

## DEVELOPMENT OF CANVA-BASED EDUCATIONAL GAMES ON INTRODUCTION TO FRUIT TYPES

## PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS CANVA PADA MATERI PENGENALAN JENIS BUAH

Choziahtillah<sup>1✉</sup>, Cucu Atikah<sup>2</sup>, Fadlullah<sup>3</sup>

<sup>(1)(2)(3)</sup> Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v7i1.11820

### Abstrak

Pendidikan memberikan kecerahan hidup manusia menjadi lebih terarah sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini teknologi menjadi hal yang utama dimanfaatkan pada bidang pendidikan contohnya digunakan pada media pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan game edukasi materi pengenalan jenis buah dengan aplikasi canva pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran materi pengenalan jenis buah dengan aplikasi canva pada anak usia dini dan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) terdapat 5 tahapan dan fokus penelitian menggunakan 3 tahapan yaitu *analysis, design, and development*. Media pembelajaran dengan aplikasi canva menghasilkan game edukasi yang menarik dan memberi warna yang bervariasi dalam pembelajaran berpotensi menjadi media pembelajaran baik digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dan tatap maya dengan konten pembelajaran game edukasi materi pengenalan jenis buah dengan permainan yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu tebak jenis buah sesuai karakteristik buah yang tercantum, tebak jenis buah dengan pilihan, dan lengkapi kata nama buah.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Game Edukasi; Canva.

---

Copyright (c) 2023 Choziahtillah, Cucu Atikah, Fadlullah

✉ Corresponding author :

Email Address : 7772210034@gmail.com

Received May 25, 2023, Accepted July 22, 2023. Published July 24, 2023.

## PENDAHULUAN

Teknologi dalam pendidikan memberikan kemajuan dan solusi dalam mewarnai pembelajaran yang monoton, dengan memanfaatkan teknologi, pendidik mampu memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pembelajaran menarik dapat dilakukan pada belajar tatap muka maupun tatap maya, tidak menjadi hambatan untuk tidak memberikan media pembelajaran yang menarik dengan jarak jauh atau tatap maya. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap pendidikan anak usia dini (PAUD) masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan konten yang menarik, masih menggunakan media pembelajaran berupa kertas. Dengan ini peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi prezi yang mudah di akses dimana pun berada dan kapan pun peserta didik dapat melihat dan mengamati konten tersebut.

Media merupakan alat penggunaan sebagai pengirim pesan ke penerima pesan untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi (Nurul Zahriani Jf, 2020). Sehubungan dengan ini proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran terutama dalam pembelajaran anak usia dini yang perlu memberikan kreatifitas pembelajaran sebagai taman bermain atau belajar sambil bermain. Dalam proses pembelajaran anak usia dini usia 4-5 tahun (kelompok A) dan anak usia 5-6 tahun (kelompok B) pada umumnya anak masih berpikir harus secara nyata (konkrit) tidak dapat berpikir secara abstrak (samar). Selain itu, media dapat menarik perhatian anak dan memusatkan perhatian anak sehingga anak dapat fokus mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Media mempunyai berbagai jenis yaitu secara audio, visual, dan audio-visual. Media visual ialah media yang berbentuk gambar dan tulisan contohnya yaitu poster infografis. Poster infografis adalah media yang menuangkan materi dengan desain gambar, tulisan ataupun objek dengan warna yang menarik serta dapat menyederhanakan pemikiran anak materi yang dipelajari (A. Darung, T. Setyasih, 2020). Media infografis ini memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menjadi variasi dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini dapat menjadi sebuah alternatif dalam menyampaikan pembelajaran bagi guru kepada peserta didik (Tuti Septa Lusiana, Noviartha Briliyani, Lia Tiara Purdhani, 2021).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain atau bisa disebut dengan game edukasi. *Game* disebut sebagai sebuah aktivitas bermain yang situasinya dibuat seolah-olah berada pada kehidupan yang nyata, dimana pemainnya berusaha mempertahankan sesuatu dan menginginkan tujuan yang ingin dia miliki. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi dan membuat kecanduan bagi penggunanya, sehingga *game* atau permainan banyak sekali digemari oleh banyak pengguna (Saputra et al. 2020:11).

Media game edukasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap maya maupun pembelajaran tatap muka. Dalam pembuatan desain infografis sebagai media pembelajaran terdapat beberapa aplikasi desain yang dapat digunakan. Salah satunya menggunakan aplikasi canva.

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara online yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, garafik, info garis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi Canva, yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi (Elvira Tanjung dan Faiza, 2019).

Berdasarkan kelebihan aplikasi canva tersebut penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis canva yang layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan jenis buah. Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan prinsip visual. Dengan demikian media game edukasi berbasis canva dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini yang memerlukan presentasi *slide* ataupun animasi dalam memahaminya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian dan pengembangan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, yang tersusun secara sistematis bertahap, dan saling berkaitan.

Prosedur penelitian sebagai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan. Langkah-langkah tersebut harus berdasarkan kajian teori yang sesuai, maka prosedur pengembangan media pembelajaran materi pengenalan nama-nama hewan ini meliputi tiga tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

Tahap pertama analisis (*analysis*) yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap pendidik dan peserta didik khususnya pada anak usia dini. Melakukan analisis terfokus pada media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Tahap kedua desain (*design*) yaitu peneliti melakukan persiapan maupun perencanaan berupa naskah pembuatan game edukasi, pengumpulan gambar, teks, *story board* berupa gambaran besar pembuatan produk, warna. Tahap ketiga pengembangan (*development*) yaitu peneliti melakukan pengembangan konten pada materi pengenalan jenis buah dengan aplikasi canva berupa *presentation* dengan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengembangan media game edukasi, peneliti ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Januszewski dan Molenda (Alan Januszewski, 2008) model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Ali Sadikin, Asni Johari, 2020). Dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE hanya menerapkan 3 tahap yaitu analisa, desain, dan pengembangan.

