

## Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka

Sonia Yulia Friska<sup>1</sup>, Amar Salahuddin<sup>2</sup>, Amrina Rosada<sup>3</sup>,

<sup>1</sup>Universitas Dharmas Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Dharmas Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: [\\*rosadaa52@gmail.com](mailto:*rosadaa52@gmail.com)

**ABSTRACT.** This research is motivated by the low learning outcomes of students in learning Indonesian. The low learning outcomes are due to the unavailability of more interesting teaching materials to help students understand learning, this makes student learning outcomes low. To overcome this, researchers are trying to develop teaching materials in the form of educational game-based Indonesian language learning media in class IV SD Negeri Koto Baru that are valid, practical, and effective. This type of research is developed using the ADDIE development model which consists of the analysis stage (Analysis), the planning stage (Design), the development stage (Development), the implementation stage (Implementation), and the evaluation stage (Evaluation). The results of the validation assessment of Indonesian learning educational games on the validity test by three validators who have an average of 89.58% are included in the very valid category, meaning that the educational game is in accordance with the content, graphic feasibility, and language. The practicality test with an average of 92.33% is categorized as very practical, meaning that educational games can be used easily in the learning process. While the effectiveness results with an average of 84% are categorized as very effective, meaning that this educational game can improve student learning outcomes.

**Keywords:** *Game Edukasi, Bahasa Indonesia, Model ADDIE.*

### INTRODUCTION

Pendidikan merupakan hal yang penting di kehidupan manusia, mereka berhak untuk mendapatkannya dikarenakan bahwasannya pendidikan tidak ada habisnya. Pendidikan sangatlah penting yang nantinya mampu merubah nasib bangsa yang tertinggal menjadi bangsa yang lebih maju (Anisa Rizky Amalia et al., 2021). Pendidikan di mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan terakhir lingkungan masyarakat. Mengenai pendidikan di sekolah tentunya pemerintah sangatlah memperhatikan pendidikan sehingga nantinya pendidikan di Indonesia mampu bersaing dengan dunia luar dengan cara penyempurnaan kurikulum (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) dan (Marisa, 2021). *Curriculum is a set of educational programs that have been prepared and implemented to achieve educational goals* (Suryaman, 2020). Pada saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka yaitu kurikulum yang memberikan kebebasan pada peserta didik, pendidik dan sekolah dalam menentukan proses pembelajaran (Helwah, Arisati, & Mufidah, 2023).

Proses pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai sarana untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam proses belajar, karakter dan kemampuan menangkap pemahaman yang diberikan. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selalu berjalan sesuai yang diharapkan, karena masih terdapat masalah yang sering menjadi

penghambat dalam proses pembelajaran dalam kelas (Sandria, Asy'ari, & Fatimah, 2022; Sutarno, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri 14 Koto Baru dari bulan Agustus-Desember 2022, yang dilakukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada materi yang dibuku saja dan belum memiliki media yang baik, yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk focus dalam belajar. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa bosan dan mengikuti kelas, sehingga memiliki hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu yang dapat merubah pola pikir peserta didik untuk belajar dan meningkatkan semangat untuk kembali berfokus pada pelajaran adalah mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, misalnya engan menggunakan media yang lebih menarik peserta didik agar mau focus belajar (Andriani & Kasriyati, 2018) dan (Ramli, Rahmatullah, Inanna, & Dangnga, 2018). Tentunya media yang dikembangkan mengikuti perkembangan zaman pada saat sekarang ini . Untuk mengembangkan media pembelajaran tentunya seorang pendidik sudah mengetahui apa yang harus dilakukan sebagai tolak ukur untuk mengembangkan media pembelajaran (Fatimah, Asy'ari, Sandria, & Nasucha, 2023).

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna sehingga terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta berfungsi untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Salahuddin, amar, samsiar komar, 2022) dan (Sonia Yulia Friska, Amanda, Novitasari, & Prananda, 2022). Media pembelajaran terdiri dari beragam macam, salah satunya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu media yaitu media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelaskan pembelajaran (Setiawan, Handayanto, & Buchori, 2021). Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu berupa *game* edukasi. *Game* edukasi ialah media digital gabungan dari elektronik, teks, gambar yang bergerak dan suara yang memungkinkan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran (Dukungan, Terhadap, Pasien, & Stroke, 2022) dan (Firdaus, Suryanti, & Azizah, 2020). Mengenai *game* pada saat sekarang ini anak-anak cenderung menggunakannya, mereka sering menggunakan sehingga bisa dikatakan hampir semua anak-anak menggemari sebuah *game*/permainan. *As for several sources of research on learning media in the form of educational games that can improve student learning outcomes, one of them argues that the existence of learning media in the form of interactive multimedia containing educational games can increase the activity and learning outcomes of elementary school students* (Windawati & Koeswanti, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran yang diterapkan berupa *game* edukasi diharapkan dapat menarik minat dan antusias peserta didik pada proses pembelajaran.

## METHOD

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* (R&D) . Penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkn uji produk agar bisa bermanfaat (S Y Friska & Nanda, 2022) dan (Tegeh & Kirna, 2013). Model pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemntation, and Evaluation*) (Jayanty, 2021) dan (Puspasari, 2019).

## RESULT AND DISCUSSION

### Data Validitas

Tabel 1. Validasi media

No	Aspek yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor maksimal	presentase	kategori
1	Media	RM	16	16	100%	● SV

Jumlah hasil dari penelitian validator pertama yaitu 16 dan skor maksimalnya adalah 16, 16 dibagi 16 dan dikali 100 adalah 100 % Kategori

Tabel 2. Validasi Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor maksimal	presentase	kategori
1	Bahasa	LA	26	32	81,25%	SV

Jumlah hasil dari penelitian validator kedua yaitu 26 dan skor maksimalnya adalah 32, 26 dibagi 32 dan dikali 100 adalah 81,25 % Kategori dari bahasa media pembelajaran berbasis game edukasi adalah sangat setuju.

