan pertanyaan yang termuat, relevansi materi dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, serta kelengkapan isi materi. Berdasarkan hasil uji ahli materi didapatkan hasil skor 38 dengan presentase sebesar 95%. Perolehan angka ini menegaskan bahwa materi yang dimuat sudah sangat valid dan tepat untuk diimplementasikan di dalam kelas.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Rata-Rata	Presentase
Ahli Materi	38	95%
Kategori		Sangat Valid

Hasil Uji Coba Lapangan

Untuk menganalisis data media pembelajaran *Game* edukasi bertema Doraemon berbasis *Canva*, digunakan angket yang diberikan langsung kepada siswa setelah uji coba di kelas. Ada delapan indikator penilaian respons siswa terhadap *Game* edukasi ini. Indikator-indikator tersebut mengevaluasi tingkat daya tarik dan kemudahan penggunaan *Game*, serta kontribusi tampilan visual (warna, tulisan, gambar) terhadap kenyamanan belajar. Lebih lanjut, media ini dinilai berdasarkan kemampuannya dalam membantu siswa memahami materi, kejelasan kalimat yang digunakan, dan daya tarik visual gambar. Siswa juga diminta untuk mengevaluasi apakah mereka mengalami kebosanan saat belajar dengan media ini dan apakah *Game* edukasi tersebut berhasil meningkatkan kesenangan dan motivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada tahap uji coba lapangan, *Game* edukasi ini pertama-tama diujicobakan kepada satu siswa (uji kelompok kecil), kemudian dilanjutkan kepada seluruh siswa kelas III (uji coba lapangan dengan 21 siswa). Respons dari kelompok kecil menghasilkan nilai 100%, menunjukkan kategori sangat baik. Selanjutnya, uji coba lapangan dilanjutkan dengan kelompok besar, sebanyak 21 siswa kelas III di SDN 1 Tawing menjadi responden pada uji coba ini. Hasil dari uji coba kelompok besar menunjukkan 95%. Hal ini menegaskan bahwa *Game* edukasi bertema Doraemon berbasis *Canva* sangat baik dan layak diterapkan pada pembelajaran, sehingga berhasil meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Uji Coba Kelompok Besar	Jumlah Peserta	Presentase Respon	Kategori Respon
	21 siswa	95%	Sangat Baik

Terbukti sangat valid dan layak, *Game* edukasi bertema Doraemon berbasis *Canva* efektif menarik perhatian siswa kelas III di SDN 1 Tawing. Media ini membantu mereka memahami materi

Bahasa Indonesia dengan lebih optimal. Melalui visual yang memikat dan format interaktif, *Game* edukasi ini mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran di kelas

SIMPULAN

Pengembangan *Game* edukasi dengan tema Doraemon berbasis aplikasi *Canva* ini ditujukan untuk materi Bahasa Indonesia, pada Bab 6 Aku Tersesat bagi siswa kelas III SDN 1 Tawing. Prosesnya mengikuti model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), dan *Game* edukasi yang dihasilkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Dari validator ahli media 1 dan 2, produk ini mencapai 92%. Sementara itu, validator ahli materi memberikan persentase 95%. Berdasarkan hasil validasi ini, *Game* Edukasi Bertema Doraemon ini dinyatakan “sangat valid” dan siap untuk digunakan. Selain kevalidan, peneliti juga mengukur tingkat keterterapan *Game* edukasi ini dengan menganalisis angket respons siswa kelas III SDN 1 Tawing setelah uji coba langsung. Angket respons siswa menunjukkan persentase sebesar 95%. Angka ini masuk dalam kategori “sangat valid”, yang berarti *Game* edukasi ini sangat layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam aktivitas pembelajaran kelas III di SDN 1 Tawing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Aniyawati, R. S. (2023). Implementasi *Game* Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 400–408. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan *Game* Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Ergantara, D., & Sari, E. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14882–14894. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8751%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/8751/7142>
- Gunawan, E., Sulistyowati, & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang bangun *Game* edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- Putri, D. A. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.7380>
- Putri, N. E., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis *Canva* pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 177–185. <https://jipied.org/index.php/JSPG>
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran Kooperatif Di SD/MI. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311.

- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234