Tahap pertama melakukan analisa kebutuhan pendidik dan peserta didik khususnya pada anak usia dini. Analisis peneliti terhadap pendidik anak usia dini (AUD) yaitu mengamati terfokus terhadap media pembelajaran yang digunakan di kelas dan analisis peserta didik khususnya anak usia dini belum banyak mengenal jenis buah.

Tahap kedua yaitu design, produk didesain sesuai dengan hasil analisis. Design pengembangan media game edukasi telah dirancang oleh peneliti sendiri, dengan langkah-langkah pengembangan media game edukasi untuk mempersiapkan design awal dengan membuat *storyboard* sebagai alur dari media game edukasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rayanto dkk (Rayanto. Hari, 2020) bahwa tahapan dalam mendesain media pembelajaran terbagi dalam tiga tahapan yaitu tahap praproduksi meliputi persiapan produksi media, tahap selanjutnya adalah tahap produksi media dengan membuat *storyboard*, dan yang terakhir pasca produksi mencakup *editing*. *Storyboard* di sini digunakan untuk menggambarkan alur video secara garis besar.

Pada tahap pengembangan (*development*) ini proses pembuatan game edukasi pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Game edukasi merupakan media yang paling bermakna dan mengasikkan dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya, karena bisa belajar sambil bermain (Fadhli, 2016).

Tahap *Development* atau pengembangan merupakan proses mewujudkan desain menjadi sebuah produk atau hasil. *Development* (Pengembangan) Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Game Edukasi Berbasis Canva* adalah: Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Game Edukasi Berbasis Canva* Pembuatan media pembelajaran dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi.

Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Berikut ini hasil pengembangan media game edukasi berbasis canva pada materi pengenalan jenis buah yang terdiri dari 10 *slide* sebagai berikut:



Gambar 1. *Slide* pembuka



Gambar 2. *Slide* kategori permainan



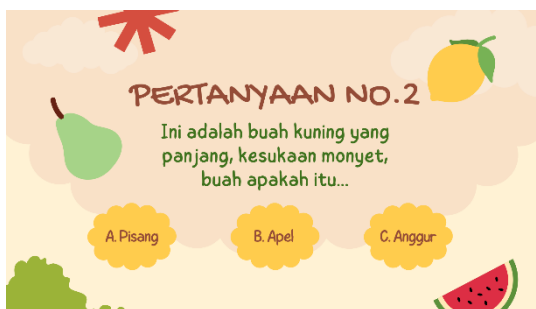
Gambar 3. *Slide* persiapan bermain



Gambar 4. *Slide* permainan pertama



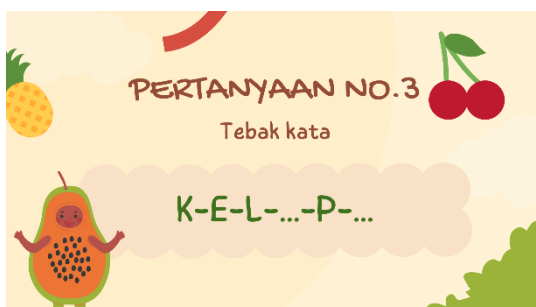
Gambar 5. Slide jawaban pertama



Gambar 6. Slide permainan kedua



Gambar 7. Slide jawaban kedua



Gambar 8. Slide permainan ketiga



Gambar 9. Slide jawaban ketiga



Gambar 10. Slide penutup

Demikian tampilan konten pengembangan game edukasi berbasis canva yang didesain dengan animasi buah-buahan dan permainan yang disusun dengan tiga kategori pertanyaan tebak-tebakan jenis buah untuk menarik perhatian dan minat belajar anak usia dini dalam mengenal jenis buah.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran pada anak usia dini menggunakan media game edukasi, dikarenakan anak usia dini masih senang belajar sambil bermain, dalam hal ini memudahkan anak dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan khususnya materi pengenalan jenis buah yang mencakup pengenalan karakteristik, nama buah, dan bentuk buah.

Media game edukasi dengan aplikasi canva menghasilkan konten yang menarik dan memberi warna yang bervariasi dalam pembelajaran berpotensi menjadi media pembelajaran baik digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dan tatap maya dengan konten pembelajaran materi pengenalan jenis buah, yang memuat tiga kategori pertanyaan dalam permainan yang berpotensi menarik minat belajar anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Darung, T. Setyasih, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer). *Jurnal Geoedusains*, 1(1), 27–41.
- Alan Januszewski, M. M. (2008). *Education Technology A Definition with Commetary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- Ali Sadikin, asni johari, lili suryani. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(1).
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1).
- Jamil, H. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahasiswa PAI Berbasis WHATSHAP. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 15(1).
- Kustandi, Cecep, Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Nurul Zahriani Jf, S. (2020). Pengembangan Media Flipchart Tema Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).
- Rayanto. Hari, Y. & S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research institute.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tuti Septa Lusiana, Noviartha Briliany, Lia Tiara Purdhani, D. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 9–14.