Tabel 3. Validasi isi dan soal

No	Aspek yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor maksimal	presentase	kategori
1	Isi	A	14	16	87,5%	SV
2	Soal	A	14	16	87,5%	
Rata-rata					87,5%	SV

Jumlah dari ketiga validator yaitu 14 dan skor maksimalnya adalah 16, 14 dibagi 16 dan dikali 100 adalah 87,5% Kategori dari media pembelajaran berbasis game edukasi adalah sangat setuju.

### Data efektivitas

Hasil pemaparan data khasiat pada uji coba produk media Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis game edukasi bermanfaat untuk mengetahui keefektifan produk yang dibuat oleh peneliti, yang dapat dilihat pada hasil belajar siswa.

Tabel 4. Data efektivitas

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	27	84%
2.	Tidak tuntas	5	16%

### Analisis Data

Penelitian tahapan ini dilakukan untuk memperlihatkan keseluruhan data-data yang telah memperoleh informasi sehingga dapat di analisis bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

#### 1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti menganalisa untuk mendapat informasi yang sesuai kebutuhan dengan melakukan observasi pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru supaya dapat mengetahui apa yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan yang diharapkan.

#### 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Berdasarkan hasil dari lembar validasi yang dilakukan tiga validator yaitu validator RM sebagai validator kegrafikaan dengan hasil 100%. Validator LA sebagai validator Bahasa dengan hasil 81,25% dan validator A sebagai validator isi dengan hasil 87,5%, soal dengan hasil 87,5%.

Hasil nilai praktikalitas tersebut dinilai oleh pendidik yaitu ZS memperoleh hasil 91,66% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan hasil nilai dari peserta didik AT memperoleh hasil 88% dikategori "sangat praktis", praktisi AP dengan hasil 100% dengan kategori sangat, dan praktis SP dengan hasil nilai 92% dikategorikan sangat praktis. Sehingga, hasil rata-rata praktikalitas yang diperoleh dari peserta didik yaitu 95% dengan kategori sangat praktis.

Pada hasil efektivitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek nilai oleh peneliti yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 27 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 5 peserta didik dengan jumlah keseluruhan 32 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 27 orang dibagi jumlah keseluruhan peserta didik hasil 84%.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini ialah menghasilkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi berbantu canva dalam kurikulum merdeka yang valid, praktis, dan efektif

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan layak oleh validator (tim ahli), maka media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi dapat di implementasikan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 14 Koto baru yang berjumlah 32 peserta didik pada tanggal 6 April-31 Mei 2023.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini adalah tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menghasilkan penilaian yang di dapatkan dari validator (tim ahli) melalui analisis validasi. Analisis praktikalitas yang dapat dilihat dari koesioner respon pendidik dan peserta didik. Analisis efektifitas dapat dilihat pada lembar hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi di kelas IV SD Negeri 14 Koto baru.

## CONCLUSION

Berdasarkan pengembangan yang telah di lakukan terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi berbantu canva untuk mendukung kurikulum merdeka di kelas IV SD Negeri Koto Baru. Disimpulkan bahwa verifikasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi yang dievaluasi oleh tiga verifikator, verifikasi linguistik mencapai persentase 81,25% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil Validasi Media mendapat persentase sangat valid sebesar 100%. Hasil validasi soal mencapai persentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Konten mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Usability dinilai berdasarkan hasil kuesioner usability yang diperoleh dari tanggapan pendidik dan peserta didik. Respon guru terhadap angket mendapat persentase sebesar 91,66% dengan kategori sangat bermanfaat. Sedangkan hasil angket mahasiswa AT yang menjawab kuesioner 88% tergolong sangat praktis, 100% hasil praktisi AP tergolong sangat praktis, dan 92% hasil praktisi SP tergolong sangat praktis. Efektifitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *game* edukasi dari tes hasil akhir belajar peserta didik. Hasil akhirnya media pembelajaran berbasis *game* edukasi sangat efektif untuk membantu proses belajar peserta didik disekolah maupun rumah.

## REFERENCES

- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i2.306>
- Anisa Rizky Amalia, U. Z., Media, P., Interaktif, P., Saya, B., Unesa, P. F. I. P., Fip, P., & Negerisurabaya, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Bekal Saya" Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kenampakan Alam Dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar Ulhaq Zuhdi*.
- Dukungan, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Friska, S Y, & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika ...*, 10(2), 313–324. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>

- Friska, Sonia Yulia, Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255.
- Helwah, D. M., Arisati, K., & Mufidah, N. Z. (2023). Metode SAS Sebagai Solusi Guru Dalam Meningkatkan Membaca di Kelas Pemula Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.354>
- Jayanty, A. S. dan V. (2021). *Modul Contextual Teaching and Learning (CTL) Bermuatan Pendidikan Karakter*. CV. Pena Persada.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7.
- Salahuddin, amar, samsiar komar, dodi widia nanda. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(Mi), 1707–1715.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Setiawan, B., Handayanto, A., & Buchori, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika dengan Pendekatan Etnomatematika Lawang Sewu Kota Semarang. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(6), 506–512. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.7999>
- Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 13–28.
- Sutarno, S. (2023). Supervision Management in Improving Madrasah Achievement in State Aliyah Madrasah. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 53–65. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.21>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>